



PROGRAM PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN PENGALAMAN BELAJAR SISWA DI SD NEGERI PABUARAN 04

Sintia Rahmah¹, Ahmad Rifa'i², Annisa³, Aliyah Sofiyani⁴, Agnes Oktavia Saragih⁵, Ayang
Fristia Maulana^{6*}, Rani Sri Sumarsih⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Bina Bangsa

Email: sintiaarahmaah08@gmail.com¹, ahmtylepai@gmail.com², ncaa1894@gmail.com³,
aliyahsofiyani28@gmail.com⁴, oktaviaagnes78@gmail.com⁵, fristia.maulanaa@gmail.com⁶,
raniuniba01@gmail.com⁷

Abstract

The learning assistance program is a form of community service aimed at improving the quality of learning while fostering students' creativity and meaningful learning experiences in elementary schools. This program was implemented at SD Negeri Pabuaran 04, Serang Regency, Indonesia, involving fifth-grade students in learning assistance and ecoprint activities, as well as fourth-, fifth-, and sixth-grade students in an anti-bullying awareness program. The program employed a structured learning assistance approach through interactive lectures, demonstrations, discussions, question-and-answer sessions, hands-on practice, and the implementation of Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), and Teams Games Tournament (TGT) learning models. The activities included learning assistance in Physical Education, Natural and Social Sciences, Pancasila Education, Mathematics, ecoprint practice, and anti-bullying socialization. The results showed that students actively participated and demonstrated high enthusiasm throughout the activities. The application of innovative learning models successfully enhanced students' learning motivation, creativity, critical thinking skills, collaboration skills, and meaningful learning experiences. Furthermore, the anti-bullying program strengthened students' character by increasing their awareness of the importance of creating a safe, comfortable, and respectful school environment. Overall, the collaboration between Universitas Bina Bangsa students through the Community Service Program (Kuliah Kerja Mahasiswa KKM) and the school made a positive contribution to improving the quality of classroom learning and supporting the holistic development of elementary school students.

Keywords: Learning Assistance, Creativity, Learning Experience, Elementary School, Community Service.

Abstrak

Program pendampingan pembelajaran merupakan salah satu bentuk implementasi pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus mengembangkan kreativitas dan pengalaman belajar peserta didik di sekolah dasar. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Pabuaran 04, Kabupaten Serang, dengan sasaran peserta didik kelas V pada kegiatan pendampingan pembelajaran dan praktik *ecoprint*, serta peserta didik kelas IV, V, dan VI pada kegiatan sosialisasi anti-bullying. Metode yang digunakan adalah pendampingan pembelajaran terstruktur melalui ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, praktik langsung, serta penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan *Teams Games Tournament* (TGT). Program meliputi pendampingan pembelajaran PJOK, IPAS, Pendidikan Pancasila, Matematika, praktik *ecoprint*, dan sosialisasi anti-bullying. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti kegiatan dengan antusias dan berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan bekerja sama, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, sosialisasi anti-bullying memberikan penguatan karakter melalui peningkatan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan saling menghargai. Dengan demikian, program pendampingan pembelajaran yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Universitas Bina Bangsa dan pihak sekolah terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendukung pengembangan potensi peserta didik di SD Negeri Pabuaran 04.

Kata kunci: Pendampingan Pembelajaran, Kreativitas, Pengalaman Belajar, Sekolah Dasar, Pengabdian Kepada Masyarakat.

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan nasional karena menjadi tahap awal dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir, bersosialisasi, serta menanamkan nilai-nilai yang akan menjadi bekal pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik agar mampu mendukung perkembangan potensi mereka secara optimal. (Lessy et al., 2022). Sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak usia dini. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter, mengembangkan kreativitas, serta membangun pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. (Hidayatillah et al., 2022).

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang berperan dalam menunjang keberhasilan individu dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Individu dengan tingkat kreativitas yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam menemukan solusi atau pendekatan baru ketika menghadapi suatu permasalahan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu dilakukan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif sejak usia dini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristiknya (Dista et al., 2024). Pengembangan kreativitas peserta didik tidak terlepas dari proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi gagasan, menyelesaikan permasalahan, berkolaborasi dengan teman, serta menghasilkan karya sesuai dengan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penguasaan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21 (Wulandari & Sudrajat, 2023).

Selain kreativitas, pengalaman belajar juga menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Pengalaman belajar merupakan hasil dari keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, lingkungan, dan berbagai sumber belajar. Pengalaman belajar yang bermakna akan mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan

menyenangkan (Zuhri et al., 2023). Selain itu, pengalaman belajar yang positif terbentuk ketika siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, berpendapat, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa secara optimal (Amalia & Jupriyanto, 2026).

SDN Pabuaran 4 merupakan salah satu sekolah dasar yang menjadi mitra dalam pelaksanaan program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM). Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah, kegiatan pendampingan dilaksanakan pada siswa kelas V. Proses pembelajaran di sekolah telah didukung oleh fasilitas pembelajaran seperti smart TV dan infocus yang dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Meskipun demikian, siswa tetap memerlukan pendampingan dalam memahami materi serta kegiatan pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, mahasiswa KKM melaksanakan program pendampingan pembelajaran pada mata pelajaran IPA, Matematika, PPKn, PJOK, dan Seni Budaya melalui kegiatan ecoprint sebagai upaya mendukung proses pembelajaran di SDN Pabuaran 4.

