

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN KELAS MELALUI PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA SEDERHANA DI SEKOLAH DASAR

Onik Farida Ni'matullah^{1*}, Endang Surjati², Dwi Fauzia Putra³

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Onikfarida@unikama.ac.id

²Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, surjati@unikama.ac.id

³Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, dwifauziaputra@unikama.ac.id

ABSTRACT

Active learning strategies assisted by simple media can be an effective alternative for improving the quality of learning. This community service activity aimed to strengthen teachers' capacity to implement active learning through the use of simple instructional media in order to enhance student engagement at SD Negeri Sidomukti I, Probolinggo Regency. The program was initiated in response to the limited variation of teaching strategies and instructional media, which resulted in relatively low student participation during classroom activities. The activity involved teachers and elementary school students and was conducted through several stages, including initial observation, interviews, needs analysis, preparation of teaching modules, development of simple instructional media, classroom implementation, and evaluation. The instructional media were adapted to students' learning phases and included bottle caps and ice cream sticks for Grade I, animal life-cycle dioramas for Grade III, and a solar system pop-up book for Grade VI. Active learning was implemented through group discussions, hands-on activities, presentations, question-and-answer sessions, and educational games. The results showed positive changes in students' behavioral, emotional, and cognitive engagement. Students became more active in asking and answering questions, participating in group activities, expressing ideas, and demonstrating greater enthusiasm and attention during lessons. The use of concrete and interactive media also helped students understand learning materials more easily and enjoyably. Furthermore, the mentoring activity provided teachers with practical experience in designing and utilizing affordable, contextual, and creative learning media. Overall, active learning supported by simple instructional media can serve as an effective alternative for creating more interactive, meaningful, and student-centered learning in elementary schools.

Keywords: active learning, simple instructional media, student engagement, teacher mentoring, elementary school.

ABSTRAK

Strategi pembelajaran aktif melalui berbantuan media sederhana dapat menjadi alternatif yang efektif dalam Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran aktif melalui pemanfaatan media pembelajaran sederhana guna meningkatkan keterlibatan siswa di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo. Kegiatan dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya variasi strategi pembelajaran dan penggunaan media di kelas sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, wawancara, analisis kebutuhan, penyusunan modul ajar, pengembangan media sederhana, implementasi pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan fase dan karakteristik peserta didik, yaitu tutup botol dan stik es krim pada kelas I, diorama siklus hidup hewan pada kelas III, serta *pop-up book* tata surya pada kelas VI. Pembelajaran aktif dilaksanakan melalui kegiatan diskusi kelompok, praktik langsung, tanya jawab, presentasi, pengamatan media, dan permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan siswa, baik pada aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, serta menunjukkan antusiasme dan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran. Penggunaan media konkret dan interaktif juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan pendampingan memberikan pengalaman praktis

kepada guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana, ekonomis, kontekstual, dan kreatif. Dengan demikian, pembelajaran aktif berbantuan media sederhana dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran aktif, media pembelajaran sederhana, keterlibatan siswa, pendampingan guru, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan, memahami, dan mengonstruksi pengetahuan. Keterlibatan siswa (*student engagement*) menjadi salah satu unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana siswa berpartisipasi, memiliki ketertarikan, serta memberikan upaya kognitif dalam kegiatan belajar. Ariani (2019) mengemukakan bahwa keterlibatan siswa mencakup tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), emosional (*emotional engagement*), dan kognitif (*cognitive engagement*). Ketiga dimensi tersebut saling berkaitan dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

Upaya meningkatkan keterlibatan siswa memerlukan perubahan orientasi pembelajaran dari yang bersifat *teacher-centered* menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran aktif (*active learning*). Azzahra (2025) bahwa pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas, seperti berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, melakukan praktik, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan hasil belajar. Dalam pembelajaran aktif, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif, tetapi memperoleh kesempatan untuk mengalami dan mengolah informasi melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Pendekatan tersebut juga sesuai dengan perspektif konstruktivisme yang memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar.

