

Program pengajaran kolaboratif mahasiswa kkm melalui peningkatan kualitas pembelajaran, pengembangan potensi siswa, dan program perpustakaan atraktif di sdn jodipan

Fajar Muhammad Yusuf¹, Muhammad Syahrul Abror², Moh. Fakhran Al Farabi³, Luthfiyatul Muthmainnah⁴, Tahta Alfi Nadhiroh⁵

¹program studi Akuntansi; ²Sastra Inggris; ³Teknik Arsitektur, ⁴Perpustakaan dan Sains Informasi, ⁵Bahasa dan Sastra Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

E-mail: ¹1syahrulabor23@gmail.com, ²2fajarmuhammadyusuf07@gmail.com, ³3farabifakhran@gmail.com, ⁴4luthfiyatulmoo@gmail.com, ⁵5alftahta@gmail.com.

Kata Kunci:

KKM; pembelajaran interaktif; pengembangan potensi siswa; perpustakaan sekolah; sekolah dasar

Keywords:

KKM; interactive learning; student potential development; school library; elementary school

ABSTRAK

Program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang berperan strategis dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan program pengajaran kolaboratif mahasiswa KKM di SDN Jodipan yang difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu peningkatan kualitas pembelajaran, pengembangan potensi siswa, dan program perpustakaan atraktif. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan ice breaking sebagai strategi pembelajaran, pelaksanaan kegiatan perlombaan dalam rangka HUT SDN Jodipan ke-17 sebagai sarana pengembangan

potensi siswa, serta penataan dan penghiasan perpustakaan sekolah untuk mendukung budaya literasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa, berkembangnya kreativitas serta potensi non-akademik siswa, dan meningkatnya minat baca siswa melalui lingkungan perpustakaan yang lebih nyaman dan menarik. Program ini membuktikan bahwa kolaborasi antara mahasiswa KKM, pihak sekolah, dan siswa dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan penguatan literasi di sekolah dasar.

ABSTRACT

The Community Service Program (KKM) is a form of community engagement that plays a strategic role in supporting the improvement of educational quality in elementary schools. This article aims to describe and analyze the implementation of a collaborative teaching program conducted by KKM students at SDN Jodipan, focusing on three main aspects: improving learning quality, developing student potential, and implementing an attractive school library program. The activities were carried out through interactive learning using ice-breaking strategies, student competitions held during the 17th anniversary of SDN Jodipan as a medium for student potential development, and library arrangement and decoration to strengthen literacy culture. The results indicate increased student engagement and learning motivation, enhanced creativity and non-academic potential, and improved reading interest supported by a more comfortable and attractive library environment. This program demonstrates that collaboration between university students, schools, and pupils can significantly contribute to improving learning quality and strengthening literacy culture in elementary education.



Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran idealnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keaktifan siswa, pengembangan potensi, serta pembentukan budaya literasi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering bersifat teacher-centered sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan motivasi belajar belum berkembang secara optimal (Slavin, 2019). Pembelajaran yang kurang variatif dapat menimbulkan kejenuhan dan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran. Padahal, pembelajaran interaktif yang melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan suasana belajar yang kondusif (Bonwell & Eison, 1991; Sanjaya, 2018). Strategi pembelajaran seperti ice breaking menjadi salah satu pendekatan yang relevan diterapkan di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Selain pembelajaran di kelas, pengembangan potensi siswa juga masih menghadapi kendala. Kegiatan sekolah sering kali lebih menitikberatkan pada aspek akademik, sementara potensi non-akademik seperti kreativitas, seni, dan keterampilan sosial belum terfasilitasi secara optimal. Setiap siswa memiliki potensi dan kecerdasan yang beragam sehingga membutuhkan ruang ekspresi melalui kegiatan yang mendukung minat dan bakat mereka (Gardner, 2011; Uno, 2016). Permasalahan lain yang turut memengaruhi kualitas pendidikan adalah rendahnya minat baca siswa yang berkaitan dengan pengelolaan perpustakaan sekolah. Perpustakaan yang kurang tertata dan tidak menarik cenderung kurang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Lingkungan perpustakaan yang nyaman, tertata, dan atraktif berpengaruh terhadap minat kunjung dan minat baca siswa (IFLA, 2015; Sulistyono-Basuki, 2019).