Selain kegiatan pendampingan pembelajaran, mahasiswa KKM 50 Uniba juga melaksanakan kegiatan sosialisasi *Anti-Bullying* di SDN Pabuaran 4. Mahasiswa memiliki peran sebagai agen perubahan (*agent of change*), agen pembelajaran (*agent of learning*), sekaligus agen pemberdayaan masyarakat (*agent of empowerment*) melalui pelaksanaan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM). KKM merupakan salah satu bentuk implementasi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat, yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperoleh selama perkuliahan secara langsung di tengah masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik dan sosial, tetapi juga berkontribusi dalam membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat sesuai dengan kebutuhan dan potensi wilayah. Salah satu program utama yang dilaksanakan oleh KKM 50 Universitas Bina Bangsa adalah pendampingan pembelajaran di SD Negeri Pabuaran 4. Program ini bertujuan membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator pembelajaran dengan menerapkan berbagai metode dan aktivitas yang mendorong keaktifan, kreativitas, serta partisipasi siswa selama proses belajar. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, kreativitas berkembang, dan kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih optimal sebagai bentuk nyata pengabdian mahasiswa kepada masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Pabuaran 04, Desa Pabuaran, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 20–25 Juli 2026 dan 29 Juli 2026. Sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas V pada kegiatan pendampingan pembelajaran dan praktik *ecoprint*, serta peserta didik kelas IV, V, dan VI pada kegiatan sosialisasi *anti bullying*.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendampingan pembelajaran terstruktur. Adapun maksud dari metode ini adalah pendampingan yang dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, praktik langsung, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), permainan edukatif (*Teams Games Tournament*), serta sosialisasi yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Secara lebih rinci pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diuraikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kegiatan dan Metode

No.	Kegiatan	Metode	Alat/Bahan
1.	Pendampingan pembelajaran PJOK	Demonstrasi, praktik, dan tanya jawab	Modul ajar, bola, <i>cone</i> , peluit, <i>boxing gloves</i> , <i>hand pad</i> , dan lapangan sekolah
2.	Pendampingan pembelajaran IPAS dengan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Ceramah, diskusi, pemecahan masalah, dan tanya jawab	Modul ajar, LKPD, laptop, LCD proyektor, media pembelajaran, dan alat tulis
3.	Pendampingan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Ceramah, diskusi, permainan edukatif, dan tanya jawab	Modul ajar, kartu soal, kartu jawaban, papan skor, laptop, LCD proyektor, dan alat tulis
4.	Praktik <i>ecoprint</i> dengan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	Demonstrasi, praktik, dan tanya jawab	<i>Tote bag</i> putih, daun, bunga, plastik, palu kayu, tali rafia, panci kukus, kompor, dan air
5.	Pendampingan pembelajaran Matematika dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Ceramah, diskusi, permainan edukatif, dan tanya jawab	Modul ajar, LKPD, kartu soal, kartu angka, papan skor, dan alat tulis
6.	Sosialisasi <i>Anti Bullying</i>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemutaran video edukasi	Slide PowerPoint, laptop, LCD proyektor, video edukasi, <i>Photobooth</i> , dan lembar komitmen <i>anti bullying</i>

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Pabuaran 04, Desa Pabuaran, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, Provinsi Banten pada tanggal 20–25 Juli 2026 dan 29 Juli 2026. Kegiatan ini bertujuan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui pendampingan belajar serta penguatan karakter peserta didik. Sasaran kegiatan terdiri atas peserta didik kelas V pada kegiatan pendampingan pembelajaran PJOK, IPAS, Pendidikan Pancasila,

Matematika, dan praktik ecoprint, sedangkan kegiatan sosialisasi anti bullying diikuti oleh peserta didik kelas IV, V, dan VI.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif bersama pihak sekolah dengan menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, yaitu Problem Based Learning (PBL), Project Based Learning (PjBL), dan Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar melalui praktik langsung, permainan edukatif, diskusi kelompok, serta kegiatan sosialisasi yang interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap rangkaian pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari keaktifan peserta didik saat berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan permainan edukatif, melaksanakan praktik ecoprint, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi anti bullying. Adapun pembahasan hasil dari setiap kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pendampingan pembelajaran PJOK

Pada hari Senin, 20 Juli 2025, mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Universitas Bina Bangsa melaksanakan pendampingan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bagi siswa kelas V SDN Pabuaran 4 melalui kegiatan boxing dan futsal. Kegiatan diawali dengan pemanasan, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan teknik dasar boxing, seperti sikap kuda-kuda, gerakan pukulan dasar, dan koordinasi gerak. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan futsal yang bertujuan melatih keterampilan dasar dalam mengolah bola, kerja sama tim, serta sportivitas. Kegiatan diakhiri dengan pendinginan untuk menjaga kondisi fisik siswa setelah berolahraga.