Namun demikian, implementasi pembelajaran aktif pada tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Sidomukti I Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo, proses pembelajaran masih cenderung didominasi metode ceramah sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif belum optimal. Sebagian siswa masih kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengikuti diskusi pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan waktu serta masih kurangnya variasi media sederhana yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada sisi lain, guru mengidentifikasi bahwa siswa cenderung lebih antusias ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan melibatkan mereka secara langsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa tidak hanya memerlukan penggunaan strategi pembelajaran aktif, tetapi juga perlu didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu guru mengkonkretkan materi, menarik perhatian peserta didik, serta menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih variatif. Shabrina (2025) menegaskan bahwa penggunaan media dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Hal tersebut menjadi penting bagi siswa sekolah dasar karena berbagai konsep pembelajaran akan lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui benda konkret, visual, maupun aktivitas langsung.

Pengembangan media pembelajaran tidak selalu harus menggunakan teknologi yang kompleks atau membutuhkan biaya yang tinggi. Benda-benda sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila dirancang secara kreatif dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media sederhana mempunyai keunggulan karena relatif mudah diperoleh, ekonomis, fleksibel, serta dapat dikembangkan oleh guru sesuai kebutuhan siswa. Ali (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada sekolah dasar dapat membantu memperjelas materi dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memilih, membuat, dan memanfaatkan media sederhana menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian dilakukan melalui pendampingan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana. Pendampingan tidak hanya diarahkan pada pemberian pemahaman konseptual mengenai pembelajaran aktif, tetapi juga memberikan pengalaman praktis kepada guru untuk menyusun perangkat pembelajaran, membuat media, menerapkannya dalam pembelajaran, serta melakukan evaluasi dan refleksi. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan fase dan materi pembelajaran, meliputi tutup botol dan stik es krim untuk pembelajaran pada kelas I, diorama siklus hidup hewan pada kelas III, serta *pop-up book* tata surya pada kelas VI. Penggunaannya kemudian dipadukan dengan berbagai aktivitas, seperti diskusi kelompok, praktik langsung, pengamatan, presentasi, tanya jawab, serta permainan edukatif.

Pendekatan pendampingan ini menjadi penting karena keberlanjutan inovasi pembelajaran sangat bergantung pada kapasitas guru sebagai pelaksana utama pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya diarahkan untuk menggunakan media yang telah tersedia, tetapi juga didorong agar mampu mengembangkan media secara mandiri berdasarkan materi, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak berhenti pada penggunaan produk media tertentu, tetapi diarahkan pada penguatan kompetensi dan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Pendampingan tersebut sekaligus menunjukkan bahwa keterbatasan sarana pembelajaran tidak harus menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik apabila guru mampu memanfaatkan sumber daya sederhana secara kreatif dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana serta mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo. Secara khusus, pendampingan diarahkan pada peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sederhana, mengintegrasikan media ke dalam aktivitas pembelajaran aktif, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui kegiatan ini diharapkan terbentuk praktik pembelajaran yang dapat diterapkan dan dikembangkan secara berkelanjutan oleh guru sehingga keterlibatan siswa, baik pada aspek perilaku, emosional, maupun kognitif, dapat semakin diperkuat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri Sidomukti I, Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo dengan sasaran utama guru kelas dan siswa sekolah dasar. Kegiatan dirancang dalam bentuk pendampingan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan dan pengembangan perangkat, pendampingan implementasi pembelajaran, observasi keterlibatan siswa, serta evaluasi dan refleksi.

Identifikasi Permasalahan dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan, jadwal, serta bentuk kegiatan pendampingan. Selanjutnya dilakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa. Observasi difokuskan pada keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, memperhatikan pembelajaran, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain observasi, dilakukan wawancara dengan guru untuk menggali informasi mengenai pengalaman, kendala, dan kebutuhan guru dalam menerapkan pembelajaran aktif serta menggunakan media pembelajaran.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung didominasi metode ceramah, sementara penggunaan media pembelajaran belum optimal. Guru juga mengalami keterbatasan dalam variasi media sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang kegiatan pendampingan.

