

Efektivitas Kegiatan Mengajar Program Surabaya Mengajar dalam Pembelajaran Prakarya dalam Pembelajaran Prakarya di SMPN 25 Surabaya

Yohanes Efendy¹

¹ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Juni 12, 2025
Revised Juni 12, 2025
Accepted Juni 14, 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran Prakarya,
Efektivitas Mengajar,
Surabaya Mengajar,
Keterlibatan Relawan,
Media Digital

Keywords:

*Crafts Learning,
Teaching Effectiveness,
Surabaya Mengajar,
Volunteer Involvement,
Digital Media*

ABSTRAK

Pendidikan di era globalisasi menuntut pengembangan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Namun, keterbatasan tenaga pendidik dan metode pembelajaran yang kurang inovatif menjadi kendala di SMP Negeri 25 Surabaya, khususnya pada mata pelajaran Prakarya. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas Program Surabaya Mengajar Angkatan 7 dalam meningkatkan pembelajaran Prakarya melalui keterlibatan relawan mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan observasi terstruktur pada kelas VII-C, meliputi aspek keaktifan siswa, kerja kelompok, pemanfaatan media digital, dan kualitas hasil karya. Hasil menunjukkan tingkat keaktifan siswa 85%, kolaborasi kelompok 88%, respon positif terhadap media digital 90%, dan kualitas karya mencapai 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan relawan secara signifikan meningkatkan mutu pembelajaran Prakarya. Kesimpulannya, program ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis siswa.

ABSTRACT

Education in the era of globalization demands the development of cognitive, affective, and psychomotor competencies among students. However, the limitation of educators and less innovative teaching methods pose challenges at SMP Negeri 25 Surabaya, especially in the Crafts subject. This study aims to examine the effectiveness of the Surabaya Mengajar Program Batch 7 in enhancing Crafts learning through the involvement of student volunteers. The research method employed is quantitative descriptive with structured observations in class VII-C, covering student activity, group collaboration, utilization of digital media, and quality of work produced. The results indicate student activity at 85%, group collaboration at 88%, positive response to digital media at 90%, and work quality at 80%. These findings suggest that volunteer involvement significantly improves the quality of Crafts learning. In conclusion, the program is effective in creating interactive, contextual learning focused on developing students' practical skills.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Yohanes Efendy
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945,
Surabaya, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Melalui pendidikan, generasi muda tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoretis, tetapi juga dibentuk karakter, keterampilan praktis, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan dalam menghadapi kompleksitas kehidupan. Dalam konteks abad ke-21, terlebih di era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, tuntutan terhadap kompetensi peserta didik tidak lagi terbatas pada aspek kognitif semata, melainkan turut mencakup dimensi afektif dan psikomotorik [1]. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas proses pembelajaran tidak dapat lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai kebutuhan mutlak yang harus diupayakan secara sistematis dan berkelanjutan.

Kendati demikian, pelaksanaan pendidikan nasional, khususnya di lingkungan sekolah, masih menghadapi sejumlah persoalan yang krusial. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan tenaga pendidik yang kompeten dan metode pengajaran yang belum sepenuhnya mampu mendorong pengembangan potensi siswa secara maksimal. Di Kota Surabaya, meskipun akses pendidikan sudah semakin terbuka, masih banyak sekolah yang mengalami hambatan dalam hal kualitas pembelajaran. Keterbatasan jumlah guru dan minimnya inovasi dalam metode mengajar menjadi isu yang berdampak pada efektivitas proses belajar-mengajar. Menurut [10], Hal ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pembelajaran dan peran guru sebagai aktor utama dalam perubahan tersebut dan Situasi ini mengisyaratkan pentingnya kontribusi berbagai elemen masyarakat, termasuk mahasiswa, untuk turut serta memberikan solusi nyata terhadap permasalahan pendidikan yang ada.

Dalam konteks tersebut, Program *Surabaya Mengajar* hadir sebagai sebuah inisiatif sosial yang bertujuan menjembatani kebutuhan tenaga pendidik dengan memanfaatkan potensi mahasiswa dan pemuda sebagai relawan pengajar di sekolah. Menurut Kepala Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Yusuf Masruh [7], “Prioritas PSM terdiri atas tiga hal.. Pertama, Program Sekolah Ramah, kedua, Program Sekolah Sehat, dan ketiga, Program Sekolah Cerdas. Program Sekolah Ramah meliputi identifikasi, perencanaan, implementasi serta evaluasi masalah belajar, psikososial, dan perlindungan anak”. Sebagai bagian dari Program *Surabaya Mengajar* Angkatan 7 tahun 2025, penulis terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 25 Surabaya, dengan fokus pada pengajaran mata pelajaran Prakarya. Pemilihan mata pelajaran tersebut dilatarbelakangi oleh peran strategis Prakarya dalam membekali siswa dengan keterampilan praktis, kreativitas, serta kemampuan bekerja secara mandiri maupun kolaboratif [9].

