

Implementasi Program KKN Mahasiswa ITB Ahmad Dahlan Dalam Edukasi Siswa Sehat dan Pengembangan *Soft Skill* Di SDN 1 Pondok Pinang

Nurwati¹, Aldo Satriyo Pamungkas^{2*}, Dinda Fransiska Utami³, Fatimah Ajahra⁴,
Nadhifa Abdul Haris⁵, Nopita Indah Cahyani⁶, Maulida Narassati⁷, Nisa Dewi Afiana⁸,
Mariska Dwi Lestari⁹, Fikri Haikal¹⁰, Singgih Adhi Putra¹¹

^{1,3,4,5,6,7,8,9} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta,
Tangerang Selatan

^{2,10,11} Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, Tangerang Selatan
Email: aldopamungkas645@gmail.com ^{2*}

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mahasiswa ITB Ahmad Dahlan yang dilaksanakan di SDN 01 Pondok Pinang, Jakarta Selatan, bertujuan untuk merespons berbagai isu dalam pendidikan dasar, seperti rendahnya kesadaran siswa terhadap pola hidup sehat, pengelolaan sampah, literasi keuangan, dan bullying. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan partisipatif. Metodologi pelaksanaan terdiri dari tiga tahap, yaitu persiapan, implementasi, dan evaluasi. Bentuk kegiatan mencakup edukasi gaya hidup sehat, simulasi pengelolaan sampah, permainan literasi keuangan, serta pembelajaran berbasis dongeng dengan model Teams Games Tournament (TGT). Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap isu-isu sosial yang diangkat, serta terciptanya lingkungan sekolah yang lebih ramah, aman, dan inklusif. Program ini menunjukkan efektivitas pendekatan kolaboratif mahasiswa dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar.

Keywords: Anti-bullying, Edukasi, Pembelajaran interaktif, Pendidikan dasar, Pengabdian

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah dasar penting yang mendukung perkembangan akademik dan karakter generasi muda. Pendidikan dasar di Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga untuk membangun kepribadian yang kuat, nilai-nilai moral, dan kebiasaan yang baik. Sekolah Dasar (SD) adalah tempat yang dipilih secara strategis untuk menanamkan nilai-nilai ini sehingga siswa dapat berkembang menjadi orang yang sehat, cerdas, dan berkarakter.

Dalam kenyataannya, proses pendidikan dasar menghadapi banyak masalah. Isu-isu penting seperti pola hidup sehat, kesadaran lingkungan, literasi keuangan, dan pembangunan keterampilan sosial (*soft skills*) menjadi semakin penting seiring berjalannya waktu. Namun, masalah ini masih dianggap rendah oleh siswa. Studi menunjukkan bahwa pola hidup sehat memiliki korelasi signifikan dengan tingkat kebugaran jasmani yang lebih tinggi pada anak-anak usia sekolah (Tria Ayu et al., 2021). Sebaliknya, lebih banyak kasus *bullying* di sekolah-sekolah berdampak buruk pada psikologis siswa, dan kurangnya pengetahuan tentang pengelolaan sampah memperburuk masalah lingkungan (Sari et al., 2021).

Salah satu lokasi strategis untuk mengatasi masalah ini adalah lingkungan sekolah dasar, terutama di kawasan perkotaan, seperti SDN 01 Pondok Pinang di Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. SDN 01 Pondok Pinang, sebuah sekolah yang terletak di tengah-tengah kehidupan perkotaan, menghadapi sejumlah masalah khas. Ini termasuk kurangnya kesadaran akan pola hidup sehat, perilaku membuang sampah sembarangan, kurangnya kebiasaan menabung, dan tingginya kemungkinan terjadi kasus *bullying*. Untuk tujuan meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya masalah tersebut, diperlukan pendekatan pendidikan yang sistematis dan menyeluruh.

Nilai-nilai ini seringkali tidak diajarkan melalui pendekatan pendidikan formal. Program seperti sosialisasi hidup sehat, pendidikan menabung, simulasi pasar, dan pelatihan *anti-bullying* memberi siswa kesempatan untuk belajar yang membantu mereka memahami dan menginternalisasi prinsip-prinsip penting. Selain itu, pembelajaran berbasis game, seperti metode Teams Games Tournament (TGT), memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan soft skill mereka secara bertahap sambil menikmati proses pemecahan masalah, kerja sama, dan komunikasi. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis dari kegiatan ini, tetapi mereka juga dimotivasi untuk menerapkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan pendekatan secara menyeluruh, diharapkan siswa akan tumbuh menjadi orang yang peduli, bertanggung jawab, dan berkarakter.

