JIKM Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar
JURNAL ILMIAH KAMPUS MENGAJAR

Paradigma Pendidikan Seni Gotong Royong melalui Program Kampus Mengajar bagi Siswa Sekolah Dasar

Ni Kadek Intan Cahyani Artayasa[1]✉, I Wayan Karja[2]

[1,2]*Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia*

✉*Korespondensi Penulis*
Ni Kadek Intan Cahyani Artaysasa
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia
intancahyaniartayasa@gmail.com

doi: 10.56972/jikm.v5i1.226

Submit: 21 Februari 2025 | Revisi: 23 April 2025 | Diterima: 25 April 2025
Dipublikasikan: 29 April 2025 | Periode Terbit: April 2025

Abstrak
Pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia masih kurang, terutama setelah adanya wabah pandemi covid-19 yang membuat siswa tidak bisa maksimal dalam belajar sehingga mengalami kemunduran terhadap kemampuan literasi dan numerasinya. Dengan permasalahan tersebut dicetuskan program kampus mengajar sebagai kontribusi semua pihak dari pemerintah pusat, daerah, dan sekolah dalam pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia secara gotong royong. Salah satu sekolah sasaran, yaitu SDN 1 Aan yang berada di Kabupaten Klungkung, Bali yang siswanya memiliki tingkat assesmen rendah. Penelitian ini menggunakan metode tindakan, yakni melakukan pembelajaran pendidikan seni, baik secara langsung melalui pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) dan secara tidak langsung melalui mata ajar umum tetapi menghubungkan aktivitas seni dengan materi dengan pendekatan *arts in education* (AiE). Dalam hal ini penulis mencari data secara kualitatif mengenai kondisi sekolah dan peserta didik pada saat program kampus mengajar dilaksanakan. Hasil penelitian ini adalah guru di SDN 1 Aan dapat berkolaborasi bersama mahasiswa kampus mengajar melalui beberapa program dalam upaya peningkatan literasi dan numerasi siswa dengan memasukkan pendidikan seni di dalamnya. Dengan pembelajaran berpendekatan seni (*arts in education*) dapat memberi keseimbangan antara kognitif dan emosi peserta didik di SDN 1 Aan.

Kata Kunci: kemampuan membaca siswa, kesenjangan pendidikan, keterbatasan infrastruktur, STEAM

1. Pendahuluan

Hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang dirilis oleh OECD menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca, meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor OECD yakni 487. Kemudian hasil PISA 2022 menunjukkan peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi

dibanding PISA 2018. Tetapi tetap saja bahwa hasil PISA tidak hanya sekadar skor dan ranking tetapi juga menjabarkan perilaku anak, kondisi belajar anak, latar belakang anak, serta cara mengajar guru. Tentu melihat kondisi seperti ini, membuktikan bahwa pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia masih kurang. Ditambah lagi dengan adanya wabah pandemi covid-19 yang membuat siswa melakukan pembelajaran jarak jauh. Melihat Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan tidak semudah siswa yang berada di perkotaan, sebaliknya banyak siswa di daerah tertentu terutama di daerah 3T yang merasakan kendala dalam melakukan pembelajaran selama pandemi. Alhasil pelaksanaan belajar mengajar tidak bisa maksimal yang membuat siswa mengalami kemunduran dalam belajar.

Dengan adanya ketimpangan pemerataan dalam mengakses ilmu pengetahuan, yang mana siswa di daerah tertentu tidak bisa merasakan belajar dengan fasilitas yang memadai serta masih sangat membutuhkan guru (Fitriansyah et al., 2020; Arung et al., 2023). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Rosmana bahwa masalah kesenjangan pendidikan dimulai dengan persebaran pendidik yang tidak merata, infrastruktur yang kurang memadai, dan kurang terjaminnya kesejahteraan pendidik (Rosmana et al., 2022). Jumlah guru yang kurang memadai ini banyak terjadi di daerah pedesaan, Sementara itu, di daerah perkotaan yang sarana dan prasarananya memadai terjadi penumpukan guru (Nasution, 2014; Sulistiawati et al., 2023).

