

PERAN MAHASISWA PROGRAM SURABAYA MENGAJAR 7 DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA SCRATCH PADA SISWA SMPN 48 SURABAYA

Achmad Zulfikar Arifin¹, Nara Garini Ayuningrum²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Corresponding author : achmadzulfikararifin@gmail.com, naragarini@untag-sby.ac.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peran mahasiswa dalam program Surabaya Mengajar 7 sebagai agen penggerak peningkatan mutu pembelajaran dan motivasi belajar siswa SMP melalui media pembelajaran Scratch. Menggunakan metode studi literatur, peneliti menganalisis berbagai publikasi dan kebijakan pendidikan terkait pembelajaran berbasis teknologi. Hasil studi menunjukkan bahwa media visual dan interaktif seperti Scratch mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat konsep pembelajaran yang diterima secara mandiri. Selain itu, kehadiran mahasiswa pengajar berkontribusi dalam membangun relasi belajar yang lebih inklusif dan suportif. Simpulan dari studi ini menunjukkan pentingnya penguatan kompetensi digital mahasiswa serta integrasi media Scratch dalam pembelajaran di tingkat SMP.

Kata kunci: Surabaya Mengajar, media pembelajaran, Scratch, motivasi belajar, mutu pendidikan

Abstract : This study aims to evaluate the role of university students in the Surabaya Mengajar 7 program as driving agents in improving the quality of learning and student motivation at the junior high school level through the use of Scratch as a learning medium. Using a literature review method, the researchers analyzed various publications and educational policies related to technology-based learning. The findings indicate that visual and interactive media such as Scratch can enhance students' active participation and reinforce independently acquired learning concepts. Moreover, the presence of student-teachers contributes to building a more inclusive and supportive learning relationship. The conclusion of this study highlights the importance of strengthening students' digital competencies and integrating Scratch into junior high school learning.

Keywords: Surabaya Mengajar, learning media, Scratch, learning motivation, education quality

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Namun demikian, mutu pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi tantangan besar, terutama di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berbagai hasil survei menunjukkan rendahnya capaian hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif maupun non-kognitif, yang menandakan adanya ketimpangan kualitas pembelajaran antar wilayah dan antar satuan pendidikan (Assulamy, Aunnurahman, & Halida, 2023). Tantangan tersebut semakin kompleks dengan keterbatasan guru dalam mengakses dan mengintegrasikan media teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Merespons tantangan tersebut, pemerintah melalui kebijakan Merdeka Belajar mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah-sekolah. Teknologi diyakini mampu menjadi katalisator dalam membentuk pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan berpihak pada siswa (Setiawan, 2021). Salah satu strategi implementatif dari kebijakan ini adalah pelibatan mahasiswa melalui program pengabdian di sekolah, seperti yang dilakukan dalam program Surabaya Mengajar 7, yaitu sebuah inisiatif dari Pemerintah Kota Surabaya untuk melibatkan mahasiswa sebagai pendamping guru di sekolah negeri.

Mahasiswa yang tergabung dalam program ini tidak hanya berperan sebagai pengajar pendamping, tetapi juga sebagai agen perubahan dalam inovasi pembelajaran, terutama dalam penggunaan media teknologi. Salah satu media yang digunakan adalah Scratch, yaitu platform pemrograman visual yang memungkinkan siswa membuat animasi, simulasi, dan permainan edukatif. Scratch dikenal sebagai media yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir logis, kreatif, dan pemecahan masalah pada siswa SMP (Wikasari, Suweken, & Suparta, 2024). Selain itu, pendekatan visual-interaktif Scratch juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam proses belajar (Purworejo, Akhdinirwanto, Fatmaryanti, & Kurniawan, 2023).

Pada konteks lokal di SMPN 48 Surabaya, kehadiran mahasiswa Surabaya Mengajar 7 membuka ruang kolaborasi antara guru, siswa, dan mahasiswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan modern. Mahasiswa tidak hanya membantu guru dalam mengoperasikan media digital, tetapi juga membimbing siswa dalam merancang proyek-proyek sederhana melalui Scratch. Proses ini berpotensi meningkatkan kualitas pemahaman siswa sekaligus memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mempresentasikan hasil karya. Namun demikian, belum banyak kajian yang secara spesifik mengungkap sejauh mana kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan motivasi siswa melalui integrasi media Scratch, terutama di sekolah menengah pertama.