Program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) memiliki peran strategis sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar. Melalui kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa, KKM berpotensi menghadirkan inovasi pembelajaran, kegiatan pengembangan potensi siswa, serta optimalisasi perpustakaan sekolah. Namun, kajian yang mengintegrasikan ketiga aspek tersebut dalam satu program kolaboratif masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan program pengajaran kolaboratif mahasiswa KKM di SDN Jodipan yang difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran, pengembangan potensi siswa, dan pelaksanaan program perpustakaan atraktif sebagai upaya mendukung peningkatan mutu pendidikan dan penguatan budaya literasi di sekolah dasar.

Pembahasan

Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Jodipan dilakukan melalui penerapan pembelajaran interaktif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini dilaksanakan melalui kolaborasi antara mahasiswa KKM dan guru

kelas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian target materi, tetapi juga memperhatikan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Pembelajaran interaktif dinilai relevan diterapkan di sekolah dasar karena mampu menyesuaikan karakteristik perkembangan siswa yang masih membutuhkan aktivitas konkret, variasi kegiatan, dan suasana belajar yang menyenangkan (Slavin, 2019). Salah satu strategi utama yang diterapkan dalam pembelajaran interaktif tersebut adalah pemanfaatan ice breaking sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Ice breaking digunakan baik pada awal pembelajaran maupun di sela-sela kegiatan belajar untuk mencairkan suasana kelas, meningkatkan konsentrasi, serta mengurangi kejenuhan siswa. Strategi ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif (active learning) yang menekankan pentingnya partisipasi siswa secara fisik dan mental dalam proses belajar (Bonwell & Eison, 1991). Pembelajaran yang diselingi dengan aktivitas ringan, permainan edukatif, atau gerak dan lagu terbukti mampu menjaga fokus siswa dan menciptakan iklim kelas yang lebih kondusif (Sanjaya, 2018).

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif berbasis ice breaking memberikan dampak positif terhadap perilaku belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan, serta lebih aktif terlibat dalam diskusi kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Uno, 2017). Selain itu, interaksi yang terbangun antara siswa, guru, dan mahasiswa KKM juga semakin positif, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih komunikatif dan kolaboratif. Pembelajaran interaktif yang diterapkan juga berupaya mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Aktivitas pembelajaran dirancang agar dapat menjangkau siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik melalui penggunaan media sederhana, permainan, dan tanya jawab interaktif. Pendekatan ini selaras dengan teori multiple intelligences yang menyatakan bahwa setiap siswa memiliki potensi dan kecerdasan yang beragam, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara variatif agar semua siswa dapat berkembang secara optimal (Gardner, 2011). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses dan pengalaman belajar siswa.

Pengembangan Potensi Siswa

Pengembangan potensi siswa merupakan bagian penting dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Setiap siswa memiliki potensi yang berbeda-beda, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik, sehingga perlu difasilitasi melalui kegiatan yang terencana dan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna. Program KKM berperan sebagai pendukung proses pendidikan dengan menghadirkan kegiatan pengembangan potensi siswa yang tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan kreativitas, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter. Pengembangan potensi siswa di SDN Jodipan dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan perlombaan yang dikolaborasikan dalam rangka peringatan HUT SDN Jodipan ke-17. Kegiatan ini dirancang sebagai wadah bagi siswa untuk mengekspresikan minat dan bakat, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong partisipasi aktif dalam lingkungan sekolah. Kegiatan kompetitif yang

dikemas secara edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan stimulus positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan afektif mereka (Uno, 2016).

Lomba Greeting Card

Lomba greeting card diikuti oleh seluruh siswa SDN Jodipan dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelaksanaan lomba disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Siswa kelas 1 sampai kelas 5 membuat greeting card secara manual dengan menggunakan media kertas, alat gambar, dan hiasan tangan. Sementara itu, siswa kelas 6 diarahkan untuk membuat greeting card menggunakan aplikasi desain digital Canva sebagai bentuk pengenalan literasi teknologi dan penguatan keterampilan digital. Penilaian lomba dilakukan berdasarkan aspek kreativitas, kerapian, pemilihan warna, serta kesesuaian dengan tema peringatan HUT sekolah. Dari setiap jenjang kelas dipilih satu orang pemenang sebagai bentuk apresiasi terhadap karya siswa. Karya terbaik kemudian diunggah ke media sosial Instagram sekolah sebagai sarana publikasi dan penghargaan. Publikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa serta menumbuhkan rasa bangga terhadap hasil karya yang telah dibuat. Kegiatan lomba greeting card bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, melatih kemampuan motorik halus, serta meningkatkan literasi visual siswa. Selain itu, penggunaan media digital pada siswa kelas atas mendorong kemampuan adaptasi terhadap teknologi informasi yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Arsyad, 2020; Susanto, 2019).

