Journal Homepage: www.indojurnal.com/index.php/aksikita

eISSN 3090-1294 & pISSN 3089-8145

doi.org/10.63822/197n5w40

Vol. 1, No. 4, Tahun 2025

Hal. 751-756

Pendampingan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SDN Sidamukti 2 Guna Meningkatkan Kreativitas Siswa

Syifa Muasyaroh[1], Ajeng Trilatri Sukmawati[2], Sa'adiyah Julianthi[3], Sekar Lintang Sifa Sulistia Dewi[4], Agil Apriyadi[5]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, Serang, Banten, Indonesia[1]

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa, Serang, Banten, Indonesia[2]

Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa, Serang, Banten, Indonesia[3]

Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bina Bangsa, Serang, Banten, Indonesia[4]

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Binis, Universitas Bina Bangsa, Serang, Banten, Indonesia[5]

Email syifamuasyaroh1@gmail.com, ajengtrila9@gmail.com, saadiyahjuliathi1@gmail.com, sifasulistia77@gmail.com, agilapriyadi3@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima *25-07-2025*
Disetujui *01-08-2025*
Diterbitkan *03-08-2025*

Katakunci:

KBM
Kreativitas Siswa
SDN 2 Sidamukti

ABSTRAK

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan jantung dari proses pendidikan formal yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan dan karakter siswa. Namun, di daerah pesisir seperti SDN Sidamukti 2, pelaksanaan KBM masih cenderung bersifat konvensional dan kurang mengakomodasi pengembangan kreativitas siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pendampingan kepada guru dan siswa melalui pendekatan kolaboratif berbasis pengamatan kelas, wawancara, praktik mengajar, serta pengenalan media pembelajaran kreatif seperti papan flanel, kartu cerita, dan permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa, serta keterbukaan guru terhadap metode pembelajaran inovatif. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pendampingan yang kolaboratif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di wilayah marginal.

Copyright © 2025 The Author(s) This article is distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan inti dari proses pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi dasar dan karakter siswa. Dalam praktiknya, KBM tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang untuk menumbuhkan kreativitas, berpikir kritis, dan kemandirian belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan terlalu bergantung pada ceramah tidak lagi efektif dalam merespons kebutuhan peserta didik masa kini. (Tilaar, 2004).

Di era pendidikan abad ke-21, tuntutan terhadap pembelajaran yang inovatif dan kreatif semakin meningkat menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek aktif yang turut membangun pengetahuannya melalui interaksi, eksplorasi, dan pengalaman belajar langsung.(Susanto 2021)

Sayangnya, di banyak sekolah dasar di wilayah pesisir dan pedesaan, pendekatan pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa. Desa Sidamukti sebagai salah satu contoh, memiliki kondisi pendidikan yang cukup memprihatinkan. Minimnya pelatihan guru, kurangnya ketersediaan media pembelajaran, serta keterbatasan fasilitas sekolah menjadi hambatan utama dalam menciptakan KBM yang inovatif (Handayani & Wahyuni, 2018; Raharjo, 2019).

pengembangan pembelajaran yang kreatif tidak memerlukan teknologi canggih, namun lebih pada kemauan guru untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dengan memanfaatkan sumber daya lokal. Dalam konteks ini, pendekatan berbasis lingkungan, permainan edukatif, serta penggunaan media sederhana seperti gambar, kartu, dan benda konkret sangat relevan digunakan di SDN Sidamukti 2. Selain itu, keterlibatan guru dalam proses pendampingan KBM dinilai sebagai salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.Menyebutkan bahwa kegiatan pendampingan yang melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa mampu membuka ruang refleksi dan inovasi di kalangan pendidik. Nurhadi (2020)

Oleh karena itu, kegiatan pendampingan KBM yang dilaksanakan oleh mahasiswa di SDN Sidamukti 2 menjadi langkah strategis dalam menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, diharapkan tidak hanya terjadi peningkatan kreativitas siswa, tetapi juga tumbuh kesadaran guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Program ini juga menjadi bentuk nyata kontribusi pendidikan tinggi dalam memberdayakan sekolah-sekolah di wilayah marginal melalui praktik langsung dan berbasis kebutuhan lapangan (Bakar, 2020).