Penyusunan Perangkat dan Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian bersama guru menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pada masing-masing kelas. Perangkat yang disusun meliputi modul atau rencana

pembelajaran, kegiatan pembelajaran aktif, lembar kerja, serta media pembelajaran sederhana.

Media yang dikembangkan terdiri atas: (1) tutup botol dan stik es krim untuk pembelajaran kelas I, khususnya pada kegiatan berhitung, pengelompokan warna, pengenalan bentuk sederhana, serta pembuatan miniatur; (2) diorama siklus hidup hewan untuk kelas III sebagai media pembelajaran IPAS melalui aktivitas kelompok dan pembuatan karya; serta (3) pop-up book tata surya untuk kelas VI sebagai media visual untuk membantu siswa memahami susunan dan karakteristik planet. Media dipilih karena mudah diperoleh, relatif ekonomis, konkret, dan dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Pendampingan Implementasi Pembelajaran Aktif

Tahap implementasi dilakukan dengan mendampingi guru dalam menggunakan media yang telah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dirancang dengan menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan praktik, diskusi kelompok, tanya jawab, pengamatan, presentasi, dan permainan edukatif.

Pada kelas I, siswa menggunakan tutup botol warna-warni untuk melakukan penjumlahan dan pengurangan, mengenal bentuk geometri, serta mengelompokkan benda berdasarkan warna. Stik es krim dimanfaatkan untuk membuat bentuk atau miniatur sederhana. Pada kelas III, siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat diorama siklus hidup hewan, seperti kupu-kupu, katak, nyamuk, dan belalang, kemudian mempresentasikan hasil kerja kelompok. Pada kelas VI, siswa menggunakan *pop-up book* untuk mempelajari sistem tata surya dan mengikuti permainan edukatif seperti "Susun Planet" dan "Tebak Planet".

Observasi dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui perubahan keterlibatan siswa selama pembelajaran aktif berlangsung. Indikator keterlibatan siswa meliputi tiga aspek, yaitu: (1) keterlibatan perilaku, berupa partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab, serta keterlibatan dalam kerja kelompok; (2) keterlibatan emosional, berupa antusiasme, perhatian, dan ketertarikan siswa selama pembelajaran; dan (3) keterlibatan kognitif, berupa kemampuan memahami penggunaan media dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, respons, manfaat, serta kendala selama pelaksanaan pembelajaran berbantuan media sederhana. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, media yang digunakan, dan catatan hasil kegiatan.

Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan setelah implementasi pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian kegiatan pendampingan. Evaluasi difokuskan pada keterlaksanaan

pembelajaran aktif, respons guru terhadap penggunaan media sederhana, serta perubahan keterlibatan siswa. Guru bersama tim pengabdian kemudian melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kelebihan, kendala, dan aspek yang perlu diperbaiki dalam penerapan pembelajaran berikutnya.

Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan proses pendampingan serta perubahan keterlibatan siswa sebelum dan selama implementasi pembelajaran aktif berbantuan media sederhana.

Secara ringkas, alur pelaksanaan pengabdian dapat digambarkan sebagai berikut: (1) Koordinasi dan Observasi Awal, (2) Analisis Kebutuhan, (3) Penyusunan Perangkat dan Media, (4) Pendampingan Implementasi Pembelajaran, (5) Observasi Keterlibatan Siswa, (6) Wawancara dan Dokumentasi, dan (7) Evaluasi dan Refleksi. Format metode ini sudah cocok untuk bagian Metode Pelaksanaan pada artikel jurnal pengabdian karena menonjolkan tahapan kegiatan, bentuk intervensi, teknik pengumpulan data, dan evaluasi program, bukan seperti metode penelitian murni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pembelajaran dan Identifikasi Kebutuhan

