

---

# DARMA ABDI KARYA

---

---

## JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

VOLUME 4 NO 1  
JUNI 2025

darmaabdikarya@plb.ac.id

e-ISSN: 2986-8696

---

### KOLABORASI KAMPUS DAN SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DASAR: REFLEKSI KEGIATAN KAMPUS MENGAJAR DI SDN 068 SINDANGLAYA

Linda Melinda Daniati  
Akuntansi, Politeknik LP3I

#### Article history

Received : 31 Mei 2025

Revised : 28 Juni 2025

Accepted : 28 Juni 2025

\*Corresponding author

Email : lindamelindadaniati@plb.ac.id

#### ABSTRAK

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 068 Sindanglaya Kota Bandung dengan pendekatan reflektif-partisipatif, di mana mahasiswa berperan aktif dalam merancang dan melaksanakan berbagai program kerja berbasis kebutuhan sekolah. Program yang dijalankan meliputi adaptasi teknologi (CanvArt, Word Ninja), penguatan literasi dan karakter (TTS, Duta Cilik), kepedulian lingkungan (Eco Ranger), edukasi mitigasi bencana (BUMI), serta revitalisasi perpustakaan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kolaborasi ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, keterampilan literasi digital, serta lingkungan belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Meskipun menghadapi sejumlah tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan manajemen waktu, pelaksanaan program dapat berjalan dengan baik melalui pendekatan adaptif dan dukungan dari pihak sekolah. Temuan ini memperkuat pentingnya kolaborasi kampus-sekolah sebagai strategi pengabdian masyarakat yang kontekstual dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Kampus Mengajar; pendidikan dasar; kolaborasi; literasi digital; pengabdian masyarakat

#### ABSTRACT

*The Kampus Mengajar program is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) policy that aims to strengthen collaboration between higher education institutions and elementary schools in improving the quality of education. This community service activity was carried out at SDN 068 Sindanglaya, Bandung, using a reflective-participatory approach in which university students actively designed and implemented various school-based programs. The implemented programs included technology adaptation (CanvArt, Word Ninja), literacy and character development (TTS, Duta Cilik), environmental care (Eco Ranger), disaster mitigation education (BUMI), and library revitalization. The results showed a positive impact on students' learning motivation, digital literacy skills, and the creation of a more active and collaborative learning environment. Despite challenges such as limited facilities and time management issues, the programs were successfully conducted through adaptive strategies and strong support from the school community. These findings highlight the significance of campus-school collaboration as a contextual and sustainable model of community service in education.*

*Keywords: Kampus Mengajar; elementary education; collaboration; digital literacy; community service*

© 2022 Damkar

#### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan anak sejak usia dini. Kualitas pendidikan pada jenjang ini sangat menentukan keberhasilan jenjang pendidikan selanjutnya, sekaligus menjadi indikator keberhasilan sistem pendidikan nasional. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat berbagai tantangan di sekolah dasar, khususnya yang berada di wilayah

© 2022 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

perkotaan padat seperti Kota Bandung. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan tenaga pendidik, rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta kurangnya inovasi dalam pembelajaran aktif dan kontekstual (Kemdikbudristek, 2022). Kondisi ini diperparah dengan dampak pandemi COVID-19 yang menyebabkan learning loss dan lemahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Irgi Putri Olivia, 2023).

Untuk menjawab tantangan tersebut, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi meluncurkan Program Kampus Mengajar sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses pendidikan di sekolah dasar dan menengah sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Dirjen Dikti, 2020). Mahasiswa tidak hanya bertugas membantu guru, tetapi juga berperan sebagai agen inovasi pendidikan, dengan membawa pendekatan dan teknologi baru ke dalam kelas. Penelitian (Utami et al., 2023) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam program ini mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Saragih et al., 2025), yang mencatat bahwa kehadiran mahasiswa mendorong lahirnya pembelajaran kreatif berbasis media digital.

Program Kampus Mengajar di SDN 068 Sindanglaya Kota Bandung menjadi contoh nyata kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar. Melalui program ini, mahasiswa turut serta dalam kegiatan pembelajaran, penguatan karakter, serta membantu administrasi sekolah. Kolaborasi ini dipandang strategis dalam menjembatani kesenjangan antara kebijakan pendidikan tinggi dan kebutuhan pendidikan dasar di lapangan. Untuk itu, penting dilakukan refleksi terhadap praktik dan dampak program ini sebagai upaya dokumentasi ilmiah dan pembelajaran kolektif.