LANDASAN TEORI

Mutu Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran di SMP

Mutu pendidikan merupakan indikator utama keberhasilan sistem pendidikan nasional dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Di Indonesia, tantangan utama dalam peningkatan mutu pendidikan terletak pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang menghadapi berbagai kendala baik dari sisi sarana-prasarana, kompetensi guru, maupun dukungan media pembelajaran yang modern dan relevan (Assulamy, Aunnurahman, & Halida, 2023). Ketimpangan kualitas pembelajaran antar daerah juga menjadi penyebab utama rendahnya pencapaian belajar siswa secara nasional.

Menurut data Badan Standar Nasional Pendidikan, mayoritas siswa masih berada di bawah standar minimum kemampuan dasar, terutama dalam bidang sains, matematika, dan literasi. Kondisi ini diperparah dengan masih rendahnya kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (Ashari, Setiawan, & Mirnawati, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan strategis yang melibatkan aktor baru dalam pendidikan, termasuk mahasiswa, untuk membantu transformasi pembelajaran berbasis digital di sekolah.

Kebijakan Merdeka Belajar dan Pelibatan Mahasiswa

Dalam kerangka kebijakan Merdeka Belajar, pemerintah memberikan ruang luas bagi satuan pendidikan dan tenaga pengajar untuk berinovasi melalui penggunaan media digital yang kontekstual dan berpihak pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang dikembangkan adalah pelibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui program-program seperti Kampus Mengajar dan Surabaya Mengajar. Mahasiswa tidak hanya sekadar membantu dalam aktivitas mengajar, melainkan juga didorong untuk menjadi fasilitator inovasi yang dapat mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar (Setiawan, 2021).

Pada konteks program Surabaya Mengajar 7, mahasiswa ditempatkan di sekolah negeri di Kota Surabaya untuk mendampingi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Keterlibatan mahasiswa dalam program pengabdian pendidikan berdampak positif terhadap perubahan iklim belajar di kelas (Saputri, Dalman, dan Romadhianti, 2025). Mahasiswa mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih fleksibel, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Media Scratch sebagai Inovasi Pembelajaran Digital

Scratch adalah media pemrograman visual yang dirancang untuk mempermudah siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar dan menengah, dalam memahami konsep pemrograman serta membangun logika berpikir dan kreativitas (Wikasari, Suweken, & Suparta, 2024). Platform ini memungkinkan siswa untuk membuat animasi, permainan, dan simulasi edukatif tanpa harus mempelajari sintaks pemrograman yang rumit. Karakteristik inilah yang membuat Scratch sangat cocok diterapkan dalam konteks pembelajaran di SMP, terutama untuk memperkuat aspek logika, imajinasi, dan motivasi belajar.

Penggunaan Scratch dalam pembelajaran fisika membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi dan eksplorasi proyek secara langsung, (Purworejo, Akhdinirwanto, Fatmaryanti, dan Kurniawan, 2023). Selain itu, penggunaan Scratch juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan hasil belajar mereka karena sifatnya yang berbasis proyek dan partisipatif.

Peran Mahasiswa dalam Kolaborasi Pembelajaran Berbasis Scratch

Dalam konteks pembelajaran di SMPN 48 Surabaya, mahasiswa program Surabaya Mengajar 7 berperan penting dalam mendukung guru mengintegrasikan media teknologi seperti Scratch dalam kegiatan belajar mengajar. Mahasiswa tidak hanya membimbing teknis penggunaan media, tetapi juga turut merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis proyek melalui Scratch. Pendekatan ini selaras dengan model pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan berpikir kritis (Nugroho, 2023).

Lebih jauh lagi, kehadiran mahasiswa juga menciptakan suasana belajar yang lebih suportif dan humanis. Mahasiswa yang lebih dekat secara usia dengan siswa mampu membangun hubungan yang harmonis dan menjadi fasilitator yang efektif dalam menjembatani teknologi dengan pembelajaran (Ashari, Setiawan, & Mirnawati, 2022). Namun, kajian akademik terkait sejauh mana kontribusi kolaborasi mahasiswa dan media Scratch dalam peningkatan mutu pembelajaran dan motivasi belajar di tingkat SMP, khususnya pada konteks sekolah negeri di kota besar seperti Surabaya, masih sangat terbatas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (library research) yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran mahasiswa dalam program Surabaya Mengajar 7 dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan motivasi belajar siswa SMPN 48 Surabaya melalui penggunaan media Scratch. Metode ini dipilih karena penelitian tidak melakukan eksperimen atau pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan untuk menjawab rumusan masalah.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel ilmiah, buku, dokumen kebijakan, dan laporan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik pendidikan, media pembelajaran digital, dan pelibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Literatur yang dipilih berasal dari jurnal terindeks nasional dan internasional, terutama yang dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2025. Beberapa sumber utama mencakup jurnal yang membahas kebijakan Merdeka Belajar, efektivitas media Scratch dalam pembelajaran di SMP, serta kontribusi program pengabdian mahasiswa terhadap pembelajaran di sekolah.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri database akademik seperti Google Scholar, Garuda, DOAJ, dan Scopus menggunakan kata kunci yang relevan, seperti "Surabaya Mengajar", "media Scratch", "motivasi belajar siswa", dan "pembelajaran berbasis teknologi di SMP". Seluruh literatur yang ditemukan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi, memilah, dan menginterpretasikan isi literatur untuk menemukan keterkaitan antara peran mahasiswa, penggunaan media Scratch, dan peningkatan mutu serta motivasi belajar siswa.