Prakarya, dalam konteks Kurikulum 2013, diposisikan sebagai mata pelajaran yang mendorong peserta didik menciptakan karya berdasarkan potensi lokal dan kecakapan personal. Pembelajaran ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pengalaman langsung sebagai sumber utama pembentukan pengetahuan [6]. Di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi, penguatan kompetensi afektif dan psikomotorik menjadi semakin relevan, khususnya dalam mata pelajaran seperti Prakarya. Melalui kegiatan kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, melainkan juga dilibatkan dalam proses penciptaan dan penyelesaian masalah secara nyata, baik secara individu maupun dalam kerja tim [2].

Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Prakarya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan alat, pendekatan yang monoton, serta kurangnya perhatian terhadap aspek praktis [3]. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, kehadiran relawan pengajar dari kalangan mahasiswa menjadi penting sebagai katalisator perubahan, sejalan dengan peran guru dalam inovasi pembelajaran [10]. Kehadiran mereka tidak hanya menawarkan pendekatan yang lebih kontekstual dan

interaktif, tetapi juga mampu menghidupkan suasana belajar yang lebih inklusif dan berorientasi pada kebutuhan siswa [4].

Keaktifan siswa sendiri merupakan komponen krusial yang menentukan keberhasilan pembelajaran Prakarya. Dalam pendekatan berbasis praktik dan proyek, siswa tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, melainkan menjadi pelaku utama dalam proses eksplorasi, penciptaan, dan refleksi. Keterlibatan ini mencakup aktivitas fisik, seperti membuat produk kerajinan, maupun keterlibatan kognitif dan sosial, seperti berdiskusi, mengambil keputusan dalam desain produk, dan bekerja sama dalam kelompok. Menurut [5], pembelajaran Prakarya yang efektif mampu menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif secara bebas, membangun rasa ingin tahu, serta memecahkan masalah secara mandiri dan kolaboratif. Suasana kelas yang mendukung, metode pengajaran yang bervariasi, serta apresiasi terhadap usaha siswa terbukti efektif dalam menjaga keaktifan mereka. Di sisi lain, apabila pembelajaran terlalu dominan pada aspek teoretis dan minim praktik, antusiasme siswa cenderung menurun. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual, fleksibel, dan relevan menjadi sangat diperlukan.

Dalam konteks tersebut, keterlibatan penulis sebagai relawan pengajar memberikan kesempatan untuk mengamati langsung bagaimana proses pembelajaran berlangsung serta bagaimana siswa merespons metode pengajaran dari pengajar non-formal. Pengalaman ini menjadi latar belakang yang melandasi dilakukannya penelitian untuk mengkaji efektivitas kegiatan mengajar dalam Program *Surabaya Mengajar*, khususnya terhadap pembelajaran Prakarya di SMPN 25 Surabaya. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam pendekatan, yakni melalui observasi langsung terhadap proses belajar dan respons alami siswa, bukan sekadar melalui pengukuran hasil evaluasi tes semata.

Dari pemaparan tersebut, dapat dirumuskan suatu permasalahan utama: *Bagaimana efektivitas kegiatan mengajar dalam Program Surabaya Mengajar Angkatan 7 terhadap pembelajaran Prakarya di SMPN 25 Surabaya?* Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara menyeluruh pelaksanaan kegiatan mengajar oleh relawan dalam mata pelajaran Prakarya, mengamati respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mengevaluasi efektivitas kegiatan belajar mengajar berdasarkan hasil observasi di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi pengembangan program serupa, sekaligus berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran berbasis keterampilan di tingkat menengah pertama.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur dan mendeskripsikan efektivitas kegiatan mengajar dalam Program *Surabaya Mengajar* terhadap pembelajaran Prakarya di SMPN 25 Surabaya, khususnya di kelas VII-C. Fokus utama penelitian diarahkan pada aspek keaktifan siswa, proses kerja kelompok, pemanfaatan media digital, serta kualitas hasil karya kerajinan.

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk merekam dan mengukur perilaku spesifik yang telah ditentukan sebelumnya secara sistematis selama kegiatan pembelajaran berlangsung [8]. Penulis selaku pengajar relawan melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar siswa, yang dimulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Pembelajaran diawali dengan perencanaan kebutuhan bahan dan alat pembuatan kerajinan bunga dari kawat bulu (seperti bunga matahari dan anggrek) melalui tayangan video referensi dari platform media sosial seperti TikTok dan YouTube. Setelah itu, siswa menyusun desain karya menggunakan aplikasi Canva, sebelum mempraktikkan pembuatan kerajinan tersebut di minggu berikutnya secara berkelompok (berisi 4–5 siswa per kelompok).