Kegiatan pengabdian diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru SD Negeri Sidomukti I Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo, dilanjutkan dengan observasi proses pembelajaran dan wawancara kepada guru. Tahap awal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pola pembelajaran, penggunaan media, serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih relatif didominasi oleh metode ceramah sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran belum optimal. Sebagian siswa terlihat kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Hasil wawancara dengan guru memperkuat temuan tersebut. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas karena guru menghadapi kendala waktu dalam menyiapkan media serta masih kurangnya variasi media sederhana yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, guru mengidentifikasi bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika materi disampaikan menggunakan media yang menarik dan interaktif. Kondisi ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk merancang kegiatan pendampingan yang tidak hanya memperkenalkan pembelajaran aktif, tetapi juga memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengembangkan media yang sederhana, mudah diperoleh, dan relevan dengan karakteristik siswa.

Temuan awal tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran bukan semata-mata disebabkan oleh keterbatasan sarana, tetapi juga berkaitan dengan kebutuhan akan alternatif strategi yang memungkinkan guru mengoptimalkan sumber daya yang tersedia. Karena itu, kegiatan pengabdian diarahkan pada integrasi antara pembelajaran aktif dan pemanfaatan media sederhana, sehingga media tidak sekadar

menjadi alat bantu visual, melainkan menjadi sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas, berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pemahamannya sendiri.

Implementasi Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Sederhana

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian bersama guru menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan mengembangkan media yang disesuaikan dengan fase serta materi pembelajaran. Media yang digunakan meliputi tutup botol dan stik es krim untuk kelas I, diorama siklus hidup hewan untuk kelas III, serta *pop-up book* sistem tata surya untuk kelas VI. Pelaksanaan pembelajaran kemudian dikombinasikan dengan kegiatan diskusi kelompok, praktik langsung, pengamatan, tanya jawab, presentasi, dan permainan edukatif.

Pada kelas I, tutup botol warna-warni digunakan sebagai media pembelajaran matematika, khususnya untuk membantu siswa memahami penjumlahan, pengurangan, bentuk sederhana, serta pengelompokan berdasarkan warna. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa secara bergantian mengambil kartu angka, kemudian mengambil jumlah tutup botol sesuai angka yang diperoleh. Sebanyak 23 siswa juga dibagi menjadi empat kelompok untuk menyusun bentuk geometri berupa lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang menggunakan tutup botol. Siswa selanjutnya menghitung jumlah tutup botol berdasarkan warna dan memasukkan hasilnya ke dalam tabel sederhana. Stik es krim digunakan untuk membuat miniatur rumah sehingga siswa dapat mengenali bentuk dan bagian-bagian rumah melalui objek konkret.

Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media yang sangat sederhana dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang memungkinkan siswa melakukan lebih dari satu kegiatan secara bersamaan. Penggunaan tutup botol tidak hanya membantu latihan berhitung, tetapi juga mendorong pengenalan warna dan bentuk, kegiatan klasifikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan pengalaman langsung sebagai bagian penting dalam proses pembentukan pengetahuan. Siswa tidak sekadar memperoleh informasi mengenai konsep bilangan atau bentuk, tetapi melakukan manipulasi objek secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret.

Pada kelas III, pembelajaran dikembangkan menggunakan diorama pada materi siklus hidup hewan. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan masing-masing kelompok membuat diorama siklus hidup kupu-kupu, katak, nyamuk, atau belalang. Setelah produk selesai dibuat, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, sedangkan guru memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari. Kegiatan tersebut mengintegrasikan aspek pengetahuan dengan aktivitas kreatif, kolaborasi, komunikasi, dan presentasi.

Penggunaan diorama memungkinkan siswa tidak hanya mengingat urutan siklus hidup hewan, tetapi juga merepresentasikan konsep tersebut dalam bentuk tiga dimensi. Proses membuat, menyusun, mengamati, dan menjelaskan hasil diorama menjadikan pembelajaran lebih bersifat *hands-on*. Siswa mempunyai kesempatan membangun pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan anggota kelompok. Dalam

konteks pembelajaran aktif, kondisi ini penting karena siswa tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, tetapi menjadi pelaku dalam kegiatan belajar.