Sehingga, untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia yang berfokus kepada sekolah di daerah 3T, maka dicetuskan program Kampus Mengajar yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka oleh Kemdikbudristek. Program Kampus Mengajar ini diikuti oleh seluruh mahasiswa di seluruh Indonesia yang ingin menyalurkan ilmu pengetahuan dan pengalamannya kepada para siswa dan guru. Mahasiswa juga mendapatkan pengalaman berharga di luar perkuliahan, mulai dari mengajar, belajar, dan diajar yang bisa menjadi bekal dalam dunia kerja. Selain *hard skill*, mahasiswa dapat mengasah *soft skill* yang juga berperan penting dalam dunia kerja nantinya, karena mahasiswa akan terjun langsung di lapangan mengatasi permasalahan di sekolah penugasan (Rohman et al., 2023; Minsih et al., 2024). Program kampus mengajar memberikan dampak terhadap peserta didik maupun guru sekolah untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan efektif dan efisien (Nurhasanah & Nopianti, 2021; Atthiyah et al., 2023).

Sehingga, mahasiswa yang terjun langsung di sekolah dapat melatih dirinya untuk menjadi pribadi yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan daya juang yang tinggi. Salah satu sekolah sasaran pada program kampus mengajar, yakni SDN 1 Aan yang berada di Dusun Sengkiding, Desa Aan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali yang merupakan sekolah dasar negeri yang berdiri pada tahun 1983. Pada awal penerjunan ke sekolah, penulis, rekan satu tim, beserta dosen pembimbing lapangan

melakukan observasi untuk melihat kondisi dan situasi di sekolah. Observasi yang telah dilakukan ditindaklanjuti dengan membuat program kerja sesuai dengan kebutuan siswa di SDN 1 Aan dengan mengacu gagasan STEAM (*science, engineering, arts, mathematics*) sebagai paradigma dalam implementasi pendidikan seni pada proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Setiaji pendekatan pendidikan melalui media seni memang bisa dikatakan sangat penting, untuk dampak yang dihasilkannya pun dapat diamati dari berbagai penyelenggara pendidikan baik dari tingkat pendidikan dasar, sekolah menengah dan universitas (Setiaji, 2022). Tujuannya memang bukan menjadikan peserta didik sebagai seorang seniman atau pelaku seni akan tetapi, pengaplikasian pendidikan dan seni ini lebih bertujuan untuk mengajak peserta didik bagaimana memaknai sebuah proses yang dilakukan sebelum hasil dari sebuah proses tersebut. Menurut Kusnanto bahwa berekspresi dalam karya seni merupakan bagian dari ranah kognitif, apresiasi karya seni merupakan bagian dari ranah afektif sedangkan berkreasi dalam seni merupakan bagian dari ranah psikomotorik (Kusnanto & Frima, 2022).

2. Metode

Teknik yang digunakan penulis dalam menemukan data ialah melalui penelitian tindakan. Menurut Jaedun (2010), penelitian tindakan merupakan penelitian yang bersifat reflektif, yang dilakukan dengan menerapkan suatu tindakan tertentu terhadap objek sasaran (Sundari et al., 2024). Dalam hal ini penulis melakukan pembelajaran pendidikan seni melalui secara langsung melalui pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) dan secara tidak langsung melalui mata ajar umum tetapi menghubungkan aktivitas seni dengan materi dan program yang telah direncanakan serta disetujui oleh pihak guru SDN 1 Aan yang kemudian sebagian besar diimplementasikan melalui pembelajaran *project based learning*.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif. Menurut Creswell (2014) bahwa penelitian kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu ataupun kelompok yang berkaitan dengan masalah sosial atau manusia (Sundari et al., 2024). Dalam hal ini penulis mencari data mengenai kondisi sekolah dan peserta didik melalui wawancara dengan kepala sekolah SDN 1 Aan dan guru pamong. Pendekatan yang digunakan penulis dalam proses belajar mengajar, yaitu pendekatan *arts in education (AiE)*. Pendekatan *AiE* bertujuan untuk menyalurkan potensi pendidikan seni kepada semua peserta didik dan mata ajar (Rohidi, 2014). Melalui pendekatan ini penulis menggunakan aspek seni sebagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa ketika mengajar, baik pada mata ajar seni budaya maupun mata ajar lain yang terdapat dalam kurikulum.