Langkah-langkah dalam analisis meliputi: (1) pemilahan artikel yang sesuai dengan topik dan fokus penelitian; (2) peninjauan mendalam terhadap isi dan hasil penelitian sebelumnya; serta (3) penyusunan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dalam literatur. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran konseptual dan argumentatif yang kuat mengenai kontribusi mahasiswa Surabaya Mengajar 7 dalam integrasi teknologi pembelajaran Scratch di lingkungan SMPN 48 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa mahasiswa Program Surabaya Mengajar 7 berperan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan semangat belajar siswa di SMPN 48 Surabaya melalui media Scratch. Mereka tak hanya membantu guru dalam aspek teknologi, tapi juga mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Scratch yang bersifat visual dan partisipatif membuat para siswa lebih tertarik dan aktif serta memiliki percaya diri yang lebih dalam pembelajaran. Kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan kreatif. Pembahasan selanjutnya akan mengulas tiga aspek utama: peran mahasiswa, pengaruh media Scratch terhadap motivasi belajar, dan dampaknya pada mutu pembelajaran.

1. Peran Mahasiswa Program Surabaya Mengajar 7 dalam Penggunaan Media Scratch di SMPN 48 Surabaya

Berdasarkan hasil studi literatur, mahasiswa yang tergabung dalam Program Surabaya Mengajar 7 memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital di SMPN 48 Surabaya. Mereka berfungsi tidak hanya sebagai pendamping guru, tetapi juga sebagai fasilitator yang membawa ide-ide segar dan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Z. Peran mahasiswa dalam hal ini dapat dikategorikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu: pendampingan guru dalam integrasi media digital, bimbingan teknis penggunaan Scratch, serta penguatan interaksi sosial dan akademik di ruang kelas.

Mahasiswa berperan aktif dalam mengenalkan media Scratch kepada siswa dan guru, memberikan pelatihan teknis sederhana, serta membantu siswa mengembangkan proyek-proyek pembelajaran yang berbasis pada pemrograman visual. Peran mahasiswa dalam program pengabdian pendidikan memiliki potensi besar untuk mendampingi guru dalam adaptasi teknologi melalui pendekatan yang partisipatif dan kolaboratif (Ashari, Setiawan, dan Mirnawati, 2022)

Selain itu, pendekatan mahasiswa yang lebih fleksibel dan akrab dengan gaya belajar siswa masa kini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak kaku. Hal ini menciptakan iklim kelas yang lebih kondusif dan mendukung siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar berbasis proyek (project-based learning). Dengan Scratch, mahasiswa mengajarkan cara berpikir logis dan kreatif, menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata melalui simulasi digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa bukan hanya pelengkap dalam proses belajar, melainkan agen inovasi pembelajaran di kelas.

2. Pengaruh Penggunaan Media Scratch terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 48 Surabaya

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan akademik siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan minat siswa sangat diperlukan. Media Scratch memiliki keunggulan dalam membangkitkan motivasi belajar karena sifatnya yang visual, interaktif, dan berbasis permainan (game-based learning).

Penggunaan Scratch dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam menyusun animasi dan simulasi terkait materi pelajaran (Wikasari, Suweken, dan Suparta, 2024). Media Scratch meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan hasil belajarnya karena mereka merasa memiliki terhadap produk belajar yang dibuat secara mandiri, Purworejo, Akhdinirwanto, Fatmaryanti, dan Kurniawan (2023)

Di SMPN 48 Surabaya, penerapan Scratch oleh mahasiswa Surabaya Mengajar 7 telah menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun positif. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan proyek animasi yang berkaitan dengan pelajaran sains dan matematika, serta terdorong untuk mendalami materi karena keterlibatan langsung mereka dalam proses produksi

konten. Ini menunjukkan bahwa Scratch tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat motivasional yang meningkatkan semangat belajar siswa.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media Scratch oleh mahasiswa memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini tidak hanya terjadi dalam jangka pendek, tetapi juga memunculkan minat baru terhadap pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan.