Pada kelas VI, media *pop-up book* digunakan untuk menjelaskan sistem tata surya, susunan planet, dan karakteristik masing-masing planet. Siswa mengamati media dalam kelompok, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan edukatif “Susun Planet” serta “Tebak Planet”. Dalam kegiatan tersebut, siswa menunjukkan antusiasme dalam menentukan posisi planet dan menjawab pertanyaan berdasarkan karakteristik yang diberikan guru.

Media *pop-up book* memberikan representasi visual tiga dimensi yang membuat materi tata surya lebih konkret dibandingkan apabila siswa hanya membaca atau mendengarkan penjelasan. Integrasi media dengan permainan edukatif juga mengubah aktivitas pembelajaran dari pola satu arah menjadi interaksi antara guru, siswa, media, dan kelompok belajar. Kondisi ini sejalan dengan prinsip *active learning* yang dikemukakan Uno (2022) bahwa keterlibatan siswa akan lebih berkembang ketika pembelajaran memberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan.

Perubahan Keterlibatan Siswa

Hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan siswa yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga aspek tersebut digunakan dalam laporan kegiatan untuk menggambarkan perubahan keterlibatan siswa selama implementasi pembelajaran aktif.

Tabel 1. Perubahan Keterlibatan Siswa

Aspek keterlibatan	Kondisi yang teramati setelah implementasi
Perilaku (<i>behavioral engagement</i>)	Siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, bekerja sama, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.
Emosional (<i>emotional engagement</i>)	Siswa menunjukkan antusiasme, rasa senang, ketertarikan, dan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran.
Kognitif (<i>cognitive engagement</i>)	Siswa lebih mudah memahami konsep melalui media konkret, mampu menyelesaikan tugas, mengurutkan konsep, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

Pada aspek perilaku, perubahan terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam aktivitas kelompok, keberanian menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam penggunaan media. Jika pada kondisi awal sebagian siswa cenderung menjadi pendengar, pada saat implementasi pembelajaran siswa lebih banyak melakukan kegiatan secara langsung. Aktivitas berhitung menggunakan tutup botol, membuat diorama, mengamati *pop-up book*, berdiskusi, dan mengikuti permainan edukatif telah memperluas bentuk partisipasi siswa selama proses belajar.

Pada aspek emosional, siswa menunjukkan respons yang lebih positif terhadap pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menggambarkan siswa merasa kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Antusiasme terutama terlihat pada

aktivitas yang menggabungkan penggunaan media dengan permainan maupun pembuatan karya. Dalam pembelajaran tata surya, misalnya, permainan “Susun Planet” dan “Tebak Planet” membuat siswa lebih bersemangat dan bekerja sama untuk memperoleh jawaban yang tepat.

Sementara itu, pada aspek kognitif, media konkret membantu siswa memahami materi melalui representasi yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung. Pada kelas I, tutup botol membantu siswa melakukan penjumlahan dan pengurangan serta memahami pengelompokan. Pada kelas III, diorama membantu siswa memahami tahapan siklus hidup hewan. Adapun pada kelas VI, *pop-up book* membantu siswa mengenali susunan serta karakteristik planet.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui konsep *student engagement* dari Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004), yang memandang keterlibatan siswa sebagai konstruksi multidimensional yang meliputi keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Dalam kegiatan ini, peningkatan keterlibatan tidak hanya terlihat dari siswa yang lebih aktif secara fisik, tetapi juga dari munculnya rasa tertarik terhadap kegiatan belajar dan semakin mudahnya siswa mengikuti serta memahami materi.

Perlu dicatat bahwa laporan kegiatan tidak menyajikan skor kuantitatif sebelum dan sesudah pendampingan. Oleh karena itu, hasil pengabdian ini lebih tepat dinyatakan sebagai perubahan positif berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, bukan sebagai peningkatan yang signifikan secara statistik. Penyajian tersebut penting agar interpretasi hasil tetap sesuai dengan data yang tersedia dalam kegiatan pengabdian.