3. Hasil dan Pembahasan

Paradigma sebagai aliran, falsafah, atau pola pemikiran dalam mendidik dan membina peserta didik. Dahulu pembelajaran dipandang kepada guru

atau pengajar dan siswa sebagai tokoh sentral dalam proses belajar mengajar. Sehingga, keberhasilan siswa bergantung terhadap penjelasan guru. Seiring kemajuan ilmu dan teknologi paradigma ini kemudian bergeser dimana peserta didik sebagai fokus utama dan guru sebagai eksternal pembelajaran. Lebih jauh lagi peserta didik dapat belajar di mana saja atau dengan model penyajian apa saja yang dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi telekomunikasi memberi nuansa berbeda dalam proses belajar peserta didik (Prawiradilaga, 2007).

a. Peranan Pendidikan Seni dalam Peningkatan Proses Pembelajaran Kreatif di SDN 1 Aan

Proses belajar mengajar yang terlaksana selama kampus mengajar melibatkan seluruh mahasiswa yang berkolaborasi dengan guru-guru SD (Anwar, 2021). Implementasi Kampus Mengajar terbukti dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik seperti meningkatnya minat belajar, meningkatnya kemampuan literasi terpadu dan numerasi (Widiyono, Irfana, & Firdausia, 2021).

Menurut Kharizmi upaya memecahkan masalah terhadap sulitnya para siswa meningkatkan kemampuan literasinya ialah dengan melibatkan berbagai pihak baik itu pembuat dan pengambil kebijakan, sekolah dan guru, serta orangtua dalam proses pembelajaran (Kharizmi, 2015). Kemampuan literasi dan numerasi siswa dapat meningkat dan budaya literasi dan numerasi di pendidikan dasar dapat aktif kembali salah satunya melalui program kampus mengajar (Rachman, Fidaus, Mufidah, Sadiyah, & Sari, 2021). Penulis mengimplementasikan metode pembelajaran dalam upaya peningkatan literasi dan numerasi siswa di SDN 1 Aan dengan memasukkan dunia seni.

Menurut (Rohidi, 2014), setiap orang memiliki potensi kreatif. Seni menyediakan suasana dan latihan yang memberi peluang kepada peserta didik untuk aktif terlibat di dalam proses, pengalaman, dan pengembangan kreativitas. Berbagai kajian telah menunjukan bahwa dengan mengenalkan peserta didik pada proses artistik dan memasukkan unsur budaya dalam pendidikan akan menumbuhkembangkan individu menjadi manusia yang memiliki ciri kreatif dan penuh inisiatif, imaginasi yang subur, kebijakan emosi, arah moral, kemampuan bertindak kritis, otonom, serta kebebasan berpikir dan bertindak.

Pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Aan dengan melibatkan wilayah seni melalui mata ajar SBDP atau mata ajar umum tentu akan memberikan ruang kreativitas kepada anak-anak baik secara berpikir maupun bertindak, seperti halnya dalam implementasi pembuatan pohon ilmu. Pohon ilmu yang dibuat siswa dapat mengasah kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Pembuatan pohon ilmu mengarahkan siswa membuat tugas project dalam satu kelas, dimana ketika selesai membaca siswa bisa membuat beberapa pertanyaan kemudian digantung di pohon ilmu yang sudah dirancang. Ini akan memotivasi siswa

untuk mencari tahu jawaban dari soal yang digantung tersebut. Alhasil untuk mengetahui jawabannya anak-anak akan mencarinya di buku. Penulis bersama rekan sejawat Kampus Mengajar juga mendorong siswa semangat untuk menjawab pertanyaan yang ada di pohon ilmu tersebut. Kami bisa menginformasikan kepada mereka bahwa siapa yang bisa menjawab paling banyak akan mendapatkan poin dan hasil pengumpulan poin yang paling banyak akan diberikan bonus seperti; dapat pulang terlebih dahulu. Pohon ilmu yang dibuat dapat ditempatkan di dalam kelas dengan memanfaatkan ranting pohon. Anak-anak dapat menulis soal bilangan, pantun, puisi, peribahasa yang dituangkan dalam kertas bewarna-warni dengan bentuk yang dikreasikan oleh masing-masing anak.

Gambar 1. Pembuatan Pohon Ilmu di Kelas 6

b. Strategi Penguatan Penerapan Pendidikan Seni

Pendidikan seni yang berkualitas tinggi dapat terbangun dengan kerja sama gotong royong yang bermakna antara kementerian, dinas pendidikan, perguruan tinggi, sekolah, guru kesenian, guru mata ajar lainnya, dan lembaga atau organisasi komunitas. Kerja sama yang baik jika seluruh lapisan memiliki pemahaman yang sama terhadap tujuan yang akan dicapai dengan dilandasi sikap saling menghargai akan potensi dari semua pihak yang terlibat. Menurut Sihabussalam bahwa untuk mengatasi tidak meratanya pendidikan di Indonesia dapat diupayakan melalui gerakan sosial pendidikan yang mana semua pihak turut berperan di dalamnnya (Sihabussalam, 2020).