Oleh karena itu, mahasiswa dari Kuliah Kerja Nyata (KKN) ITB Ahmad Dahlan Jakarta bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai peran pendidikan dasar, khususnya di SDN 01 Pondok Pinang, dalam membangun kesadaran siswa terhadap isu-isu penting yang mempengaruhi kualitas hidup mereka. Dengan menyoroti pendekatan yang digunakan oleh sekolah, peran guru, serta dukungan dari orang tua dan masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif untuk menciptakan generasi yang lebih unggul, peduli, dan berdaya saing di masa depan.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan di SDN Pondok Pinang 01 Kec. Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, D.K.I. Jakarta pada tanggal 11 Oktober 2024. Kegiatan ini diikuti sebanyak 128 peserta yang berasal dari siswa/i sekolah dasar kelas III. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari tahap persiapan, implementasi, dan evaluasi yang dilaksanakan mahasiswa dan didampingi dosen pembimbing. Program ini dilaksanakan selama satu bulan dengan pendekatan partisipatif. Kegiatan meliputi:

1. Edukasi Siswa Sehat:

- a. Sosialisasi mengenai pentingnya pola makan seimbang, olahraga rutin, dan menjaga kebersihan.
- b. Praktik mencuci tangan yang benar dan simulasi pembuatan menu sehat.

2. Pengembangan *Soft Skill*:

- a. Melatih kerja sama tim melalui permainan edukatif.
- b. Latihan komunikasi efektif melalui diskusi kelompok dan presentasi sederhana.
- c. Penyelesaian konflik melalui simulasi kasus sehari-hari.

Pelaksanaan program dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:

- a. Identifikasi Kebutuhan: Dilakukan observasi dan diskusi dengan guru untuk memahami permasalahan utama siswa/i terkait kesehatan dan keterampilan sosial.
- b. Penyusunan Materi: Modul pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi, mencakup edukasi kesehatan dan pengembangan soft skill dengan pendekatan yang interaktif.
- c. Latihan Internal: Mahasiswa peserta KKN melakukan latihan untuk memastikan mereka memahami materi dan metode yang akan digunakan selama program.

2. Tahap Implementasi:

- a. Sosialisasi Program: Kegiatan awal berupa pengenalan program kepada siswa, guru, dan orang tua, serta penyampaian jadwal dan tujuan kegiatan.
- b. Pelaksanaan Edukasi: Sesi pembelajaran dilakukan secara interaktif dengan metode presentasi, simulasi, dan permainan edukatif. Materi yang disampaikan meliputi pentingnya pola hidup sehat, teknik mencuci tangan yang benar, dan simulasi konflik untuk pengembangan keterampilan sosial.
- c. Pendampingan Aktif: Mahasiswa KKN mendampingi siswa/i selama kegiatan untuk memastikan pemahaman mereka dan membantu dalam penerapan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tahap Evaluasi:

Laporan dan Rekomendasi: Semua data dikumpulkan dan dianalisis untuk disusun menjadi laporan akhir yang juga mencakup rekomendasi untuk pelaksanaan program serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ke SDN 01 Pondok Pinang, tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) menemukan bahwa kondisi pembelajaran yang dilakukan sudah cukup baik, namun kurangnya metode pengajaran yang lebih aktif, kreatif, dan ekspresif. Selama ini, siswa-siswi hanya mempelajari materi dasar sesuai dengan mata pelajaran yang ada di SDN 01 Pondok Pinang. Adapun Program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) hadir sebagai pelengkap yaitu memberikan metode pembelajaran yang lebih santai namun dapat membangun sisi kreativitas serta aktif dan ekspresif. Setiap siswa-siswi dapat menyampaikan keinginan dan ide sehingga dapat berpikir lebih luas. Dengan adanya kegiatan yang tidak hanya sekadar belajar namun juga bermain, juga dapat memberikan pengalaman baru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan Tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN 01 Pondok Pinang yaitu:

1. Perilaku Hidup Sehat



Gambar 1. Kegiatan Pemberian Edukasi Perilaku Hidup Sehat

Implementasi perilaku hidup sehat merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup sehat melalui pemberian edukasi dan penerapan pola hidup yang sehat. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), perilaku hidup sehat atau *healthy lifestyle* adalah cara menjalani hidup yang dapat meminimalisir risiko penyakit serius atau kematian dini.