Secara teoritis, landasan utama yang mendasari program ini adalah teori kolaboratif Vygotsky (Wangsa et al., 2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam konteks ini, kehadiran mahasiswa berperan sebagai "*scaffolding*" atau pendukung perkembangan belajar siswa melalui pendekatan yang lebih segar dan dekat secara psikologis. Selain itu, teori experiential learning dari Kolb (Rahmi, 2024) menguatkan pentingnya keterlibatan langsung mahasiswa dalam konteks nyata sebagai bagian dari proses belajar reflektif. Tidak kalah penting, pendekatan participatory action (Rahmat & Mirnawati, 2020) dalam pengabdian masyarakat menekankan bahwa perubahan sosial—termasuk di bidang pendidikan—harus dilakukan secara kolaboratif antara semua pemangku kepentingan, termasuk komunitas sekolah, guru, dan mahasiswa.

Rumusan masalah dalam kegiatan ini mencakup: (1) bagaimana bentuk kolaborasi antara mahasiswa Kampus Mengajar dan guru di SDN 068 Sindanglaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar, (2) apa saja tantangan dan strategi implementasi program tersebut, dan (3) bagaimana dampak program terhadap proses pembelajaran dan perkembangan siswa. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk kolaborasi tersebut, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program, serta mengevaluasi dampak nyatanya terhadap proses pembelajaran siswa.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode reflektif-partisipatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik Program Kampus Mengajar yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran di sekolah, sekaligus mendokumentasikan pengalaman dan hasil keterlibatan tersebut secara sistematis. Pendekatan ini memungkinkan pelaksana untuk merefleksikan praktik langsung di lapangan dan mengidentifikasi kontribusi nyata terhadap mitra, dalam hal ini SDN 068 Sindanglaya Kota Bandung. Penggunaan metode reflektif-partisipatif juga relevan dalam konteks kolaborasi pendidikan antara perguruan tinggi dan sekolah dasar, sebagaimana disarankan dalam penelitian (Nurhabibah et al., 2023).

Kegiatan dilaksanakan di SDN 068 Sindanglaya, Kecamatan Mandalajati, Kota Bandung, selama empat bulan, yaitu dari Agustus hingga Desember 2024. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, di mana sekolah tersebut menjadi penerima manfaat dari Program Kampus Mengajar Angkatan 5. Pelaksana program terdiri dari lima mahasiswa dari berbagai program studi yang ditugaskan oleh LLDIKTI Wilayah IV untuk mendampingi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Subjek kegiatan meliputi guru kelas, kepala sekolah, dan siswa kelas 3 hingga kelas 5, yang menjadi fokus dari intervensi pembelajaran.

Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dengan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas dan lingkungan sekolah. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung dan diskusi informal dengan guru serta kepala sekolah. Hasil observasi kemudian digunakan sebagai dasar penyusunan program kerja mahasiswa yang mencakup kegiatan pendampingan pembelajaran, penguatan karakter siswa, penggunaan media pembelajaran kreatif, serta keterlibatan dalam kegiatan sekolah lainnya. Program dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru, di mana mahasiswa membantu dalam merancang pembelajaran yang aktif dan kontekstual, termasuk melalui storytelling, permainan edukatif, serta media visual interaktif (Azizatunnisa et al., 2022).

Dalam pelaksanaan program, mahasiswa melakukan pengajaran langsung baik secara individual maupun kelompok kecil, mendampingi kegiatan literasi harian, serta memberikan penguatan numerasi melalui pendekatan tematik dan kontekstual. Mahasiswa juga mendukung guru dalam administrasi kelas dan kegiatan ekstrakurikuler. Selama program berlangsung, mahasiswa menyusun jurnal reflektif mingguan yang berisi catatan kegiatan, tantangan yang dihadapi, serta respons siswa dan guru terhadap pelaksanaan program. Refleksi ini dilakukan secara berkala sebagai bagian dari evaluasi formatif program, dan menjadi bahan utama dalam analisis tematik yang digunakan untuk menarik kesimpulan.

Dengan metode ini, kegiatan pengabdian diharapkan tidak hanya menjadi bentuk kontribusi langsung terhadap mitra sekolah, tetapi juga menghasilkan dokumentasi ilmiah yang dapat menjadi rujukan untuk praktik kolaborasi kampus dan sekolah dasar dalam peningkatan mutu pendidikan.