Adapun strategi penguatan penerapan pendidikan seni di SDN 1 Aan, yakni dari kementerian, khususnya program Kampus Mengajar menempatkan SDN 1 Aan sebagai sekolah sasaran yang perlu mendapat perhatian dalam upaya peningkatan kemampuan siswanya, sehingga mahasiswa yang mengikuti program Kampus Mengajar langsung ditugaskan di SDN 1 Aan untuk memberikan kontribusinya dalam upaya peningkatan kemampuan siswa. Hal ini juga sebagai bukti nyata adanya keterlibatan perguruan tinggi untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswanya dapat memiliki pengalaman belajar di luar kampus. Tidak hanya keterlibatan Kementerian, perguruan tinggi, mahasiswa, dan SDN 1 Aan, tetapi Dinas Pendidikan Kabupaten Klungkung juga ikut terlibat dengan memantau jalannya program Kampus Mengajar yang dilakukan mahasiswa dan guru di sekolah dapat berdampak baik kepada kemajuan siswa.

Disamping itu juga selama kegiatan belajar mengajar para guru dan mahasiswa berkolaborasi dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif tidak hanya mengutamakan kepada perkembangan kognitif saja. Sehingga, mahasiswa menciptakan beberapa

program inovatif dan telah disetujui oleh kepala sekolah SDN 1 Aan serta para guru untuk dapat mengimplementasikan program tersebut di kelas bersama siswa. Adapun program tersebut antara lain sebagai berikut.

1) Adaptasi Teknologi

Program ini adalah kegiatan memperkenalkan tentang dasar-dasar teknologi, seperti dalam memaparkan video pembelajaran kreatif melalui perangkat LCD Proyektor. Pada program ini tentu dapat melatih siswa, terutama siswa kelas 5 dan 6 di SDN 1 Aan beradaptasi belajar mempergunakan teknologi.

Gambar 2. Penggunaan LCD Proyektor dalam Menampilkan Video Pembelajaran

2) Sabtu Sehat Bersih

Kegiatan Sabtu sehat bersih di SDN 1 Aan yang bertujuan untuk memberikan kebugaran jasmani kepada seluruh warga sekolah agar tetap sehat setelah selama pasca pandemi, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Selain itu, agar terciptanya lingkungan yang sehat, asri, bersih, dan nyaman bagi seluruh warga sekolah. Alhasil pelaksanaan pembelajaran pun terasa lebih nyaman. Adapun kegiatan yang dilaksanakan dalam program ini, yaitu melakukan pembersihan di halaman sekolah, ruang kelas, dan ruang perpustakaan, dan setelah itu siswa akan diajak untuk senam bersama. Jika ada kesempatan, pada program ini siswa dianjurkan untuk membawa bibit tanaman yang akan ditanam di sekolah dengan memanfaatkan botol atau gelas plastik bekas hasil dari kegiatan bersih-bersih yang dapat dihias oleh anak-anak.

Gambar 3. Pemanfaatan Gelas Plastik Bekas menjadi Wadah Penanaman Bibit Tumbuhan

3) *Fun Classes*

Program ini membantu mendampingi guru dalam mengajar, membuat atau menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, efektif, dan efisien di setiap kelas. Contohnya, menjadi mitra guru saat mengajar di kelas, membantu dalam membuat RPP dan media pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, sebelum jam pulang sekolah mahasiswa menerapkan kuis kecil berupa cerdas cermat, siswa yang bisa menjawab dengan cepat dan tepat diperbolehkan pulang.

4) *Creative Wall Magazine*

Pada program ini mahasiswa bersama guru akan mengarahkan siswa membuat tugas project berkelompok, berupa membuat mading yang tentunya

akan mengasah kreativitas, kemampuan literasi dan numerasi, serta kerja sama antar teman. Mading tersebut dipajang di dinding kelas, sehingga ini bisa mengapresiasi karya siswa yang telah dibuat anak-anak di kelas.

