

Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam menciptakan wadah kreatifitas di SD 068004 Kota Medan

Amelia Putrisari¹, Fajar Utama Ritonga², Mujahid Widian Saragih³

¹Univeritas Sumatera Utara, Kota Medan

Email : amelia.ambarita20@gmail.com¹

Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 2

Agustus 2023

DOI: <https://doi.org/10.58466/literasi>

Article History

Submission: 26-09-2023

Revised: 26-09-2023

Accepted: 26-09-2023

Published: 26-09-2023

Kata Kunci:

belajar kreatif dan interaktif,
Merdeka Belajar-Kampus
Merdeka, Pendidikan, Sd 068004
Medan.

Keywords:

creative and interactive learning,
Merdeka Belajar-Kampus Merdeka,
Education, Sd 068004 Medan.

Korespondensi:

(Amelia Putrisari)

(amelia.ambarita20@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Menciptakan Wadah Kreativitas di SD 068004 Kota Medan" permasalahan yang terjadi adalah kurangnya kesadaran tentang menciptakan wadah kreatifitas siswa/i di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan melakukan observasi di tempat pelaksanaan Program Kampus mengajar di tugaskan, yaitu SD 068004 simalingkar, Kec. Medan Tuntungan. Teknik observasi berupa wawancara, dan dokumentasi. dengan melakukan observasi langsung di SD 068004, serta melakukan wawancara kepada guru pendidik serta siswa/siswi di SD 068004 Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Sehingga di perlukan wadah bagi siswa/i untuk menyalurkan minat dan bakat serta mengembangkannya guna melatih kreatifitas serta keterampilan dalam proses belajar di sekolah. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat meningkatkan kualitas belajar siswa/i di SD 068004 serta menciptakan wadah kreatifitas untuk siswa/i dapat berkembang.

Abstract

This research is entitled "Implementation of the Independent Campus Learning Program in Creating a Place for Creativity in SD 068004 Medan City." The problem that occurs is the lack of awareness about creating a place for creativity for students in elementary schools. This study uses a qualitative method. By conducting observations at the location where the Campus Teaching Program was assigned, namely SD 068004 Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan. Observation techniques include interviews and documentation, by conducting direct observations at SD 068004, as well as conducting interviews with teacher educators and students at SD 068004 Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan. Field of Benefits. The research results show that education is a basic and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble morals and skills that are needed by themselves, society, and country. So there is a need for a forum for students to channel their interests and talents and develop them in order to train their creativity and skills in the learning process at school. With this research, the researcher hopes to improve the quality of student learning at SD 068004 and create a place for creativity for students to develop.



1. PENDAHULUAN

Kampus mengajar merupakan kanal pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar diluar kampus selama satu semester guna melatih kemampuan menyelesaikan permasalahan yang kompleks dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pada kesempatan kali ini program Kampus Mengajar berkelaborasi dengan Dinas Pendidikan Kota Medan dengan beberapa Mitra di dalamnya. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar di berbagai Desa, salah satunya adalah SD Negeri 068004 Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatra Utara. yang terakreditasi B.



Gambar 1. Kegiatan proses belajar dan mengajar di kelas

Hal ini memberikan hasil serta dampak positif bagi siswa, guru dan sekolah khususnya di SD Negeri 068004 Simalingkar. Adapun dampak yang di rasakan siswa yakni siswa/i aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dimana siswa/i antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Di karenakan di dalam proses pembelajaran siswa/i diajak ikut berpartisipasi. Kegiatan pembelajaran berupa pemutaran video, penjelasan materi melalui Proyektor, serta membuat games untuk membantu siswa/i mengingat materi yang sudah di pelajari.

