



## **KEGIATAN KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN SERTA MEMBENTUK KARAKTER DAN KETERAMPILAN SISWA SDN KEPANJEN KIDUL I BLITAR**

**Kevin Ridho Azizih Hidayat<sup>1</sup>, Lucky Suryo Atmojo<sup>2</sup>, Media Cato Dewa<sup>3</sup>, Maulidina Naafilah<sup>4</sup>, Rama Putra Primawardana<sup>5</sup>, Dewi Puspa Arum<sup>6\*</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

\*E-mail: [dewiarum.agrotek@upnjatim.ac.id](mailto:dewiarum.agrotek@upnjatim.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kampus Mengajar yaitu aktivitas mengajar di sekolah dimana ini termasuk dari program Kampus Merdeka yang diperuntukkan bagi mahasiswa dari berbagai jurusan yang masuk kedalam kegiatan KKN-T MBKM Gelombang II. Program kampus mengajar ini bertujuan untuk mengasah skill pengembangan diri, mengimplementasikan ilmu yang diterima kepada masyarakat, dan memanfaatkan perkembangan teknologi guna menyamaratakan pengetahuan teknologi untuk masyarakat. Lokasi dari kegiatan kampus mengajar dilaksanakan di SDN Kepanjen Kidul I Blitar, kegiatan kampus mengajar ini meliputi: pembelajaran berbasis kewirausahaan dengan membuat kerajinan tangan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar. Siswa SDN Kepanjen Kidul I Blitar dapat membuat berbagai macam produk kerajinan melalui materi yang telah diberikan oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional negeri Jawa Timur Surabaya. Dari kegiatan kampus mengajar ini dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk membentuk karakter dan ketrampilan pada siswa sekolah dasar, dengan pembelajaran membuat produk kerajinan modifikasi berdasarkan kajian ergonomis dan potensi lingkungan yang membantu siswa untuk memiliki ketrampilan tersebut, dengan adanya kegiatan Kampus Mengajar siswa diharapkan lebih mengerti tentang cara memanfaatkan potensi pada lingkungan serta kearifan lokal.

**Kata kunci:** Kampus mengajar, keterampilan, kewirausahaan

## **TEACHING CAMPUS ACTIVITIES IN IMPROVING AND FORMING THE CHARACTER AND SKILLS OF KEPANJEN KIDUL I STATE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN BLITAR**

### **ABSTRACT**

The campus teaching program is a teaching activity in schools that is part of the Merdeka Campus program, which is intended for students from various majors who are included in the II MBKM KKN-T activities. This campus teaching program aims to hone self-development skills, implement knowledge received by the community, and take advantage of technological developments to spread specialized expertise to the community. The location of campus teaching activities is held at SDN Kepanjen Kidul I Blitar, and these campus teaching activities include entrepreneurship-based learning by making handicrafts by utilizing available materials around. Students of SDN Kepanjen Kidul I Blitar can make various kinds of handicraft products through materials provided by students of the State Development University of East Java, Surabaya. From this teaching campus activity, it can be concluded that it is essential to shape the character and skills of elementary school students by learning to make modified craft products based on ergonomic studies and the potential of the environment that helps students to have these skills, with Campus Teaching activities students are expected to understand more about how to take advantage of the potential of the environment and local wisdom.

**Kata kunci:** Teaching campus, skills, entrepreneurship

### **PENDAHULUAN**

Kampus Mengajar yaitu aktivitas mengajar di sekolah dimana ini termasuk dari program Kampus Merdeka yang diperuntukkan bagi mahasiswa dari berbagai jurusan dan perguruan tinggi di seluruh Indonesia untuk turut serta, mengembangkan diri, sekaligus membuat perubahan. Guru harus berkreasi dan beradaptasi dengan teknologi. Mereka ini nantinya akan dibantu oleh Mahasiswa Kampus Mengajar untuk merubah tantangan menjadi harapan. Mahasiswa dari berbagai Indonesia dalam program ini selama satu minggu seyogyanya dapat berkreasi, berkolaborasi, serta beraksi untuk menunjang peningkatan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya yang berkaitan dengan



kerajinan. Karakter adalah moralitas, kebenaran, kebaikan, kekuatan, dan sikap dari seseorang yang ditunjukkan kepada orang lain melalui sebuah tindakan. Sedangkan menurut karakter adalah perilaku yang khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Saat ini karakter anak bangsa berubah menjadi rapuh, mudah diterjang ombak, terjerumus dalam tren budaya yang melenakan, dan tidak memikirkan akibat yang ditimbulkan. Inilah yang menyebabkan dekadensi moral serta hilangnya kreativitas produktivitas bangsa. Ketika karakter suatu bangsa rapuh maka semangat berkreasi dan berinovasi dalam kompetisi yang ketat akan mengendur, kemudian dikalahkan oleh semangat konsumerisme, hedonism, dan permisifisme yang instan dan menenggelamkan.

Menumbuhkan motivasi siswa merupakan salah satu Teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan siswa. Usaha untuk memotivasi siswa adalah dengan adanya penyuluhan kewirausahaan dan pemberian motivasi dilakukan melalui multi media berupa slide dan interaksi langsung, sehingga suasana menjadi akrab karena penyuluh dan peserta melakukan tanya jawab secara langsung. Selain itu juga diadakan pelatihan keterampilan menggunakan metode demonstrasi dengan praktek langsung, dari pengenalan bahan baku yang akan dipakai, sampai penggunaan alat keterampilan. Dapat disimpulkan bahwa usaha memotivasi siswa untuk memanfaatkan limbah yaitu dilaksanakannya penyuluhan terhadap siswa yang akan mengikuti pembuatan kerajinan recycle, memperlihatkan bahan baku yang akan digunakan untuk membuat kerajinan recycle (botol, gelas plastic, kardus bekas, lem, cutter, gunting, cat, tanah liat, dll). Siswa yang termotivasi akan memanfaatkan limbah dan dapat menumbuhkan kepedulian siswa untuk memanfaatkan limbah dengan baik sehingga menghasilkan kerajinan recycle yang bernilai jual tinggi.

Diketahui bahwa implementasi penguatan karakter kreatif melalui kegiatan pembuatan kerajinan recycle ditemukan beberapa masalah dan kendala yang berkaitan dengan pelaksanaan penguatan karakter kreatif di SDN Kepanjel Kidul I Blitar. Masalah yang ada di SDN Kepanjel Kidul I Blitar diantaranya adalah kurang maksimalnya penerapan penguatan karakter kreatif, serta masih terdapat banyak sampah bekas jajan siswa-siswi yang seharusnya masih bisa dimanfaatkan menjadi barang yang bernilai ekonomis. Penguatan karakter kreatif melalui pembuatan kerajinan recycle adalah usaha-usaha yang dilakukan oleh kepala sekolah, guru, dan orang tua dalam memberikan penguatan, perhatian kepada siswa agar lebih kreatif dalam memanfaatkan barang-barang yang mempunyai nilai jual secara ekonomis.

## **METODE**

Kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar dan perilaku), dipaparkan mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif. Pemaparan harus dilakukan secara objektif agar subjektivitas kegiatan dalam membuat interpretasi dapat dihindarkan. Pendekatan deskriptif kualitatif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan atau observasi, wawancara, dokumentasi dan memperelajari dokumen terkait. Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan observasi. Dengan melakukan observasi proses pembelajaran, kemudian dilakukan menguji keterampilan siswa secara langsung dan bergantian.

Kegiatan ini dilakukan selama 6 hari pada kegiatan KKN-T MBKM Gelombang II. Lokasi dalam penelitian ini adalah SDN Kepanjel Kidul I Blitar. Subjek dari kegiatan terdiri dari 122 siswa mulai dari kelas 1 hingga 6, kelas 1 berjumlah 14 siswa, kelas 2 berjumlah 17 siswa, kelas 3 berjumlah 20 siswa, kelas 4 berjumlah 25 siswa, kelas 5 berjumlah 25 siswa, dan kelas 6 berjumlah 21 siswa. Pelaksanaan dari kegiatan ini bertujuan untuk mengasah skill pengembangan diri, mengimplementasikan ilmu yang diterima kepada masyarakat, dan memanfaatkan perkembangan teknologi guna menyemarakkan pengetahuan teknologi untuk masyarakat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada dasarnya pencapaian dari diadakannya program pembelajaran Kampus Merdeka dari sudut pandang mahasiswa yaitu untuk mengasah skill pengembangan diri, mengimplementasikan ilmu yang diterima kepada masyarakat, dan memanfaatkan perkembangan teknologi guna menyemarakkan pengetahuan teknologi untuk masyarakat. Sedangkan dari sudut pandang masyarakat terutama siswa-siswi sekolah dasar adalah menerima ilmu untuk menghindari karakter yang dibawa oleh

perkembangan zaman, dan menanamkan motivasi entrepreneur sejak dini. Adanya pembelajaran yang dilakukan berguna untuk meningkatkan rasa sadar bagi para siswa untuk peduli terhadap lingkungan sekitar serta memanfaatkan limbah lingkungan sebagai produk yang dapat dijual dengan membawa tema kearifan lokal, sehingga produk tersebut mampu bersaing di pasar lokal maupun global.



**Gambar 1.** Foto Bersama TIM dengan Guru Pamong dan Peserta Didik  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pembelajaran berbasis kewirausahaan bertema kearifan lokal yang dipraktikkan oleh penulis mengandung makna untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik guna menghasilkan sebuah produk kerajinan yang memiliki fungsi serta nilai budaya khas daerah para peserta didik. Penggunaan teknik pembelajaran secara lisan dan interaktif membantu peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan para pengajar apabila para siswa menghadapi tantangan maupun hambatan untuk mengembangkan ide kreatifnya. Pengajar memberikan materi mengenai perancangan produk dan modifikasi desain produk agar produk yang diciptakan dapat memberikan potensi-potensi seperti meminimalisir pengeluaran, menarik perhatian pelanggan dengan meningkatkan visual produk, dan memaksimalkan nilai ergonomis dari produk yang diciptakan.

Pengajar memberikan beberapa gambaran inspirasi untuk para peserta didik guna memancing motivasi berpikir luas dan mengajak mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang dapat diimplementasikan dari berbagai alat, bahan, prosedur, serta teknik agar produk yang diciptakan memiliki fungsi atau ciri khasnya masing-masing. Selain mengajarkan bagaimana cara menciptakan suatu produk, pengajar memberikan materi untuk memodifikasi suatu produk yang sudah ada agar dapat lebih dikembangkan sesuai keinginan para peserta didik. Materi modifikasi produk yang dipaparkan pengajar mampu menjelaskan secara lengkap nilai ekonomis maupun karakteristik produk yang akan dimodifikasi seperti bentuk produk, efektifitas kemasan, dan karakteristik display yang dimiliki beberapa produk yang terkemuka.

Melihat banyaknya potensi bahan yang dapat diolah disekitar lingkungan wilayah sekolah, pengajar menyarankan peserta didik untuk memanfaatkan berbagai macam bahan seperti botol plastic untuk diolah dan dihias sesuai dengan ide kreatif peserta didik. Melihat resiko peralatan yang dipakai untuk mengolah bahan-bahan tersebut, pengajar menggunakan teknik interaktif untuk membantu peserta didik secara langsung menggunakan alat-alat berbahaya seperti gunting, cutter, dan pisau. Tema kearifan lokal yang ditanamkan pengajar diharapkan mampu membantu peserta didik agar tidak terbawa oleh arus modernisasi dan tetap mengedepankan ciri khas wilayah masing-masing guna meningkatkan nilai visual dari produk yang diciptakan. Dengan menanamkan dasar kearifan lokal, peserta didik dapat mengekspresikan berbagai macam bentuk modifikasi unik sehingga menciptakan display produk yang menarik dan mampu bersaing dengan produk-produk lokal maupun global lainnya.



**Gambar 2.** Hasil Modifikasi Produk Oleh Peserta Didik  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Siswa sekolah dasar dapat membuat berbagai macam produk kerajinan melalui materi yang telah diberikan oleh kakak-kakak mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional negeri Jawa Timur Surabaya, berbagai desain kerajinan dapat diterapkan oleh para siswa sekolah dasar karena pengajar telah melakukan berbagai macam pertimbangan produk kerajinan yang dapat mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6. berbagai macam baku antara lain kertas lipat, kardus, stik eskrim, tanah liat, botol plastic, dll. produk yang dibuat siswa sekolah dasar antara lain membuat asbak dari tanah liat, pigura dari kardus, tempat pensil dari stik eskrim dan botol bekas. untuk hiasan yang dibuat pada produk kerajinan siswa sekolah dasar dapat membuat sesuai keinginan



mereka masing masing, hal ini bertujuan untuk membuat para siswa dan siswi dapat mengeksplorasi hal baru dan mengasah kreatifitas mereka sedari kecil. Selain itu hal ini bertujuan untuk mengurangi limbah di area sekolah dasar karena banyak bahan baku yang dapat didaur ulang khususnya kelas 3 dan 4 sekolah dasar yang membuat produk kerajinan dari bahan bahan daur ulang seperti kardus dan botol air mineral bekas yang merupakan limbah yang sulit terurai dan membutuhkan waktu yang cukup lama berkisar antara 10 sampai 100 tahun tergantung jenis bahan.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam pembuatan kerajinan daur ulang botol bekas dan kardus bekas di SDN Kepanjen Kidul I :

1. Tempat pensil (botol bekas & kain flannel)
  - a. Langkah pertama yaitu memotong botol menjadi dua bagian, yang digunakan sebagai tempat pensil adalah bagian bawah botol
  - b. Langkah kedua yaitu menyiapkan kain flannel untuk menutup seluruh permukaan botol
  - c. Langkah berikutnya yaitu melekatkan kain flanel yang sudah dipotong secara melingkar ke botol bekas, harus diperhatikan agar kain flannel melekat dengan sempurna dan pastikan kain tidak mudah lepas.
  - d. Gunakan lem tembak atau lem uhu sebagai bahan untuk melekatkan kain karena lem tembak memiliki sifat mudah lengket dan mudah kering.
  - e. Setelah seluruh permukaan botol bekas telah terlapisi kain flannel, buat pola sesuai selera untuk menghias tempat pensil.
2. Pigura (kardus bekas)
  - a. Langkah pertama gunakan penggaris dan gambar bentuk bingkai foto di atas kardus. Sesuaikan ukuran dan bentuk. Jika pola sudah dibuat, kemudian potong kardus sesuai bentuk pola.
  - b. Selanjutnya ketika bentuk bingkai depan dan belakang sudah siap, barulah langkah berikutnya melubangi bagian tengah untuk nantinya diisikan foto.
  - c. Setelah itu pigura dapat diwarnai dan diberi hiasan agar lebih menarik saat dipajang, para murid bisa menghiasnya sesuai kreativitas masing-masing. Contohnya dengan menempelkan potongan kertas warna-warni, atau menempelkan dekorasi lainnya pada bagian depan bingkai.
  - d. Saat tahap menghias bingkai depan selesai, kemudian rekatkan dengan bagian belakang bingkai. Berikut cara merekatkan kedua sisi bingkai, antara lain:
    - 1) Pastikan bagian depan dan belakang bingkai sudah pas sebelum nantinya diberi lem agar merekat.
    - 2) Kemudian, rekatkan bagian depan dan belakang bingkai menggunakan lem.
    - 3) Rekatkan semua sisi kecuali satu sisi terbuka yang nantinya digunakan sebagai tempat memasukkan dan mengeluarkan foto.
    - 4) Setelah kedua bagian tersebut direkatkan, biarkan sesaat hingga lem mengering.
    - 5) Jika lem sudah mengering, barulah anak bisa memasukkan foto yang ingin dipajang.
  - e. Langkah paling terakhir dalam pembuatan bingkai foto dari kardus adalah membuat penyangga dibagian belakang, atau gantungan dibagian atas untuk nantinya bingkai bisa dipasang di tempat-tempat tertentu. Berikut langkah membuat penyangga bingkai foto, antara lain:
    - 1) Ambil kardus yang sama tebalnya atau kalau bisa lebih tebal dari ardu bingkai, tujuannya adalah agar lebih kuat menopang bingkai saat dipajang nanti.
    - 2) Kemudian, potong menyerupai dasi atau seperti penyangga bingkai pada umumnya.
    - 3) Setelah itu, rekatkan bagian ujung potongan kardus pada bagian belakang bingkai foto.
    - 4) Agar bagian belakang pigura menarik, bisa ditempelkan kertas putih atau hitam pada bagian belakang dan bagian penyangga.



**Gambar 3.** Peserta Didik Melakukan Kegiatan Sesuai Program  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Para pengajar dari mahasiswa mampu melakukan penilaian untuk produk kerajinan yang dibuat para siswa sekolah dasar, hal ini bertujuan untuk menambah semangat para siswa sekolah dasar dalam membuat produk kerajinan yang kreatif dan inovatif melalui desain produk serta hiasan untuk produk masing-masing siswa. Serta para pengajar dari mahasiswa memberikan pembelajaran tentang nilai ekonomis dari produk kerajinan tangan yang dibuat oleh siswa bahwa kerajinan ini mempunyai nilai jual, dengan syarat kerajinan dibuat semenarik mungkin dan memikirkan beberapa aspek di antara lain desain produk, fungsi produk, kelebihan produk dsb. Hal tersebut dapat mempengaruhi kelayakan penjualan serta harga jual produk ke pasar. Untuk potensi lingkungan produk kerajinan yang dibuat diusahakan ramah lingkungan karena berasal dari limbah yang di daur ulang oleh para siswa sekolah dasar. Kita dapat menerapkan berbagai macam kearifan lokal melalui desain produk dan hiasan para siswa dapat menambahkan berbagai hiasan khas daerah masing-masing seperti kain batik, logo-logo yang mengandung makna kearifan lokal dan bentuk-bentuk lain seperti keris, candi, ikan koi, pecut yang melambangkan kota Blitar tempat dimana hal ini diterapkan. Yang bisa membuat kota Blitar terkenal akan ciri khas selain makam dari sang proklamator Indonesia yaitu Bapak IR. Soekarno



presiden pertama di Indonesia. Maka dari itu pengajar dari mahasiswa menekankan para murid sekolah dasar agar menambahkan ciri khas dari kota blitar.



**Gambar 4.** Peserta Didik Menunjukkan Setiap Produk Yang Dihilangkan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## SIMPULAN

Kegiatan Kampus Mengajar sangat penting untuk membentuk karakter dan ketrampilan pada siswa sekolah dasar, dengan pembelajaran membuat produk kerajinan modifikasi berdasarkan kajian ergonomis dan potensi lingkungan yang membantu siswa untuk memiliki ketrampilan tersebut, pendekatan yang dilakukan kepada siswa dengan pendekatan kualitatif agar siswa mampu memahami dengan baik penerapan pengajaran yang diberikan, dengan adanya kegiatan Kampus Mengajar siswa diharapkan lebih mengerti tentang cara memanfaatkan potensi pada lingkungan serta kearifan lokal, sehingga siswa mampu berfikir secara luas tentang pengelolaan ramah lingkungan sekitar yang aman serta lebih bertanggung jawab atas pengelolaan kebersihan lingkungan sekitar, dan siswa mampu menjadikan lingkungan disekitar lebih produktif dalam pengelolaan ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A., Linda, R., Sari, M., & Sofiana, J. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Adaptasi Teknologi Melalui Program Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar No 5 Sejahat Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. 8(05), 163–172.
- R. Putri., Israwati, Fauzi, M.Yamin. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri 11 Lembah Sabil Kab. Aceh Barat Daya. 10(2), 43–55.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. 6(1), 916–924.
- Waldi, A., Putri, N. M., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. 5(3), 284–292.