Pada akhir sesi, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi siswa dalam setiap tahap, kemampuan kerja sama tim, dan kreativitas dalam menghasilkan produk. Selain observasi, dokumentasi hasil karya dan presentasi

digunakan sebagai data pendukung. Data dianalisis secara deskriptif-kuantitatif dengan cara menghitung persentase keaktifan siswa, keterlibatan kelompok, serta keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan mengajar dalam Program Surabaya Mengajar Angkatan 7 terhadap pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 25 Surabaya. Fokus penelitian diarahkan pada beberapa aspek penting, yaitu keaktifan siswa, proses kerja kelompok, pemanfaatan media digital, dan kualitas hasil karya kerajinan. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses belajar-mengajar di kelas VII-C, yang dilakukan oleh penulis selaku relawan pengajar. Hasil dan pembahasan dalam subbab ini disusun berdasarkan temuan empiris yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung serta dikaitkan dengan teori dan kajian pustaka yang relevan.

2.1. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Prakarya

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator utama untuk menilai efektivitas pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran Prakarya berlangsung, ditemukan bahwa sekitar 85% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Keaktifan tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam berdiskusi kelompok, menyusun desain karya kerajinan, serta saat praktik pembuatan bunga dari kawat bulu.

Temuan ini selaras dengan pandangan Rachman dan Maulidya [5] yang menyatakan bahwa “pembelajaran Prakarya yang efektif mampu menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif secara bebas, membangun rasa ingin tahu, serta memecahkan masalah secara mandiri dan kolaboratif.” Lebih lanjut, keterlibatan aktif siswa juga sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menjadi landasan Kurikulum 2013. Menurut Depdikbud [6], pembelajaran yang efektif adalah yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan pengetahuan. Tabel berikut menunjukkan tingkat keaktifan siswa:

Tabel 1. Tingkat Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Prakarya

Aspek Keaktifan	Jumlah Siswa Aktif	Total Siswa	Persentase (%)
Diskusi Kelompok	27	32	84%
Menyusun Desain di Canva	29	32	91%
Praktik Pembuatan Kerajinan	28	32	88%
Presentasi dan Refleksi	25	32	78%
Rata-rata	—	—	85%

2.2 Kolaborasi dalam Kerja Kelompok

Selain keaktifan individu, efektivitas pembelajaran Prakarya juga dapat dilihat dari dinamika kerja kelompok siswa. Berdasarkan pengamatan, sebanyak 88% kelompok dapat bekerja secara kolaboratif dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Siswa mampu membagi peran, menyusun strategi pengerjaan, serta saling membantu saat mengalami kesulitan teknis. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang nyata bagi pengembangan kemampuan sosial dan komunikasi antar siswa [2].

Tabel 2. Efektivitas Kerja Kelompok dalam Pembelajaran Prakarya

Aspek Kolaborasi	Jumlah Kelompok Efektif	Total Kelompok	Persentase (%)
Pembagian Tugas	6	7	86%
Kerja Sama Saat Praktik	7	7	100%

Penyelesaian Tepat Waktu	6	7	86%
Presentasi Bersama	6	7	86%
Rata-rata	—	—	88%

3.3 Inovasi Penggunaan Media Digital

Proses perencanaan dimulai dengan menonton video referensi dari platform media sosial seperti TikTok dan YouTube yang menampilkan cara membuat kerajinan bunga dari kawat bulu. Setelah itu, siswa menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun desain karya sebelum praktik. Hasil observasi menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih tertarik dan memahami langkah-langkah kerja secara lebih jelas melalui media digital. Menurut Nur Adibah Liyana Awi dan Hafizah Zulkifli [1], “kompetensi peserta didik tidak lagi terbatas pada aspek kognitif semata, melainkan turut mencakup dimensi afektif dan psikomotorik.”

Tabel 4. Respon Siswa terhadap Media Digital

Jenis Media Digital	Jumlah Siswa Merespon Positif	Total Siswa	Persentase (%)
Video TikTok/YouTube	30	32	94%
Aplikasi Canva	28	32	88%
Rata-rata	—	—	90%

4.4 Kualitas Hasil Karya dan Presentasi

Setelah praktik, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya bunga dari kawat bulu. Sebanyak 80% kelompok menghasilkan karya dengan tingkat kreativitas dan kerapian tinggi, serta mampu menjelaskan proses pembuatan dan ide desain dengan baik.