Lomba Paduan Suara

Lomba paduan suara dilaksanakan dengan melibatkan seluruh siswa SDN Jodipan dan dilaksanakan di masing-masing kelas. Lagu yang dibawakan adalah mars baru SDN Jodipan yang diciptakan oleh Kepala Sekolah, Bapak Nyoman Dedy Kusuma W., S.Kom. Kegiatan ini bertujuan untuk memeriahkan peringatan HUT sekolah sekaligus memperkuat identitas dan rasa kebanggaan siswa terhadap sekolah. Melalui kegiatan paduan suara, siswa dilatih untuk bekerja sama, mengikuti arahan, menjaga kekompakan, serta menumbuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab. Kegiatan seni musik di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa, seperti rasa kebersamaan, empati, dan kepercayaan diri (Suryana, 2018). Selain itu, kegiatan ini juga memberikan ruang bagi siswa yang memiliki minat dan bakat di bidang seni untuk mengekspresikan diri secara positif. Lomba paduan suara tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter yang sejalan dengan tujuan pendidikan dasar, khususnya dalam menanamkan nilai kebersamaan dan cinta terhadap lingkungan sekolah..

Lomba Cerdas Cermat

Lomba cerdas cermat dilaksanakan dengan memanfaatkan Smart TV Interactive Flat Panel (IFP) melalui permainan edukatif berbasis teknologi digital. Materi lomba difokuskan pada mata pelajaran matematika dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan jenjang kelas, mulai dari operasi hitung dasar hingga materi KPK dan FPB untuk kelas atas. Pemanfaatan media digital dalam kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan

suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu pemahaman konsep, serta melatih kemampuan berpikir cepat dan tepat pada siswa (Arsyad, 2020). Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran (Hamzah & Muhlisrarini, 2019). Melalui lomba cerdas cermat, siswa tidak hanya dilatih dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam pengambilan keputusan, kerja sama tim, dan sportivitas. Kegiatan ini menjadi salah satu bentuk pengembangan potensi akademik siswa yang dikemas secara edukatif dan inovatif.

Program Perpustakaan Atraktif

Perpustakaan Atraktif dilaksanakan sebagai upaya optimalisasi fungsi perpustakaan sekolah di SDN Jodipan agar tidak hanya berperan sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai ruang belajar yang nyaman, menarik, dan mendukung penguatan budaya literasi siswa. Program ini difokuskan pada dua kegiatan utama, yaitu penataan perpustakaan dan kegiatan menghias perpustakaan dengan melibatkan partisipasi aktif siswa serta kolaborasi dengan mahasiswa KKM.

Kegiatan Penataan Buku Sesuai Rak dan Nomor Klasifikasi

Kegiatan penataan perpustakaan dilakukan dengan menempatkan buku-buku sesuai dengan rak dan nomor klasifikasinya. Penataan ini bertujuan untuk menciptakan sistem pengelolaan perpustakaan yang lebih tertib dan memudahkan siswa dalam menemukan bahan bacaan yang dibutuhkan. Perpustakaan sekolah yang tertata dengan baik berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas layanan perpustakaan sebagai sumber belajar (Sulistyo-Basuki, 2019). Dengan sistem klasifikasi yang jelas, siswa dapat dilatih untuk mengenal tata kelola perpustakaan secara sederhana dan membangun kemandirian dalam memanfaatkan fasilitas literasi sekolah.

Pemberian Stempel BOSNAS pada Buku yang Belum Terinventarisasi Selain penataan buku, mahasiswa KKM juga melakukan pemberian stempel BOSNAS pada buku-buku perpustakaan yang belum terinventarisasi. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya administrasi perpustakaan untuk menandai kepemilikan koleksi buku dan mendukung sistem inventarisasi yang tertib. Inventarisasi koleksi merupakan aspek penting dalam pengelolaan perpustakaan sekolah karena berfungsi untuk menjaga keberlanjutan koleksi, memudahkan pendataan, serta meningkatkan akuntabilitas pengelolaan sarana pendidikan (Kemendikbud, 2019). Dengan adanya stempel BOSNAS, koleksi buku perpustakaan SDN Jodipan menjadi lebih terdata dan terkelola secara sistematis.