## **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SDN 068 Sindanglaya menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa dan pihak sekolah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya melalui berbagai program inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan karakteristik siswa. Salah satu fokus utama kegiatan adalah adaptasi teknologi, yang menjadi aspek penting dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Program "CanvArt" merupakan bentuk integrasi seni dan teknologi, di mana siswa diajak untuk menciptakan karya visual menggunakan aplikasi Canva. Program ini berhasil menarik minat siswa kelas 5 yang memiliki kreativitas tinggi. Namun, keterbatasan siswa dalam menggunakan perangkat laptop menjadi tantangan utama. Beberapa siswa belum terbiasa mengoperasikan perangkat digital, sehingga perlu adanya pembelajaran rutin dengan media seperti Chromebook agar mereka terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam berbagai mata pelajaran (Putri et al., 2021), (Komalasari, 2020).



**Gambar 1. Program “CanvArt”**

Program “Word Ninja” melengkapi pelatihan teknologi dengan memberikan pengenalan dasar Microsoft Word kepada siswa, seperti mengetik, menyalin teks, dan menggunakan fitur dasar pengolahan kata. Meskipun program ini mendapat antusiasme tinggi dari siswa, keterbatasan fasilitas seperti infocus mengharuskan pelaksanaan dilakukan secara bergiliran antar kelas. Strategi pemanfaatan ruang yang sudah dilengkapi infocus secara bergantian menjadi solusi yang cukup efektif dalam menyiasati keterbatasan tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurhabibah et al., 2023), yang menunjukkan bahwa fleksibilitas dalam manajemen pembelajaran sangat diperlukan saat mahasiswa berperan sebagai pendamping pembelajaran di sekolah.



**Gambar 2. Program “Word Ninja”**

Selain adaptasi teknologi, berbagai program kerja lainnya dirancang untuk menjawab kebutuhan literasi, karakter, dan lingkungan sekolah. Program “TTS (Teka-Teki Sindanglaya)” dirancang untuk meningkatkan kemampuan identifikasi kata dan berpikir kritis melalui permainan kata-kata berbasis materi pelajaran. Meskipun sempat tertunda karena keterbatasan waktu pelaksanaan, integrasi program ini ke dalam beberapa mata pelajaran menjadi alternatif solusi yang menyenangkan bagi siswa. Dalam hal penguatan karakter, program “Duta Cilik” berhasil menciptakan ruang apresiasi bagi siswa yang menunjukkan keunggulan di bidang literasi, numerasi, lingkungan, dan anti kekerasan. Tidak terdapat hambatan dalam pelaksanaan program ini, yang menandakan bahwa penghargaan berbasis peran sangat efektif dalam membentuk teladan positif bagi siswa lainnya (Hermanto Z. Mautang et al., 2024).



**Gambar 3. Program “Teka-Teki Sindanglaya”**

Kepedulian terhadap lingkungan sekolah diakomodasi melalui program “Eco Ranger”, yang melibatkan siswa dalam kegiatan menanam dan merawat tanaman sekolah. Tantangan seperti keberadaan sampah, keterbatasan akses ruang, dan kurangnya sistem pembagian tugas menjadi catatan penting dalam pelaksanaan. Koordinasi yang lebih baik dan pelaksanaan rutin program ini diharapkan dapat membentuk kebiasaan positif dalam menjaga lingkungan. Program “BUMI (Belajar untuk Mitigasi)” turut menjadi inovasi edukatif yang memperkenalkan konsep mitigasi bencana, khususnya kebakaran, kepada siswa melalui kolaborasi dengan Dinas Pemadam Kebakaran. Meskipun sempat terkendala pada aspek administrasi surat izin, mahasiswa dapat menyesuaikan dan memperbaiki dokumen untuk memastikan program dapat dilaksanakan sesuai prosedur.



**Gambar 4. Program “Eco Ranger”**



**Gambar 5. Program “BUMI (Belajar untuk Mitigasi)”**

Sementara itu, revitalisasi ruang baca dilakukan melalui program “Revitalisasi Perpustakaan” yang bertujuan mengklasifikasi dan menata ulang koleksi buku, serta mendorong budaya membaca di kalangan siswa. Keterbatasan ruang yang terbagi dengan fungsi lain seperti kesenian dan pramuka menjadi tantangan tersendiri. Namun, kegiatan ini tetap berjalan dengan solusi berupa penjadwalan mingguan setiap Sabtu, serta pemberian karpet tambahan agar siswa tetap nyaman saat membaca meski jumlah kursi terbatas.

Program ini juga sejalan dengan studi (Hermanto Z. Mautang et al., 2024) yang menekankan pentingnya ruang literasi yang mendukung bagi peningkatan minat baca siswa sekolah dasar.