Pada tahun 2019, Kementerian Kesehatan menyatakan bahwa sebesar 55% keluarga di Indonesia telah menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (Laila et al., 2024). Dalam pertemuan ini kami membahas mengenai pentingnya kebersihan diri, makan makanan bergizi, istirahat yang cukup, rutin berolahraga, dan rajin mencuci tangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kami sepakat mengadakan pemberian edukasi terhadap siswa-siswi SDN Pondok Pinang 01 dengan harapan siswa-siswi nantinya dapat menciptakan lingkungan bersih, sehat, dan produktif sehingga mereka lebih siap belajar dan beraktivitas.

2. Cara Mengolah Sampah Organik dan Non-Organik



Gambar 2. Kegiatan Edukasi Pengelolaan Sampah Organik dan Non-Organik

Aktivitas manusia tentu secara tidak langsung mempengaruhi lingkungan, salah satunya ialah pengelolaan sampah yang baik menjadi bagian tak terpisahkan dari upaya menciptakan lingkungan yang bersih dan ramah. Saat ini sampah merupakan masalah lingkungan yang sangat serius yang dihadapi masyarakat Indonesia pada umumnya. Bisa dikatakan sampah setiap hari dihasilkan oleh ibu-ibu rumah tangga, baik itu sampah organik maupun non-organik. Namun yang memprihatinkan, sampah-sampah yang dihasilkan tersebut malah dibuang sembarangan di berbagai tempat, dan efeknya akan merusak lingkungan yang ada di sekitarnya (Septia H et al., 2024). Oleh karena itu, pemberian edukasi kepada siswa-siswi SDN Pondok Pinang 01 mengenai pengelolaan sampah organik dan non-organik amat penting guna mengajarkan mereka untuk membiasakan diri sejak dini menjaga kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempat yang tepat.

3. Simulasi Pasar



Gambar 3. Kegiatan Edukasi Simulasi Pasar

Simulasi ialah suatu kegiatan yang menggambarkan situasi sebenarnya, di mana dalam kasus ini membantu siswa-siswi untuk turut aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Peraturan Presiden No. 112 Tahun 2007, pasar adalah area tempat jual beli barang dengan jumlah penjual lebih dari satu. Program ini kami rancang guna memperkenalkan konsep dasar bertransaksi, seperti menjual, membeli, dan menawar. Adapun simulasi pasar ini merupakan pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa-siswi dalam mempelajari

kewirausahaan, sehingga mereka mampu berpikir kreatif dalam memahami prosedur ekonomi secara edukatif.

4. Menabung



Gambar 4. Kegiatan Edukasi Menabung

Pendidikan tentang literasi finansial memiliki peranan yang sangat penting dalam membimbing individu agar memiliki pemahaman dan kesadaran mengenai pengelolaan keuangan yang cerdas dan sesuai dengan kebutuhan (Abidin et al., 2021). Menabung merupakan suatu kegiatan menyisihkan sebagian uang atau pendapatan yang dimiliki untuk disimpan dengan tujuan untuk mengelola uang tersebut (Mutmainah & Tresia, 2023). Program edukasi menabung ini sangat tepat untuk membantu siswa-siswi SDN Pondok Pinang 01 dalam mengelola keuangan secara efektif, menjadi pribadi yang mandiri secara finansial, dan menciptakan kebiasaan berhemat.

5. Anti Bullying di Sekolah



Gambar 5. Kegiatan Edukasi *Anti Bullying*

Program *anti-bullying* di sekolah bertujuan menciptakan lingkungan yang aman bagi siswa dengan mempromosikan toleransi, empati, dan kerja sama (Smith et al., 2019). Implementasi program ini sering memerlukan partisipasi seluruh elemen sekolah, termasuk siswa, guru, dan orang tua. Kendala utama dalam implementasi program meliputi kurangnya sumber daya, pelatihan guru yang terbatas, serta resistensi dari siswa atau orang tua terhadap perubahan perilaku (Rigby, 2021). Selain itu, minimnya pengawasan dan pengukuran efektivitas program menyebabkan implementasi menjadi kurang maksimal. Berdasarkan

kutipan di atas, program *anti bullying* di sekolah merupakan upaya untuk mengedukasi siswa-siswi dalam mewujudkan lingkungan sekolah yang aman bagi semua. Sumber daya yang mendukung sangat dibutuhkan dalam menyukseskan program *anti bullying* tersebut, sehingga program dapat berjalan dengan baik dan siswa-siswi memahami maksud dari program ini.