Kegiatan Menghias Perpustakaan melalui Pembuatan Origami Berbentuk Kupu-kupu

Untuk menciptakan suasana perpustakaan yang lebih menarik dan ramah bagi siswa, mahasiswa KKM menginisiasi kegiatan menghias perpustakaan melalui pembuatan origami berbentuk kupu-kupu. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas 3 (kelas A, B, dan C) serta kelas 4 (kelas A, B, dan C). Pelaksanaan kegiatan dilakukan di kelas masing-masing dengan pendampingan oleh 5–6 mahasiswa KKM di setiap kelas.

Melalui kegiatan ini, siswa diberi ruang untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus berpartisipasi langsung dalam memperindah lingkungan perpustakaan.

Kolaborasi Mahasiswa KKM dengan Siswa Kelas 3 dan 4

Kolaborasi antara mahasiswa KKM dan siswa menjadi unsur penting dalam keberhasilan program ini. Keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan menghias perpustakaan menumbuhkan rasa memiliki terhadap fasilitas sekolah dan meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan belajar. Pembelajaran berbasis partisipasi seperti ini memberikan pengalaman belajar kontekstual yang bermakna bagi siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan (Sanjaya, 2018). Kolaborasi ini juga memperkuat hubungan sosial antara mahasiswa, siswa, dan sekolah.

Penempatan Hiasan pada Dinding dan Langit-langit Perpustakaan

Origami kupu-kupu hasil karya siswa kemudian ditempelkan pada pohon tempel yang terbuat dari kertas vinyl berukuran sekitar dua meter dan ditempatkan di salah satu sudut perpustakaan. Selain itu, hiasan juga dipasang pada dinding dan langit-langit perpustakaan. Penataan visual ini bertujuan menciptakan suasana ruang yang lebih hidup, ceria, dan menarik secara estetis. Lingkungan fisik perpustakaan yang nyaman dan menyenangkan terbukti dapat memengaruhi minat siswa untuk berkunjung dan berlama-lama membaca di perpustakaan (IFLA, 2015). Program Perpustakaan Atraktif memberikan dampak positif terhadap kenyamanan dan minat baca siswa di SDN Jodipan. Perpustakaan yang rapi, tertata, dan dihiasi secara kreatif membuat siswa merasa lebih nyaman dan tertarik untuk mengunjungi perpustakaan. Keterlibatan siswa dalam proses menghias perpustakaan juga menumbuhkan rasa bangga dan tanggung jawab terhadap fasilitas sekolah. Kondisi ini selaras dengan tujuan Gerakan Literasi Sekolah yang menekankan pentingnya penciptaan lingkungan literasi yang kondusif dan menyenangkan untuk menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini (Kemendikbud, 2019).

Kesimpulan

Program pengajaran kolaboratif mahasiswa KKM di SDN Jodipan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Melalui penerapan pembelajaran interaktif berbasis ice breaking, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, serta motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, kegiatan pengembangan potensi siswa melalui berbagai perlombaan dalam rangka peringatan HUT SDN Jodipan ke-17 menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan akademik dan non-akademik siswa. Kegiatan tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan minat dan bakatnya, sekaligus melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab.

Program perpustakaan atraktif juga memberikan dampak positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menarik bagi siswa. Penataan ruang

perpustakaan yang lebih ramah dan kegiatan literasi yang mendukung mampu meningkatkan minat baca serta membangun budaya literasi di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, program KKM yang dilaksanakan menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa dan pihak sekolah dapat menjadi upaya strategis dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada. (n.d.).
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.
- Hamzah, A., & Muhlisarini. (2019). *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. RajaGrafindo Persada.
- International Federation of Library Associations and Institutions. (2015). *IFLA school library guidelines* (2nd ed.). IFLA.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Kemendikbud.
- Nur Handryant, A., Harini, S., Kusumadewi, T., & Kurniawaty, P. (2018). *Integrated Environmental Quality Assessment of Jodipan Riverbank, Klojen, Malang*. In *ICONIST*. UIN Bandung. <https://repository.uin-malang.ac.id/7219/>
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Sulistyo-Basuki. (2019). *Pengantar ilmu perpustakaan*. Universitas Terbuka.
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan seni musik di sekolah dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Thasya, T., & Mufidah, N. (2022). *Pemanfaatan media sosial sebagai salah satu sarana pembelajaran maharah kalam bagi mahasiswa International Class Program (ICP) 2021 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama masa pandemi Covid-19*. *Armala: Jurnal Pendidikan dan Sastra Bahasa Arab*, 3(2), 1-21. <https://repository.uin-malang.ac.id/13468/>
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2017). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.