**Gambar 6. Program “Revitalisasi Perpustakaan”**

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa kolaborasi kampus dan sekolah dapat memberikan manfaat yang luas, baik dalam penguatan akademik, karakter, maupun pengembangan lingkungan belajar. Tantangan yang muncul selama pelaksanaan menjadi bagian dari proses pembelajaran dan refleksi bersama antara mahasiswa dan pihak sekolah. Hal ini memperkuat pernyataan Braun dan Clarke (2006) bahwa praktik kolaboratif dalam pendidikan memerlukan analisis reflektif agar mampu menyesuaikan dengan dinamika dan kebutuhan lokal. Pengalaman Kampus Mengajar di SDN 068 Sindanglaya ini membuktikan bahwa inovasi berbasis kebutuhan dan kontekstualisasi program sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dasar secara berkelanjutan.

## **SIMPULAN**

Pelaksanaan Program Kampus Mengajar di SDN 068 Sindanglaya Kota Bandung telah menjadi cerminan konkret dari kolaborasi yang produktif antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan dasar. Melalui berbagai program kerja yang dirancang berdasarkan kebutuhan sekolah, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai mitra aktif dalam proses peningkatan mutu pendidikan. Program-program seperti CanvArt, Word Ninja, TTS, Duta Cilik, Eco Ranger, BUMI, dan revitalisasi perpustakaan menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, penguatan karakter, dan pembiasaan literasi di lingkungan sekolah dasar. Meskipun terdapat berbagai tantangan dalam hal fasilitas, keterbatasan teknis, dan pengelolaan waktu, pelaksanaan program dapat berjalan dengan baik berkat dukungan dari pihak sekolah dan strategi adaptif yang dilakukan oleh mahasiswa.

Dari hasil refleksi dan implementasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kehadiran mahasiswa melalui Program Kampus Mengajar memberikan dampak positif dalam aspek akademik, sosial, dan lingkungan di SDN 068 Sindanglaya. Intervensi yang dilakukan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkenalkan keterampilan abad 21 seperti literasi digital dan berpikir kritis, serta membangun budaya sekolah yang lebih aktif dan kolaboratif. Di sisi lain, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar kontekstual yang memperkuat kompetensi pedagogis, komunikasi, dan manajemen program. Kolaborasi ini sekaligus menjadi model praktik baik dalam pengabdian masyarakat berbasis pendidikan, yang patut diperluas di sekolah-sekolah lain dengan menyesuaikan kebutuhan lokal masing-masing. Keberlanjutan program dan dokumentasi kegiatan menjadi poin penting agar manfaat yang telah dirasakan dapat terus ditingkatkan dan menjadi bagian dari transformasi pendidikan dasar secara sistemik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR . *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1 SE-), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Dirjen Dikti. (2020). *Panduan program Kampus Mengajar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.
- Hermanto Z. Mautang, Deven T. Malihing, Oualeng, A., Adryel O. Palle, & Aisyah Mau. (2024). Tantangan dan Inovasi dalam Program Kampus Mengajar KemendikbudRistek 2023 : Studi Kasus di SD Negeri 1 Bira. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 238–244. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2485>
- Irgi Putri Olivia. (2023). Analisis Implementasi Program “Kampus Mengajar” Dalam Upaya Peningkatan Minat Belajar & Optimalisasi Nilai Matematika Kelas V SDN Simokerto I / 134 Surabaya. *Journal of Administrative and Social Science*, 5(1), 171–174. <https://doi.org/10.55606/jass.v5i1.923>
- Kemdikbudristek. (2022). *Profil pendidikan Indonesia 2022*.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>
- Nurhabibah, P., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2023). Refleksi Kegiatan Kampus Mengajar terhadap Kemampuan dan Kesadaran Literasi Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4, 8062–8069. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4358>
- Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi Pendidikan dan Transformasi Digital di Masa Pandemi COVID-19. *JURNAL ICT : INFORMATION COMMUNICATION & TECHNOLOGY*, 21(1), 53–57.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6, 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2 SE-Articles), 115–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113>
- Saragih, Y. I. W., Fauzi, M., Manik, J. K., & Rikawati, R. (2025). Inovasi Pembelajaran Melalui Kampus Mengajar “Membangun Karakter dan Keterampilan Siswa SD Guppi Uswatun Hasanah untuk Indonesia Emas.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(1), 145–150. <https://doi.org/10.36985/6agnpf12>
- Utami, E., Mulyadiprana, A., & Saputra, E. (2023). Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3, 302–312. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.2550>
- Wangsa, I. H. S., Setiahati, I. P., & Setiawan, A. S. (2021). Pembelajaran Kolaboratif Sekolah Dasar Menggunakan Model Vygotski. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v19i1.4978>