Gambar 4. Tugas Projek Kelompok Membuat Mading di Kelas 3

5) Pojok Literasi

Program ini adalah program kolaborasi mahasiswa Kampus Mengajar dengan guru dan siswa dengan membuat pojok literasi di setiap kelas. Ini bisa menambah fasilitas di kelas dalam rangka meningkatkan minat baca para siswa. Dengan adanya pojok literasi di sudut kelas, tentunya dapat menarik perhatian siswa untuk membaca buku dengan nyaman. Hal ini sejalan dengan penelitian Dafit bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pojok literasi terhadap minat baca mahasiswa, dimana kategori minat baca mahasiswa adalah baik dengan persentase 83,89% (Dafit, Mustika, & Melihayatri, 2020).

Gambar 5. Pojok Literasi di Kelas 5

6) Pohon Ilmu

Program ini adalah program yang mengarahkan siswa membuat tugas projek dalam satu kelas, dimana ketika selesai membaca, siswa bisa membuat beberapa catatan kecil atau pertanyaan di kertas bewarna-warni dengan bentuk sesuai kreasi anak-anak yang digantung di pohon ilmu yang sudah dirancang.

Gambar 6. Hasil Pembuatan Pohon Ilmu

7) Pengembangan Minat dan Bakat

Pada program pengembangan minat dan bakat, dibentuk menjadi dua kegiatan yakni pengadaan les setiap hari Rabu dan Jumat di sore hari dan kegiatan pembelajaran seni budaya dan prakarya

(SBDP). Pada kegiatan les berupa pembelajaran di luar jam sekolah (les) yang akan dilaksanakan setiap hari Rabu dan Jumat, pukul 15.00 WITA. Program ini termasuk dalam pengembangan minat dan bakat siswa yang akan berfokus pada siswa yang belum lancar membaca, menulis, dan menghitung serta fokus utama dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung dan bahasa Inggris yang akan sepenuhnya ditangani oleh mahasiswa Kampus Mengajar. Program ini diselingi dengan pembelajaran dengan pendekatan *arts in education (AiE),* seperti mengenal nama-nama hari dalam bahasa Inggris melalui nyanyian, trik mengingat rumus dalam *games* kecil, berupa kuis-kuis cerdas cermat, sehingga ini bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Gambar 7. Pengadaan Les Tambahan di SDN 1 Aan

Selain pembelajaran mata ajar umum berpendekatan *arts in education (AiE)*, tetapi juga terhadap pembelajaran seni secara langsung melalui mata ajar seni budaya dan prakarya (SBDP) dalam upaya peningkatan kreativitas siswa. Contohnya, memberikan pembelajaran menggambar, mewarnai, dan mengajari membuat suatu kerajinan yang dapat mengasah keterampilan, imajinasi, serta kecerdasan motorik anak. Karena membuat suatu karya, tentu akan memerlukan koordinasi dengan mata dan tangan untuk menghasilkan karya seni yang indah. Menurut penelitian Sandi mengungkapkan bahwa peserta didik senang jika diberikan pelajaran menggambar, selain bisa berimajinasi tetapi juga dapat menghasilkan karya (Sandi, 2020).

Gambar 8. Pembelajaran SBDP Menggambar dan Mewarnai di Kelas 3

Gambar 9. Pembelajaran SBDP Membuat bingkai Foto di Kelas 4

Selain itu pada Pelajaran SBDP dapat diintegrasikan dengan penggunaan literasi digital dalam proses belajar dan mengajar. Literasi digital yang diimplementasikan di SDN 1 Aan pada pembelajaran SBDP, yakni melalui pembelajaran menari dengan mengangkat

kebudayaan lokal daerah yang mana siswa dapat berlatih melalui video pembelajaran yang diberikan oleh pengajar dan mereka dapat berlatih di rumah. Tarian siswa tersebut akan ditampilkan pada hari raya besar di sekolah, seperti pada hari raya Saraswati dan acara perpisahan.

Menurut Rosala bahwa pembelajaran tari ini dinilai sangat penting terhadap kelestarian kebudayaan lokal dalam pendidikan kita secara luas sebagai upaya meningkatkan ketahanan nasional kita sebagai sebuah bangsa (Rosala, 2016). Implementasi dalam pembelajaran tari mengajarkan tarian yang memiliki nilai moral yang baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti nilai kebersamaan, disiplin, dan percaya diri Dari pembelajaran tari menggunakan literasi digital tersebut peserta didik akan mendapatkan informasi apapun yang berhubungan dengan pelajaran khususnya SDDP dan bisa bermanfaat bagi peserta didik (Dewi, Pratama, Aisyah, Syahrial, & Noviyanti, 2022).