Respons Siswa dan Guru terhadap Pendampingan

Hasil wawancara siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media sederhana. Siswa kelas I menyampaikan bahwa tutup botol membantu kegiatan berhitung menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Siswa kelas III merasa lebih mudah memahami siklus hidup hewan karena terlibat langsung dalam membuat diorama. Sementara siswa kelas VI merasa lebih tertarik mempelajari sistem tata surya karena dapat melihat bentuk dan susunan planet menggunakan *pop-up book*. Siswa juga menyatakan bahwa kegiatan permainan memungkinkan mereka belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menarik.

Respons tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memperjelas penyajian materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Ketika siswa dapat menyentuh, menyusun, membuat, mengamati, dan menggunakan media, pembelajaran memperoleh dimensi pengalaman yang tidak diperoleh melalui penjelasan verbal semata. Hal tersebut memperkuat pandangan Isnaeni (2020) bahwa media memiliki peran penting dalam membantu penyampaian pesan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Dampak kegiatan juga terlihat pada guru. Hasil wawancara setelah pendampingan menunjukkan bahwa guru menilai penggunaan media sederhana membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut pengamatan guru, siswa menjadi lebih fokus, aktif bertanya, dan lebih berani menyampaikan pendapat. Pendampingan juga memberikan pengalaman baru bagi guru

dalam memanfaatkan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sebagai media pembelajaran.

Hal tersebut menjadi salah satu hasil penting kegiatan pengabdian karena keberhasilan program tidak hanya diukur berdasarkan respons siswa, tetapi juga dari tumbuhnya kapasitas guru untuk mengembangkan praktik pembelajaran secara mandiri. Media seperti tutup botol, stik es krim, diorama, dan *pop-up book* menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada teknologi digital atau fasilitas dengan biaya tinggi. Kreativitas dalam menghubungkan media dengan tujuan pembelajaran merupakan faktor yang lebih menentukan.

Implikasi Kegiatan terhadap Pembelajaran

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di SD Negeri Sidomukti I. Media sederhana mampu berfungsi sebagai jembatan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman konkret siswa, sedangkan strategi pembelajaran aktif menyediakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan media tersebut melalui kegiatan praktik, diskusi, presentasi, permainan, dan kerja kelompok.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa efektivitas media tidak semata-mata ditentukan oleh tingkat kecanggihan teknologi, tetapi oleh kesesuaian media dengan materi, karakteristik siswa, dan aktivitas pembelajaran. Tutup botol menjadi efektif ketika digunakan untuk menghitung dan mengelompokkan; diorama menjadi bermakna ketika siswa terlibat dalam membuat serta menjelaskan siklus kehidupan; sedangkan *pop-up book* menjadi interaktif ketika dikombinasikan dengan pengamatan, diskusi, dan permainan edukatif.

Dengan demikian, nilai utama kegiatan pengabdian ini terletak pada integrasi tiga komponen, yaitu kreativitas guru dalam memanfaatkan sumber daya sederhana, penerapan pembelajaran aktif, dan keterlibatan langsung siswa dalam pengalaman belajar. Pendampingan tersebut memberikan alternatif yang realistis bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran inovatif tanpa harus bergantung pada sarana yang mahal. Apabila dilakukan secara berkelanjutan dan dikembangkan untuk materi maupun mata pelajaran lainnya, praktik ini berpotensi menjadi salah satu bentuk praktik baik dalam menciptakan pembelajaran sekolah dasar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui pendampingan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan media sederhana berupa tutup botol, stik es krim, diorama, dan *pop-up book* mampu mendukung keterlibatan siswa secara perilaku, emosional, dan kognitif, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi, antusiasme, interaksi, serta pemahaman siswa selama

pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada teknologi yang kompleks, tetapi dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media sederhana yang ekonomis dan kontekstual. Untuk menjamin keberlanjutan program, diperlukan pengembangan variasi media pembelajaran, penguatan kolaborasi dan berbagi praktik baik antarguru, serta penerapan secara konsisten pada berbagai mata pelajaran agar manfaat kegiatan dapat dipertahankan dan diperluas.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, guru di SD Negeri Sidomukti I disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan pembelajaran aktif dengan memanfaatkan media sederhana yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Penggunaan media seperti tutup botol, stik es krim, diorama, dan *pop-up book* dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan karakteristik materi, tingkat perkembangan siswa, serta tujuan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Guru juga perlu melakukan refleksi secara berkala terhadap efektivitas media dan strategi pembelajaran yang digunakan agar praktik pembelajaran dapat terus diperbaiki.