METODE PELAKSANAAN

No.	Kegiatan	Metode	Solusi Masalah
1	Observasi Kelas	Observasi Langsung	Mengetahui kondisi pembelajaran dan pola interaksi guru
2	FGD (forum group discussion)	Wawancara Terstruktur	Memahami kebutuhan guru dan hambatan dalam mengajar

3	Praktik Mengajar dan Pengenalan Media Kreatif	Micro Teaching	Memberikan contoh penerapan pembelajaran kreatif
	Pendampingan KBM	Kolaborasi Langsung	Mendampingi guru saat KBM untuk menerapkan media/strategi baru

a. Observasi dan Identifikasi Permasalahan
   Kegiatan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan metode ceramah dominan. Keterlibatan siswa masih rendah dan kreativitas belum terasah secara optimal.
b. Melakukan FGD (forum group discussion)
   Guru mengakui keterbatasan dalam penguasaan metode pembelajaran kreatif serta kurangnya referensi media pembelajaran yang sesuai.
c. Praktik Mengajar dan Pengenalan Media Kreatif
   Tim mahasiswa memperkenalkan media seperti papan flanel, kartu cerita, dan permainan edukatif. Saat diterapkan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan lebih aktif dalam diskusi kelompok.
d. Pendampingan KBM
   Kegiatan dilaksanakan secara langsung di kelas, di mana mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping guru. Guru merasa terbantu dan mulai menerapkan pendekatan yang lebih partisipatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan KBM dilaksanakan dalam kurun waktu satu minggu dengan tahapan yang terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan guru serta karakteristik siswa di SDN Sidamukti 2. Pendekatan kolaboratif menjadi kunci utama dalam setiap aktivitas, di mana mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga sebagai fasilitator dan mitra diskusi guru.
Kegiatan ini dilaksanakan:

1. Pada hari Senin Tanggal 14 Juli 2025 kami melakukan observasi langsung ke sekolah dasar Sidamukti

Gambar 1. *Observasi di lingkungan sekolah di SDN 2 Sidamukti*

Gambar 2*. Observasi di dalam kelas untuk melihat langsung kegiatan KBM*

2. Pada hari Selasa Tanggal 15 Juli 2025 kami melakukan FGD (forum group discussion) dengan guru kelas SDN 2 Sidamukti

Gambar 3. *Melakukan FGD(forum group discussion) bersama guru kelas*

3. Pada Hari Rabu Tanggal 16 Juli 2025 kami berdiskusi dengan dewan guru terkait kegiatan Praktik mengajar dan membantu serta mendapingi guru dan mengenaalkan media kartu kreatif sehingga menumbuhkan rasa semangat belajar siswa

Gambar 4. *Membantu dan mendampingi serta mengenalkan media kreatif*

4. Pada hari Kamis Tanggal 17 juli 2025 kami kembali lagi untuk melaksanakan KBM mendampingi dewan guru di kelas

Gambar 5. *Mendampingi dewan guru dalam KBM*

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan KBM yang dilaksanakan di SDN Sidamukti 2 memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa. Guru mulai menunjukkan ketertarikan dan keterbukaan terhadap penerapan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Melalui kolaborasi antara mahasiswa dan guru, pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan mutu proses belajar mengajar di sekolah dasar wilayah pesisir ini. Pendekatan berbasis media

kreatif yang sederhana namun efektif menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak harus bergantung pada teknologi tinggi, melainkan pada kreativitas dan kemauan untuk berubah.

SARAN

1. Keberlanjutan Program: Kegiatan pendampingan semacam ini sebaiknya dijadikan program berkelanjutan agar perubahan positif dapat terus berkembang.
2. Pelatihan Guru: Sekolah perlu secara rutin mengadakan pelatihan bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran kreatif dan strategi mengajar partisipatif.
3. Pengembangan Media Lokal: Media pembelajaran yang berbasis lingkungan lokal dan bahan sederhana dapat menjadi alternatif murah, efektif, dan kontekstual.
4. Dukungan Stakeholder: Pemerintah desa dan Dinas Pendidikan diharapkan memberikan dukungan berupa kebijakan, anggaran, dan fasilitas untuk menunjang keberlanjutan inovasi pembelajaran di sekolah-sekolah pesisir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SDN Sidamukti 2, kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa yang telah mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Peran Pemerintah dalam Pengelolaan Wilayah Pesisir Berkelanjutan. Jurnal Hukum dan Lingkungan, 12(1), 45–58.

Arifin, Z. (2017). Peran Budaya Lokal dalam Dunia Pendidikan: Sebuah Refleksi. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 22(2), 145–155.

Bakar, A.(2020). Penerapan Prinsip Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Wilayah Pesisir. Jurnal Hukum Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan, 5(1), 12–25.

Handayani, T., & Wahyuni, D. (2018). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Partisipasi Sekolah Anak Pesisir. Jurnal Penelitian Pendidikan, 35(2), 150–164

Nurhadi, D. (2020). Pendidikan Anak di Kawasan Pesisir: Studi Kasus pada Komunitas Nelayan. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 9(1), 22–35.

Raharjo, S. T.* (2019). Strategi Pendidikan di Komunitas Marjinal. Jurnal Pembangunan Pendidikan, 7(1), 1–12

Susanto, H. (2021). Tantangan Implementasi Pendidikan Inklusif di Daerah Pesisir. Jurnal Pendidikan Terapan, 8(3), 220–230.

Tilaar, H. A. R. (2004). Manifesto Pendidikan Nasional. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.