Gambar 10. Siswa SDN 1 Aan berlatih menari dalam rangka acara hari raya Saraswati

c. Faktor-Faktor Upaya Pemerataan Kualitas Pendidikan melalui Paradigma Gotong Royong

Pendidikan seni dianggap sebagai media terbaik untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Dukungan dan komitmen yang menyeluruh dari berbagai lapisan sangat penting dalam membangun program yang inovatif, salah satunya dengan terimplementasinya program Kampus Mengajar yang telah dilakukan penulis bersama rekan sejawat Kampus Mengajar. Penerjunan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi untuk berkontribusi langsung di dunia pendidikan merupakan salah upaya dalam memeratakan kualitas pendidikan dasar terutama pada sekolah yang siswanya masih memiliki tingkat assesmen rendah. Oleh karena itu, program Kampus Mengajar dengan melibatkan seluruh lapisan dari pemerintah pusat, pemerintah daerah, perguruan tinggi, dan sekolah yang bekerja bersama-sama secara gotong royong untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik di pendidikan dasar.

Bahwasannya anak-anak berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas dengan tidak memandang dimana mereka tinggal, status sekolah, perbedaan gender, kondisi fisik, ataupun perbedaan kemampuan anak yang satu dengan lainnya. Semua anak berhak belajar dan diajar oleh gurunya di sekolah maupun pihak di luar sekolah yang mendedikasikan tenaga dan waktunya memberikan pembelajaran yang bermakna, salah satunya dengan adanya

penerjunan mahasiswa program Kampus Mengajar. Begitupun dengan para guru dan mahasiswa di perguruan tinggi, mereka berhak untuk mendapatkan pengalaman berharga dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilannya melalui kolaborasi yang yang dilakukan selama pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

4. Simpulan

Kehadiran mahasiswa Kampus Mengajar memberikan pengalaman berharga di luar kampus dalam upaya pemerataan kualitas pendidikan dasar melalui kerja sama secara gotong royong baik dari Kementerian, perguruan tinggi, dinas pendidikan kabupaten setempat, sekolah hingga sasaran utama kepada siswa dan guru. Sekolah terbantu, baik itu dari segi inovasi pembelajaran, penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar, dan program kegiatan yang dapat meningkatkan literasi dan numerasi siswa dengan berpendekatan *arts in education (AiE)*. Program Kampus Mengajar yang berlangsung selama kurang lebih empat bulan dengan terealisasikannya semua program kerja yang telah disusun. Program kerja tersebut dapat berjalan dengan lancar di sekolah, tidak lepas dari dukungan kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua siswa.

Pandangan bersama di dunia pendidikan yang terimplementasi nyata melalui program Kampus Mengajar dalam upaya pemerataan kualitas pendidikan dasar menimbulkan aksi nyata secara gotong royong untuk bergerak bersama-sama. Sehingga, secara tidak langsung semua pihak yang terlibat mendapatkan banyak pembelajaran, mulai dari melatih untuk saling membantu, peka terhadap situasi yang ada, membangun diskusi yang sehat dengan saling bertukar pikiran satu sama lain, melatih kemampuan adaptasi dengan segala situasi dan kondisi yang sedang dihadapi, serta dengan terjun langsung di lapangan tentunya ini dapat meningkatkan rasa persaudaraan mahasiswa Kampus Mengajar dengan para guru dan siswa di sekolah dengan harapan bersama dapat meningkatkan kemampuan siswa dan kualitas pendidikan di SDN 1 Aan, yang tentunya sebagai langkah kontribusi terhadap pembangunan nasional untuk kemajuan negara Indonesia.

Pembelajaran dengan melibatkan seni baik dalam mata ajar umum maupun secara langsung melalui mata ajar seni budaya dan prakarya (SBDP) mempengaruhi keterlibatan emosi siswa, dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Seperti contohnya projek kelompok membuat majalah dinding, secara langsung anak-anak saling berbagi tugas satu sama lain dalam kelompoknya, bekerja bersama-sama, saling membantu hingga pekerjaan mereka selesai. Eksperimen seperti ini dapat membuktikan bahwa perbelajaran dengan keterlibatan seni di dalamnya dapat mempengaruhi aspek emosi dan ini bisa melatih karakter, sehingga tidak hanya mengandalkan rasionalitas semata. Dengan pembelajaran berpendekatan seni (*arts in education*) dapat memberi keseimbangan antara kognitif dan emosi, dan demikian mendukung suatu kebudayaan perdamaian sekaligus

menjadi ruang untuk mewariskan seni budaya kepada siswa melalui pendidikan.