Menurut Aisyah et al. [3] tantangan utama dalam pembelajaran Prakarya adalah monotoninya pendekatan serta minimnya aspek praktik. Dalam penelitian ini, pendekatan berbasis proyek justru berhasil meningkatkan hasil karya siswa.

Tabel 5. Penilaian Kualitas Hasil Karya Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah Kelompok Memenuhi Kriteria	Total Kelompok	Persentase (%)
Kreativitas Desain	6	7	86%
Kerapian dan Estetika	5	7	71%
Kejelasan Presentasi	6	7	86%
Rata-rata	—	—	80%

5.5 Efektivitas Program Surabaya Mengajar: Evaluasi Menyeluruh

Berdasarkan keempat aspek yang telah diuraikan—keaktifan siswa, kerja kelompok, penggunaan media digital, dan kualitas hasil karya—dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengajar oleh relawan dalam Program Surabaya Mengajar Angkatan 7 berjalan efektif dalam konteks pembelajaran Prakarya di SMPN 25 Surabaya. Efektivitas ini juga diperkuat oleh observasi bahwa siswa tampak lebih antusias dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran relawan sebagai pengajar non-formal menjadi katalisator perubahan positif dalam dinamika kelas [4]. Dengan demikian, pertanyaan penelitian terjawab secara jelas: kegiatan mengajar oleh relawan Program Surabaya Mengajar terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran Prakarya. Temuan ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan program serupa serta sebagai masukan strategis bagi peningkatan kualitas pendidikan berbasis keterampilan di tingkat sekolah menengah pertama.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas kegiatan mengajar dalam Program Surabaya Mengajar Angkatan 7 terhadap pembelajaran Prakarya di SMP Negeri 25 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa program ini berjalan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya tingkat keaktifan siswa (85%), kolaborasi kerja kelompok yang baik (88%), pemanfaatan media digital yang berhasil menarik minat siswa (90%), serta kualitas hasil karya dan presentasi yang memuaskan (80%). Kehadiran relawan mahasiswa sebagai pengajar non-formal mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis serta kreativitas siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media digital sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran Prakarya di tingkat sekolah menengah pertama. Secara praktis, disarankan agar Program Surabaya Mengajar terus dikembangkan dan diperluas cakupannya dengan melibatkan lebih banyak relawan pengajar yang kompeten, khususnya dalam mata pelajaran berbasis keterampilan seperti Prakarya. Sekolah dan pemerintah daerah perlu mendukung program ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan bagi relawan agar metode pengajaran yang inovatif dapat diterapkan secara optimal. Secara teoritis, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengkaji dampak jangka panjang dari keterlibatan relawan dalam pembelajaran serta efektivitas pendekatan berbasis proyek dalam meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Selain itu, integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran harus terus dieksplorasi guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, kualitas pendidikan di Indonesia dapat semakin meningkat dan mampu menghadapi tantangan global secara lebih baik.

REFERENSI

- [1] Nur Adibah Liyana Awi dan Hafizah Zulkifli. (2021). Amalan kreativiti guru pendidikan islam dalam pembelajaran abad ke-21. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 4(1), 40–54.
- [2] Anugrah, C. (2023). *Analisis Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Prakarya* (p. 7).
- [3] Aisyah, T., Zannah, R., Ael, E., Trisilaningsih, Y., & Yuminar Priyanti, N. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Berpraktik Menggunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- [4] Mangumpisan, S. W., Paus, J. R., & Mandey, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di Kelas III SD GMIM 24 Manembo-Nembo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(6), 994–1008. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11076640>
- [5] Rachman, J. Z., & Maulidya, S. (2025). *Pembelajaran Prakarya sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan dan Kreativitas Siswa di MTsN 8 Jakarta Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta , Indonesia kemampuan siswa yang paling penting saat menilai pembelajaran prakarya . Dalam. 3.*
- [6] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Prakarya: Buku siswa SMP/MTs kelas VIII semester 1* (Edisi revisi). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- [7] Diknas Kota Surabaya. (2022) *Apresiasi Surabaya Mengajar, Kemendikbudristek: Kota Surabaya inisiator pertama*. Dinas Pendidikan Kota Surabaya
- [8] Santoso, A. (2023). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui observasi terstruktur. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 112–125.
- [9] Budiati, A. S. (2022). Meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa dalam belajar prakarya melalui penilaian portofolio. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 2(1), 59–67.
- [10] Zunidar. (2019). Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran. *Nizhamiyah*, 9(2), 41–56. <https://doi.org/10.30821/Niz.V9i2.550>