2. METODE

Menciptakan Wadah Kreativitas siswa/i

Analisis hasil pelaksanaan Program Kampus Mengajar dalam menciptakan wadah kreativitas siswa/i di SD Negeri 068004 Simalingkar telah sesuai melalui Program Kampus Mengajar. Dengan melihat kebutuhan dan fasilitas serta sarana yang tersedia di digunakan dengan baik, peneliti menciptakan wadah kreativitas siswa/i yang menyenangkan untuk mereka menyalurkan minat dan bakat yang mereka punya. Hal ini memberikan dampak positif yang dapat di jumpai di lingkungan sekolah yakni, Tidak sedikit di jumpai siswa/i antusias ikut serta mengikuti setiap program yang ada sebagai wadah untuk mereka mengekspresikan diri mereka dengan bebas, belajar menyenangkan , serta dapat menyalurkan bakat dan minat mereka dalam bidang tertentu. Seperti hal nya bagi siswa/i yang memiliki bakat dan minat di bidang seni menggambar dan mewarnai, di sediakan untuk siswa/i menyalurkan bakat mereka di Program Rumah Pelangi. Dimana di dalamnya terdapat kelompok siswa/i dari berbagai kelas di SD 068004 belajar bersama teknik menggambar dan mewarnai dengan baik untuk meningkatkan bakat dan minat yang mereka punya. Selain itu bagi siswa/i yang memiliki ketertarikan dan bakat dalam bidang seni tari, juga di sediakan wadah bagi siswa/i untuk menyalurkan minat dan bakat mereka melalui ekstrakurikuler menari. Juga mengikut sertakan siswa/i bersama sama membuat mading dengan kreatifitas yang di buat bersama. Selain membuat mading sekolah lebih menarik dan



memberikan mereka kesempatan untuk berkreasi, juga menarik minat baca siswa/i di SD 068004. Dengan membuat mading sekolah yang menarik dan informatif untuk di baca, sebagai meningkatkan literasi siswa/i.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan Rumah Pelangi, Proses belajar menggambar dan mewarnai. Menggunakan metode Group Work

3. HASIL & PEMBAHASAN

Setelah melakukan dan Program telah berjalan, peneliti menemukan adanya beberapa siswa/i yang memiliki hambatan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan yang sedang berlangsung. Sengingga peneliti melakukan pendekatan dengan menggunakan metode case work. Pada metode ini peneliti menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

1. Assesment. Pada tahap ini merupakan tahap awal yaitu mencari tahu apa masalah yang dihadapi dan apa penyebab dari masalah tersebut. Peneliti melakukan metode ini dengan memperhatikan siswa/I dalam melakukan kegiatan. Dilihat bagaimana sikap siswa/I saat kegiatan berlangsung dan rasa ketertarikan serta antusias siswa/I di kelas.
2. Planning. Pada tahap ini peneliti mencari solusi dari permasalahan yang terjadi dengan merancang program atau kegiatan yang dapat di laksanakan nantinya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Peneliti memulai dengan menggali minat dan ketertarikan siswa.
3. Intervensi. Pada tahap ini merupakan pelaksanaan apa saja yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya guna memecahkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti memulai dengan menggali minat dan ketertarikan siswa. Juga membuat kegiatan menggambar, belajar, serta menari lebih menarik lagi. Seperti membuat animasi dalam proses pembelajaran di sekolah, menyediakan sarana siswa/I untuk menggambar (untuk siswa/I yang tidak mempunyai sarana untuk menggambar), melakukan ekstrakurikuler menari dengan menyenangkan dan interaktif kepada siswa siswi dengan memberikan pujian setiap selesai latihan dan motivasi.
4. Evaluasi. Pada tahap ini maka akan dilihat apakah cara yang dilakukan sebelumnya dapat memecahkan permasalahan. Artinya akan dilakukan monitoring ataupun kontrol untuk melihat apakah cara tersebut dilakukan dengan baik dan dapat dikatakan berhasil. Peneliti menyiapkan hadiah untuk siswa/I yang dapat menjawab pertanyaan, bermain kuis, menggambar dengan baik, serta reward untuk siswa ekstrakurikuler menari yang telah siap menghafal setiap gerakan serta menari dengan baik sampai selesai.
5. Terminasi. Merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan program, yakni pemutusan hubungan antara kedua belah pihak. Tahap ini dilakukan peneliti karena siswa telah dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Dilihat dari siswa/i dapat mengikuti proses belajar dengan antusias serta interaktif, mengikuti kegiatan menggambar



dan menunjukkan perkembangan dalam mewarnai dengan baik dan rapih, serta dalam kegiatan menari siswa/I dapat mengikuti kegiatan menari sampai selesai, dan saat pertunjukan tari; siswa siswi dapat menari dengan baik.