6. Mendongeng dan TGT (*Team Games Tournament*)



Gambar 6. Kegiatan Edukasi Mendongeng dan TGT (*Team Games Tournament*)

Metode Mendongeng dalam Pembelajaran Mendongeng merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan cerita untuk menyampaikan materi kepada siswa. Metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan kemampuan membaca siswa. Penelitian oleh Afifah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam mendongeng dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim melalui permainan dan turnamen akademik. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, minat belajar, dan hasil belajar. Utami (2018). Dalam program ini, siswa-siswi diajak untuk antusias dan fokus dalam mengikuti setiap tahap kegiatan, sehingga mereka dapat menyimak dengan baik dan menyerap makna dari dongen tersebut dengan tepat. Berdasarkan program kerja yang telah dilakukan oleh tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) RAISE, diharapkan siswa-siswi dapat menyerap metode pembelajaran yang lebih kreatif dengan dilengkapi beberapa properti sehingga membangun sisi imajinatif dan pola pikir yang lebih variatif.

KESIMPULAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di SDN 01 Pondok Pinang oleh mahasiswa ITB Ahmad Dahlan berhasil menghadirkan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai masalah-masalah penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Kegiatan edukasi mengenai perilaku

hidup sehat memberi wawasan baru bagi siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan, mengonsumsi makanan bergizi, dan berolahraga secara teratur, yang berdampak pada kebiasaan sehat di lingkungan sekolah. Edukasi tentang pengelolaan limbah organik dan non-organik berhasil menanamkan nilai tanggung jawab terhadap lingkungan dan membentuk kebiasaan membuang sampah di tempat yang tepat sejak dini. Simulasi pasar dan pendidikan menabung juga berkontribusi dalam memperkenalkan konsep literasi keuangan secara praktis kepada siswa, yang mendorong kemandirian dan sikap hemat. Di samping itu, program anti-bullying menanamkan nilai-nilai empati, toleransi, serta pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan nyaman bagi semua. Dalam aspek pengembangan keterampilan interpersonal, metode pembelajaran melalui dongeng dan model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menumbuhkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama tim.

Berdasarkan temuan dan pencapaian tersebut, disarankan agar pendekatan pendidikan interaktif seperti yang diterapkan dalam program ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dasar secara berkelanjutan. Kerja sama antara guru, orang tua, dan pihak eksternal seperti perguruan tinggi juga perlu diperkuat untuk memastikan keberlangsungan dan perluasan dampak positif dari kegiatan serupa. Diharapkan, hasil dari program ini menjadi langkah awal dalam menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga peduli terhadap kesehatan, lingkungan, dan nilai-nilai sosial yang membentuk karakter bangsa

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SDN 01 Pondok Pinang, Jakarta Selatan, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sejak tahap perencanaan hingga penyusunan laporan pengabdian ini. Tidak lupa penulis juga menghaturkan terima kasih kepada rekan-rekan satu kelompok KKN atas kerja sama, semangat, dan dedikasi yang luar biasa selama menjalankan program ini. Semoga segala kontribusi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan membawa manfaat yang terus berlanjut bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Bumi Aksara.
- Afifah, A. N. (2021). Analisis keterampilan menyimak cerita fiksi melalui media audio visual pada siswa kelas IV sekolah dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Islamiati, T. A., Indrayogi, & Budiman, I. A. (2021). Hubungan penerapan pola hidup sehat dengan kebugaran jasmani anak usia sekolah pada saat pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 356–360.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Laporan pendidikan Indonesia: Tantangan dan peluang*. Jakarta: Kemdikbud.
- Laila, D. N., Maulidiyah, M., Febiola, S., Elisa, C., Purwanti, R., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Jombang, P. (2024). Penguatan Perilaku Hidup Sehat (Phbs) Sebagai Upaya Peningkatan Fungsi Keluarga Sehat Di Dusun Terpencil Rapah Ombo Jombang. In *Community Development Journal* (Vol. 5, Issue 4).
- Mutmainah, S., & Tresia, Y. (2023). *Edukasi Menabung Sejak Dini Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kawasan Tenggara Seberang* (Vol. 3, Issue 2). Desember.
- Sari, G. L., Hilmi, I. L., Nurdiana, A., Azizah, A. N., & Kasasiah, A. (2021). Infectious waste management as the effects of COVID-19 pandemic in Indonesia. *Asian Journal of Social Science Management Technology*, 3(2), 62–75.
- Septia H et al., 2024. (2024). Generasi Peduli: Edukasi Pengelolaan Sampah Organik dan Anorganik untuk Siswa SDN Sukaraya 03. *Jurnal Medika Mengabdi*, 01, 1–4.
- Smith, P. K., Cowie, H., & Olafsson, R. F. (2019). The impact of anti-bullying policies in schools. *Journal of School Psychology*, 56(2), 67-80.
- Rigby, K. (2021). *Bullying interventions in schools: Six basic approaches*. Wiley.
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2).