5. Daftar Pustaka

Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, *9*(1), 210–220. https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221

Arung, F., Murthado, F., & Boeriswati, E. (2023). Merdeka belajar: The real learning needs of students, teachers, and institutions related to demands for independent learning innovation. Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 5(2), 120-135.

Atthiyah, Z. W., Aghitsna, L. A., Astuti, K. D., Meytasharoh, V. P., Novitasari, R. W., Ishartono, N., ... & Nasution, I. F. (2023). Pemanfaatan Seni Drama untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong. Jurnal Keilmuan dan Keislaman, 81-89.

Dafit, F., Mustika, D., & Melihayatri, N. (2020). Pengaruh Program Pojok Literasi Terhadap Minat Baca Mahasiswa PGSD FKIP UIR. *Jurnal Basicedu*, *4*(1), 117–130. Retrieved from https://jbasic.org/index.php/basicedu

Dewi, K. P., Pratama, Rd. M. D., Aisyah, S., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 333–341.

Fitriansyah, R., Fatinah, L., & Syahril, M. (2020). Critical review: professional development programs to face open educational resources in Indonesia. Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 2(2), 109-119.

Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(2), 11–21.

Kusnanto, R. A. B., & Frima, A. (2022). Perspektif Belajar dengan Seni di Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, *16*(2), 286–295. https://doi.org/10.31540/jpp.v16i2.1999

Minsih, M., Tanaya, N. W., Cahyaningtyas, A. L., Nurjanah, A. R., Helzi, H., Utami, R. D., & Fitriyya, M. (2024). Penguatan Pendidikan Multikultural sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Apresiasi terhadap Keberagaman Budaya Indonesia di SB Permai Penang. Buletin KKN Pendidikan, 131-140.

Nasution, E. (2014). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon*, *8*(1), 1–10.

Nurhasanah, A. D., & Nopianti, H. (2021). Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lancang Kuning*, *3*, 166–173.

Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran* (pertama). Jakarta: Prenadamedia Group.

Rachman, B. A., Fidaus, F. S., Mufidah, N. L., Sadiyah, H., & Sari, I. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2. *Dinamisia : Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, *5*(6), 1535–1541. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589

Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Rohman, R. H., Prastyo, D., Hidayat, A. I., Mahmud, R. S., Syahrorini, S., Rahmaniati, R., & Zannah, F. (2023). Implementasi program pendidikan bagi anak-anak WNI di ICC Ladang Kosma Malaysia. Jurnal Keilmuan dan Keislaman, 237-252.

Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *RITME Jurnal Seni Dan Desain Serta Pembelajarannya*, *2*(1), 17–26.

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fadilah, N., Azhar, N., Oktavini, D., & Munte, A. C. (2022). Upaya Pemerataan Pendidikan Berkelanjutan di Daerah 3T. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *6*(2), 405–418.

Sandi, N. V. (2020). Proses Belajar Siswa dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 42–52. https://doi.org/10.37729/jpd

Setiaji, D. (2022). Analisis Pembelajaran Seni Terhadap Esensi dan Tujuan Pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, *7*(1), 1685–1693. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.3146

Sihabussalam. (2020). Pengoptimalan Sobat Mengajar sebagai Gerakan Sosial Pendidikan dalam Membangun Pendidikan di Daerah Tertinggal. *Jurnal AL-AZHAR Indonesia Seri Humaniora*, *5*(3), 128–136.

Sulistiawati, S., Kusumah, Y. S., Dahlan, J. A., Juandi, D., & Vos, H. (2023). A bibliometric analysis: Trend of studies in self-regulated learning over the past three decades. Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 178-197.

Sundari, U. Y., Panudju, A. A. T., Nugraha, A. W., Purba, F., Erlina, Y., Nurbaiti, N., … Pereiz, Z. (2024). *Metodologi Penelitian* (Pertama,Januari 2024; Suhardi, Ed.). Padang : CV. Gita Lentera. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/377847335

Widiyono, A., Irfana, S., & Firdausia, K. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *16*(2), 102–107.