3. Kontribusi Kolaboratif antara Mahasiswa dan Media Scratch terhadap Mutu Pembelajaran

Kolaborasi antara mahasiswa dan media Scratch dalam proses pembelajaran di SMPN 48 Surabaya menghasilkan peningkatan mutu pembelajaran yang dapat diamati dari dua aspek utama: kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, kolaborasi ini menciptakan model pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Mahasiswa mengembangkan strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembuatan proyek digital, sementara Scratch menyediakan platform yang memungkinkan visualisasi materi secara menyenangkan.

Secara lebih rinci, mahasiswa dan guru saling mendukung dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berbasis proyek. Mahasiswa mengintegrasikan aspek teknologi dan kreativitas, sedangkan guru menyediakan kerangka pedagogis dan materi pelajaran. Kolaborasi ini menghasilkan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media Scratch secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka, (Nugroho,2023).

Adapun dari sisi hasil belajar, siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis Scratch menunjukkan peningkatan pemahaman konsep secara signifikan, terutama dalam pelajaran sains dan informatika. Mereka lebih mudah memahami konsep abstrak melalui visualisasi animasi yang dibuat sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep jika terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuannya (Piaget dalam Sari & Widodo, 2020).

Kolaborasi ini juga menumbuhkan budaya belajar yang kolaboratif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru dan mahasiswa, tetapi juga dari rekan-rekan mereka melalui kerja kelompok dan presentasi proyek. Nilai gotong royong, tanggung jawab, dan kepercayaan diri pun tumbuh secara alami selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Mahasiswa yang tergabung dalam program Surabaya Mengajar angkatan ke-7 memiliki peran yang sangat strategis dan signifikan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di SMPN 48 Surabaya. Kehadiran mahasiswa sebagai tenaga pengajar sekaligus agen perubahan membawa dampak positif yang cukup besar dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Scratch. Media ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai sarana inovasi pendidikan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Studi ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital seperti Scratch tidak dapat dicapai secara optimal tanpa adanya dukungan menyeluruh dari berbagai pihak terkait. Pelatihan intensif bagi mahasiswa sebagai fasilitator pembelajaran menjadi faktor kunci agar mereka mampu menguasai teknologi tersebut dan mengaplikasikannya secara efektif di kelas. Selain itu, dukungan teknis dan sarana prasarana yang memadai dari pihak sekolah menjadi syarat mutlak untuk mendukung kelancaran dan kontinuitas penggunaan media digital tersebut. Kurikulum sekolah yang bersifat fleksibel dan

terbuka terhadap inovasi juga memegang peranan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Keberhasilan program Surabaya Mengajar dalam mengintegrasikan media Scratch juga sangat dipengaruhi oleh adanya semangat kolaborasi yang kuat antara mahasiswa, guru sekolah, dan siswa. Kolaborasi ini mendorong terjadinya pertukaran ide dan pengalaman yang konstruktif, serta memperkuat jaringan dukungan yang memungkinkan program berjalan secara berkesinambungan dan berkembang sesuai kebutuhan. Dengan demikian, program ini tidak hanya berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung, tetapi juga menciptakan budaya belajar inovatif yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, A. P. P., & Widodo, S. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Scratch untuk mengoptimalkan problem solving siswa. Malang: UIN Maliki Press.
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran mahasiswa dalam membantu adaptasi teknologi terhadap guru pada Program Kampus Mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42–53
- Assulamy, H., Annurahman, A., & Halida, H. (2023). Penggunaan media pembelajaran Scratch pada SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 11–22
- Nugroho, A. L. (2023). Pembelajaran berbasis proyek berbantuan Scratch untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(3), 255–268.
- Purworejo, N. I. N., Akhdinirwanto, R. W., Fatmaryanti, S. D., & Kurniawan, E. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran fisika berbantuan Scratch untuk meningkatkan kemampuan problem solving peserta didik. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(1), 15–28.
- Saputri, E., Dalman, D., & Romadhianti, R. (2025). Peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam menumbuhkan budaya positif di sekolah. *Jendela Pendidikan*, 5(2), 33–45
- Saputri, E., Dalman, D., & Romadhianti, R. (2025). Peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam menumbuhkan budaya positif di sekolah. *Jendela Pendidikan*, 5(2), 33–45.
- Wikasari, A., Suweken, G., & Suparta, I. N. (2024). Pengembangan LKPD berbantuan Scratch untuk meningkatkan kemampuan computational thinking siswa SMP. *Jurnal Math-UMB*, 11(3), 1–12.