Beberapa upaya yang dilakukan adalah untuk pemecahan masalah seperti pada saat jam istirahat akan digunakan oleh peneliti untuk mengajar secara per individu. Baik itu yang belum pandai dalam menggambar, kesulitan mengikuti gerakan menari. Ataupun kesulitan berkonsentrasi di kelas saat jam proses belajar dan mengajar berlangsung. Namun hambatan yang dihadapi dapat dicegah dan ditanggulangi seiring dengan berjalannya waktu.



Gambar 3. Melaksanakan kegiatan Rumah Pelangi dan Extrakurikuler menari, dengan metode group work

4. KESIMPULAN

Kampus mengajar merupakan kanal pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar diluar kampus selama satu semester guna melatih kemampuan menyelesaikan permasalahan yang kompleks dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pada kesempatan kali ini program Kampus Mengajar berkelaborasi dengan Dinas Pendidikan Kota Medan dengan beberapa Mitra di dalamnya. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu asistensi mengajar untuk memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar di berbagai Desa, salah satunya adalah SD Negeri 068004 Simalingar, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatra Utara. yang terakreditasi B. Kampus Mengajar (KM) merupakan bagian kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) yang di selenggarakan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang memberikan Kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan Mereka dengan terjun langsung ke lapangan. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa , serta mengembangkan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan.

Mahasiswa diharapkan mampu menyiapkan diri dalam melaksanakan Program Kampus mengajar ini. Dengan adanya Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka ini di diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman yang lebih mengenai situasi dan kondisi lingkungan Sekolah Dasar terutama kegiatan proses pembelajaran di kelas. Serta dengan mengikuti program kampus mengajar ini diharapkan mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan media dan bahan ajar dalam proses pembelajaran sebaik mungkin.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak MBKM Kampus Mengajar Mitra USU karena dengan adanya MBKM ini membuat peneliti mendapatkan pengalaman baru. Juga kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yaitu Bapak Mujahid Widian Saragih , S.IP., M.IP. dan juga kepada guru pamong peneliti di sekolah yaitu Ibu Erni Nurhayati Sibarani



S,Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama peneliti melakukan PKL dan menjalankan program kampus mengajar mitra USU ini. Selanjutnya tidak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh tenaga pengajar dan tenaga administrasi UPT SD 068004, simalingkar, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan. Karena telah memberikan sambutan hangat dan dorongan untuk melakukan program kampus mengajar. Juga kepada Dosen Ilmu Kesejahteraan sosial USU yang telah ikut serta mengarahkan dan memberikan bimbingan selama ini kepada peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2022). Buku Panduan Kampus Mengajar: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Replubik Indonesia.
- Adhani, Hanifa, and Hasannah. "MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA." *MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA*, vol. 4, no. 1, 2017, p. 12. *Journal.trunojoyo*, . Accessed 13 agustus. 2023.
- Dirlanudin. "Pengembangan Bakat Kreatifitas anak," Vol. 10, No. 19, p. 14. *Teknodik*, . Accessed 25 September. 2023.
- Serfiyanti, dan Ibrahim. "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6Tahun di RA Azzahra Lampung Timur." *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 11, No. 1,2022,p. 9. *Journal.uny*..Accessed 25 september. 2023.
- Fajar, dan Izzah. "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE MENGGAMBAR DI DESA KARANGASEM KABUPATEN LAMONGAN." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1, 2014, p. 7. Accessed 25 September. 2023.
- Putrisari. Amelia. laporan harian kampus mengajar. Di SDN 068004 Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan

