

## Partisipasi Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata dalam Kegiatan Mengajar Sekolah Dasar di Desa Sumberagung Kabupaten Nganjuk

### *Participation of Real Work Lecture Students in Elementary School Teaching Activities in Sumberagung Village, Nganjuk Regency*

**Rinda Purwati, Merlina Aris, Yemima Dya Novitasari, Hendra Maulana**  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Alamat: Jl. Raya Rungkut Madya No. 1, Gunung Anyar, Surabaya

Korespondensi penulis: [20041010159@student.upnjatim.ac.id](mailto:20041010159@student.upnjatim.ac.id)

---

#### Article History:

Received: 10 Mei 2023

Revised: 12 Juni 2023

Accepted: 17 Juli 2023

#### Keywords:

*Community Service Program;*

*Teaching Activities;*

*Participation*

**Abstract:** *Community Service Program (KKN) is a part of educational activities as well as devotion to the community which is a learning tool for students to actively contribute to society and help solve the problems faced. Participation is independent participation or active initiative in various activities and situations within a group or society. The participation of KKN students in the community is shown in teaching activities conducted at SDN 1 Sumberagung. The implementation of this teaching activity is done using question-and-answer learning methods to encourage students and students to understand the material submitted, and train to express their opinions. The use of audio, visual, and audiovisual learning media is also done by KKN students so that students can feel a new atmosphere and learning activities are getting interesting.*

---

**Abstrak.** Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bagian aktivitas pendidikan sekaligus pengabdian kepada masyarakat yang menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa untuk berkontribusi secara aktif dalam masyarakat sekaligus membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi. Partisipasi merupakan keikutsertaan secara mandiri atau inisiatif secara aktif dalam berbagai kegiatan dan situasi dalam suatu kelompok atau masyarakat. Partisipasi mahasiswa KKN dalam masyarakat ditunjukkan dalam kegiatan mengajar yang dilakukan di SDN 1 Sumberagung. Pelaksanaan kegiatan mengajar ini dilakukan menggunakan metode pembelajaran tanya jawab agar mendorong siswa dan siswi untuk memahami materi yang disampaikan, serta melatih untuk berani mengungkapkan pendapat. Penggunaan media pembelajaran audio, visual, dan audiovisual juga dilakukan mahasiswa KKN agar siswa dapat merasakan suasana baru dan kegiatan belajar semakin menarik.

**Kata kunci:** Kuliah Kerja Nyata; Kegiatan Mengajar; Partisipasi.

## **LATAR BELAKANG**

Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor:719/P/2020, tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan dalam kondisi khusus sebagaimana dimaksud dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Kemudian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi mencakup Standar Nasional Pendidikan, Standar Penelitian dan Standar Pengabdian Masyarakat. Dalam Standar Pengabdian Masyarakat dijelaskan bahwa kriteria minimal tentang sistem pengabdian kepada masyarakat pada perguruan tinggi di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada perguruan tinggi pengabdian masyarakat dilakukan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Program Kuliah Kerja Nyata ini dimaksudkan untuk melatih mahasiswa untuk terjun langsung bermasyarakat.

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran“ Jawa Timur (UPNVJT) merupakan bagian aktivitas pendidikan sekaligus pengabdian kepada masyarakat yang terprogram dalam kurikulum dan pedoman akademik Fakultas. Kegiatan KKN menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa untuk memahami permasalahan masyarakat sekaligus membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi wadah bagi mahasiswa untuk turut berkontribusi secara aktif dalam pembangunan nasional. Kuliah Kerja Nyata di UPN “Veteran” Jawa Timur mempunyai tujuan ; (1) meningkatkan empati dan kepedulian mahasiswa terhadap permasalahan yang dijumpai di masyarakat; (2) mengasah soft skill mahasiswa agar siap sebagai calon pemimpin masa depan; (3) memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu dan teknologi yang dikembangkan oleh Perguruan Tinggi; dan (4) membantu percepatan pengembangan perdesaan melalui pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi tepat guna. UPN “Veteran” Jawa Timur menempatkan 950 mahasiswa di lima kabupaten/kota yang berada di Jawa Timur. Peserta KKNT MBKM terdiri dari berbagai program studi dengan empat skema yang ada. Skema tersebut adalah skema desa wisata, kewirausahaan, tangguh bencana, dan bebas stunting. Lokasi KKN akan disesuaikan dengan pemilihan skema yang telah dipilih oleh mahasiswa, serta kebutuhan masyarakat setempat.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Partisipasi**

Menurut Nadian (2006), partisipasi merupakan sebuah proses aktif yang mana inisiatif diambil oleh warga masyarakat sendiri, dipimpin oleh cara berpikir mereka sendiri, dengan menggunakan proses serta sarana dimana mereka dapat menegaskan control secara efektif (Muniarty et al., 2021). Dengan kata lain, partisipasi dapat didefinisikan sebagai keikutsertaan secara mandiri atau inisiatif secara aktif dalam berbagai kegiatan dan situasi dalam suatu kelompok atau masyarakat.

### **Media Pembelajaran**

Danim (1995:7) mengatakan bahwa media pembelajaran yang berupa seperangkat alat bantu atau pelengkap yang difungsikan untuk berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik oleh guru atau tenaga pendidik. Menurut Ashar (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sara atau alat untuk membantu kegiatan belajar baik di dalam maupun diluar kelas, yang juga merupakan komponen sumber pembelajaran yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sapriyah, 2019). Melalui pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu piranti atau alat pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar oleh pendidik kepada siswa yang dapat mendukung proses tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, cetak, hingga media audio visual (Supriyono, 2018).

## **METODE PENELITIAN**

Salah satu kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan yaitu kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu dengan metode partisipasi dimana mahasiswa KKNT 73 UPN "Veteran" Jawa Timur melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dua kali dalam satu pekan mulai tanggal 02 sampai dengan 30 Mei 2023 tiap hari selasa dan rabu. Peserta pada kegiatan ini yaitu siswa dan

siswi SDN 1 Sumberagung. Kegiatan mengajar menggunakan metode tanya jawab dimana mahasiswa memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa atau sebaliknya sehingga memungkinkan terjadinya dialog antara mahasiswa dan siswa. Tujuan metode tanya jawab ini untuk melatih siswa menyampaikan pendapat dalam kegiatan belajar agar tercipta kondisi belajar yang menyenangkan antara mahasiswa dan siswa SDN 1 Sumberagung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kegiatan Belajar-Mengajar Minggu Pertama**

Kegiatan mengajar di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumberagung dilakukan selama tiga minggu berturut turut, dengan satu hari selama setiap minggu. Sebelum memulai proses pengajaran, dilakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SDN 1 Sumberagung mengenai jadwal mengajar juga materi yang akan diajarkan. Proses tersebut berjalan lancar dan tanpa hambatan, pengajar di sekolah tersebut kooperatif dan mendukung kegiatan selama proses pengajaran. Pada minggu pertama, materi yang diajarkan adalah kebersihan lingkungan, yaitu mengenal jenis – jenis sampah dan proses daur ulang sampah.

Selama kegiatan berlangsung, anak – anak SDN 1 Sumberagung sangat antusias dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Selain itu, juga ditayang video animasi yang membantu dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Sehingga, mereka semangat mengikuti kegiatan yang berlangsung. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.30 pagi hingga 09.30, ada jeda sebentar untuk beristirahat membeli jajan atau sekedar bermain. Proses belajar mengajar tidak akan membosankan, karena selama kegiatan ini berlangsung, juga diselipkan beberapa *games* atau kegiatan bermain. Hal ini digunakan untuk mencegah kejenuhan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam menjalankan kegiatan mengajar di SDN Sumberagung 1 ini, mahasiswa menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Dalam video tersebut ditampilkan edukasi mengenai sampah, jenis-jenisnya hingga cara mengolah sampah yang baik dan bijak. Mahasiswa memilih video animasi sebagai media pembelajaran karena video animasi dinilai dapat membangkitkan motivasi dan ransangan dalam

kegiatan belajar mengajar. Siswa menjadi lebih tertarik dan cenderung lebih mudah untuk focus karena melalui video animasi materi yang diajarkan terasa ringan dan tidak monoton. Carpenter dan Dale (Drma, 1983:6) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar memerlukan partisipasi dan latihan. Dalam kegiatan belajar siswa memerlukan partisipasi. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi dengan cara memperhatikan penjelasan, melihat, menulis, memikirkan, hingga memberikan pendapat atau tanggapannya terhadap materi yang ada.

### **Kegiatan Belajar-Mengajar Minggu Kedua**

Pada minggu kedua, mahasiswa KKNT 73 UPNVJT melaksanakan kegiatan belajar mengajar di SD dengan pemberian materi terkait dengan budaya lokal. Para siswa dan siswi diberikan gambaran mengenai budaya lokal seperti tarian tradisional dan mengajak mereka untuk mempraktikkan tarian tersebut bersama-sama. Pemilihan materi ini agar siswa dan siswi mengenal budaya lokal sehingga mereka dapat menjaga kelestariannya di era yang serba digital saat ini. Pemberian materi tentang kesenian tari tradisional ini dilakukan dengan praktik secara langsung dimana ada yang memperagakan salah satu tari tradisional yang dapat diikuti oleh siswa dan siswi. Selain itu untuk memperingati hari pendidikan yang diperingati setiap tanggal 02 Mei mahasiswa KKNT 73 UPNVJT menyelenggarakan lomba mewarnai dengan ilustrasi salah satu pahlawan pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara.

### **Kegiatan Belajar-Mengajar Minggu Ketiga**

Pada hari berikutnya mahasiswa KKNT 73 UPNVJT melaksanakan kegiatan belajar mengajar di SDN 1 Sumberagung dengan pemberian materi tentang toleransi terhadap keberagaman. Pemilihan materi tersebut dikarenakan mahasiswa KKNT 73 UPNVJT masih melihat banyak sekali sikap siswa dan siswi yang tidak menghargai perbedaan seperti saling mengejek, diskriminasi, dan *bullying*. Pada materi ini diawali dengan pemutaran video animasi yang menjelaskan tentang toleransi terhadap keberagaman. Setelah pemutaran video mahasiswa KKNT 73 UPNVJT menjelaskan kembali inti dari video tersebut agar siswa dan siswi lebih mengerti dan paham tentang materi. Dengan pemberian materi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa toleransi siswa terhadap keberagaman yang ada di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penyampaian materi ini juga menggunakan media pembelajaran media animasi. Siswa diminta untuk duduk dan memperhatikan video animasi mengenai materi Keberagaman yang ditampilkan di layar proyektor. Setelah memperhatikan video animasi, mahasiswa memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk melihat seberapa focus dan tanggap siswa dalam menerima materi. Hasilnya adalah siswa dapat menjawab semua pertanyaan terkait materi yang disampaikan dalam video animasi dan menunjukkan partisipasi aktifnya dalam mengemukakan jawaban. Media pembelajaran audio visual melalui video animasi oleh mahasiswa KKN-T MBKM 73 saat mengajar ini berguna dalam peningkatan minat dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mahasiswa sebagai pengajar tidak memerlukan banyak hal untuk mempraktikkan secara langsung melainkan dapat memanfaatkan visual gambar dari video untuk menunjukkan secara langsung bagaimana keberagaman itu dapat terjadi.

Selanjutnya, dibuka sesi tanya jawab tentang materi toleransi terhadap keberagaman agar dapat berinteraksi sekaligus mengukur pemahaman siswa dan siswi terhadap materi yang diberikan. Mahasiswa KKNT 73 UPNVJT telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang bisa langsung dijawab oleh siswa dan siswi dengan cara mengangkat tangan terlebih dahulu. Apabila siswa dan siswi bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan hadiah berupa *snack* yang telah disiapkan. Selain itu, juga diadakan lomba menggambar yang dilakukan untuk melatih kreatifitas dan meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dan siswi. Pada kegiatan ini mereka diberikan selembar kertas kosong yang bisa mereka isi dengan gambar apapun terkait dengan kegiatan disekolah. Gambar mereka akan dikumpulkan dan akan dinilai oleh mahasiswa KKNT 73 berdasarkan kreatifitas, kerapian, dan keindahan dari gambar tersebut. Dalam lomba ini terdapat 3 pemenang yang akan dipilih dan mendapat hadiah berupa alat tulis dan *snack*.

Kegiatan tanya jawab ini merupakan salah satu cara yang digunakan mahasiswa untuk mendorong adanya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan berani menjawab pertanyaan, maka artinya siswa tersebut telah berpartisipasi aktif dalam melihat, mendengarkan, dan memahami materi yang disampaikan baik materi yang disampaikan secara lisan oleh mahasiswa maupun materi yang ditampilkan melalui media pembelajaran video animasi. Melalui kegiatan mengajar ini mahasiswa ikut berpartisipasi

dalam mengembangkan metode dan sarana Pendidikan di Desa Sumberagung khususnya di SDN 1 Sumberagung. Dengan adanya kegiatan mengajar menggunakan media pembelajaran, siswa dapat merasakan suasana baru yang tentunya membuat kegiatan belajar semakin menarik.

### **Analisis Media Pembelajaran yang Digunakan**

Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu audio, visual, dan audiovisual.

#### **A. Audio**

Media pembelajaran audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam prosesnya. Selama waktu pembelajaran yang dilakukan oleh Mahasiswa KKN Kelompok 73 menggunakan salah satu media audio. Audio yang digunakan merupakan lagu kebangsaan, daerah dan nasional, yaitu Indonesia Raya, Halo – Halo Bandung, Garuda Pancasila, dll. Audio ini digunakan untuk memulai proses pembelajaran yang dilakukan, juga sebagai sarana untuk mengenal dan memahami perjuangan para pahlawan Bangsa Indonesia. Selain itu, audio ini dipergunakan sebagai proses melatih otak untuk meningkatkan fokus dalam kegiatan *games* yang dilakukan.

#### **B. Visual**

Media visual merupakan media pembelajaran yang hanya bisa dilihat saja. Proses pembelajaran yang berlangsung selama tiga minggu berturut – turut menggunakan salah satu media visual. Seperti properti pengajaran yaitu tempat sampah, gambar jenis sampah, dll. Media visual digunakan untuk memudahkan anak – anak dalam mengenali dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, mereka juga akan lebih paham dan mempunyai gambaran tentang apa yang dijelaskan.

#### **C. Audiovisual**

Media pengajaran audiovisual adalah media yang dapat dilihat dan dinikmati suaranya, contohnya seperti video. Proses belajar-mengajar selain menggunakan audio dan visual, juga menggunakan audiovisual. SDN 1 Sumberagung mempunyai sarana yang menunjang Mahasiswa KKNT 73 untuk menggunakan proyektor dalam proses pengajaran.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Mahasiswa KKN-T MBKM 73 memiliki program mengajar yaitu 73 Mengajar. Program ini dilaksanakan sebagai salah satu wujud partisipasi aktif mahasiswa untuk meningkatkan mutu dan inovasi belajar siswa di SDN 1 Sumberagung. Dalam pelaksanaannya Kelompok 73 menggunakan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa menggunakan media pembelajaran audio, visual, dan audiovisual. Mahasiswa menggunakan video animasi yang memuat materi-materi terkait yang akan diajarkan. Dengan metode ini siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dan mendengarkan. Sehingga output yang didapatkan adalah siswa dapat lebih menunjukkan partisipasinya dalam mendengarkan, memperhatikan, serta memberikan tanggapan atas pertanyaan yang disampaikan mahasiswa terkait materi pembelajaran.

Tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan materi sesuai dengan jadwal saja. Melainkan juga memastikan bahwa materi tersebut tersampaikan dengan baik sehingga siswa dapat mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagai seorang pengajar, guru harus memberikan metode-metode belajar yang lebih menyenangkan namun tetap kondusif dalam pelaksanaannya. Dengan kegiatan mengajar yang telah dilakukan oleh mahasiswa KKN-T MBKM 73 diharapkan pengajar dapat mengadaptasi metode pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran video animasi atau video edukasi setidaknya satu kali dalam satu bulan. Hal ini menjadi kegiatan yang menyegarkan bagi siswa disela-sela kegiatan proses belajar mengajar secara formal.

### **Saran**

Anak – anak SDN 1 Sumberagung sangat menyukai pembelajaran menggunakan media audiovisual. Jadi, akan sangat menyenangkan bagi mereka jika pembelajaran memanfaatkan teknologi yang ada. Seperti pemutaran animasi – animasi ataupun cerita pendek yang termasuk dalam materi pembelajaran. Selain itu, juga adanya edukasi atau pembatasan penggunaan *gadget* akan sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran. Karena penyalahgunaan teknologi informasi juga tidak baik dalam perkembangan siswa – siswi SDN 1 Sumberagung.



## **DAFTAR REFERENSI**

- Muniarty, P., Wulandari, Sakinah, N. P., Hermanto, B., & Annisa, R. (2021). Partisipasi Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik Wira Desa (KKNT-WD) Dalam Kegiatan Masyarakat. *Jurnal ABDIKARYA*, 3(2), 185–193.
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.