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap keberlanjutan inovasi pembelajaran melalui penyediaan fasilitas yang diperlukan, kegiatan pelatihan, serta forum berbagi praktik baik antar guru. Kolaborasi antarguru dapat menjadi sarana untuk memperkaya variasi media dan strategi pembelajaran sehingga inovasi tidak hanya diterapkan oleh guru tertentu, tetapi dapat berkembang menjadi budaya pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa di lingkungan sekolah.

Bagi siswa, keterlibatan aktif selama proses pembelajaran perlu terus didorong melalui kegiatan diskusi, praktik langsung, permainan edukatif, presentasi, dan kerja kelompok. Aktivitas tersebut dapat memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung.

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, pendampingan serupa dapat dikembangkan dengan variasi media dan strategi pembelajaran yang lebih beragam serta diterapkan pada lebih banyak kelas dan mata pelajaran. Evaluasi juga dapat diperkuat dengan penggunaan instrumen yang lebih terstruktur sehingga perubahan keterlibatan siswa sebelum dan sesudah kegiatan dapat terdokumentasi secara lebih sistematis. Dengan demikian, keberlanjutan dan dampak program pendampingan dapat diketahui dengan lebih komprehensif serta menjadi dasar pengembangan program berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Kanjuruhan Malang atas dukungan program PKM Dosen tahun 2026. Apresiasi disampaikan kepada SD Negeri 1 SIDOMUKTI Kabupaten Probolinggo, para peserta pelatihan, mahasiswa pendamping, dan seluruh pihak yang membantu pelaksanaan, dokumentasi, evaluasi, serta tindak lanjut kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adikasari et al. (2025). Inovasi media flashcard Wayground untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(3).
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Ariani, L., & Fikrie, F. (2019, April). Keterlibatan siswa (student engagement) di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan keberhasilan siswa di sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional & Call Pape, Banjarmasin* (Vol. 13, pp. 103-110).
- Fithrianto et al. (2025). Implementasi Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Pengetahuan Bullying Di Sd Negeri Pesisir. *Abdi Panca Marga*, 6(1), 83-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.51747/abdiPancaMarga.v6n1.618>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2 SE-Articles), 442-448. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7946>
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2 SE-Articles), 111-132. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279>
- Hidayah, Y., & Suyitno, S. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22-30.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas ii b sdn kunciran 5 Tangerang. *Nusantara*, 3(1), 48-62.
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2 SE-Articles), 81-96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Rahmatullah, W. F. (2025). Implementasi Permainan Smartball sebagai Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 4(1 SE-Articles), 32-39. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jipe/article/view/16318>
- Rahmi Putri, Marwah Hidayah, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Aktif Berbasis Kolaboratif untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(6 SE-Articles), 25-34. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i5.1407>
- Ratnasari, D. T., Nehe, B. M., Heryadi, Y., Aryadi, D., Asidiqi, D. F., & Yuningsih, Y. (2025). *Inovasi Strategi Pembelajaran dan Media Pendidikan* (Pertama). CV. Gita Lentera. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2k5eEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=Inovasi+media+pendidikan&ots=dtY_5JvBMe&sig=HaqnMQ_uZdnAbTbS09PTGVUEnTA&redir_esc=y#v=onepage&q=Inovasi+media+pendidikan&f=false

- Safari, Y., & Aidah, S. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9999–10006. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14668>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120-131.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1 SE-Articles), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3 SE-Articles), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>