Melalui kegiatan boxing dan futsal, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan fisik dan sosial. Boxing membantu meningkatkan kebugaran jasmani, koordinasi gerak, keseimbangan, konsentrasi, serta disiplin, sedangkan futsal melatih kemampuan motorik, komunikasi, kerja sama tim, dan rasa tanggung jawab. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berpartisipasi, dan mampu mengikuti setiap instruksi dengan baik. Pendampingan pembelajaran PJOK ini diharapkan dapat meningkatkan kebugaran, keterampilan motorik, serta menumbuhkan sikap sportif pada siswa melalui aktivitas fisik yang aman, edukatif, dan menyenangkan.



Gambar 1. Tim Pengabdian Mendampingi pembelajaran PJOK

2. Pendampingan Pembelajaran IPAS

Kegiatan pendampingan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dilaksanakan pada peserta didik kelas V dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL). Penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta keaktifan peserta didik melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Materi yang dipelajari adalah ekosistem, khususnya mengenai komponen biotik dan komponen abiotik beserta hubungan keduanya dalam suatu ekosistem.

Pada awal pembelajaran, tim pengabdian memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik diajak mengamati video pembelajaran dan media PowerPoint yang menampilkan berbagai contoh ekosistem beserta komponen biotik dan abiotik yang terdapat di dalamnya. Melalui tayangan tersebut, peserta didik memperoleh gambaran mengenai hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungan tempat hidupnya. Setelah kegiatan mengamati, tim pengabdian memberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan keseimbangan ekosistem, seperti dampak yang terjadi apabila salah satu komponen biotik atau abiotik mengalami perubahan atau kerusakan. Permasalahan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk berdiskusi dan mencari solusi berdasarkan informasi yang diperoleh dari video, media pembelajaran, serta pengetahuan yang dimiliki.

Peserta didik kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan penyelesaian masalah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setiap kelompok mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik yang terdapat pada gambar maupun video pembelajaran, kemudian menganalisis hubungan antarkomponen tersebut dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Selama proses diskusi berlangsung, tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, membimbing jalannya diskusi, serta membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan. Hasil diskusi selanjutnya dipresentasikan oleh masing-masing kelompok di depan kelas. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, maupun menyampaikan pendapat sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan komunikatif. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep

komponen biotik dan abiotik, tetapi juga mampu menjelaskan hubungan keduanya dalam suatu ekosistem serta pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan model Problem Based Learning (PBL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui penyelesaian masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam prosesnya, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari informasi dari berbagai sumber, berdiskusi dengan kelompok, serta merumuskan alternatif penyelesaian secara mandiri. Proses tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna sekaligus membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Pratiwi & Kurniawan, 2023). Penggunaan video pembelajaran dan media PowerPoint membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena disajikan secara visual dan kontekstual. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok dan presentasi mampu melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat.



Gambar 2. Tim Pengabdian Menyampaikan Materi Ekosistem Menggunakan Media PowerPoint.

3. Pendampingan Pembelajaran PPKN

Kegiatan pendampingan pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan pada peserta didik kelas V dengan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mengombinasikan kegiatan belajar kooperatif dengan permainan akademik yang mendorong keterlibatan seluruh peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, menjunjung sportivitas, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Kondisi ini menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Suryani & Hidayat, 2022). Penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, tanggung jawab, serta pemahaman peserta didik terhadap materi melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Materi yang dipelajari adalah Meneladani Perilaku Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari.

Pada awal pembelajaran, tim pengabdian menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi, serta memberikan motivasi kepada peserta didik mengenai pentingnya menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, materi disampaikan menggunakan media PowerPoint yang berisi contoh-contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selama penyampaian materi, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan pendapat sehingga tercipta interaksi yang aktif antara pemateri dan peserta didik. Setelah penyampaian materi, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas kemampuan belajar yang beragam. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk memahami materi sebelum memasuki tahap permainan akademik. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan Games Tournament, yaitu peserta didik secara bergantian maju mewakili kelompoknya untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Setiap jawaban yang benar memperoleh poin yang akan diakumulasikan sebagai nilai kelompok. Pelaksanaan turnamen berlangsung dengan tertib dan penuh antusiasme. Peserta didik tampak aktif berdiskusi dengan anggota kelompok sebelum menentukan jawaban, saling memberikan dukungan kepada teman yang bertanding, serta menunjukkan sikap sportivitas selama permainan berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik belajar sambil bermain tanpa mengurangi esensi materi yang dipelajari.

Pada akhir kegiatan, tim pengabdian bersama guru melakukan evaluasi terhadap hasil permainan serta memberikan penguatan mengenai pentingnya mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kelompok dengan perolehan skor tertinggi diberikan penghargaan sederhana sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan partisipasi yang telah ditunjukkan selama kegiatan berlangsung. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Melalui permainan edukatif, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan sikap percaya diri, tanggung jawab, sportivitas, dan menghargai pendapat orang lain sebagai implementasi nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Tim Pengabdian Menyampaikan Materi pembelajaran PPKN

4. Pendampingan Pembelajaran Seni Rupa

Kegiatan praktik ecoprint dilaksanakan pada peserta didik kelas V dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL). Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui pembuatan produk kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan alami yang ada di lingkungan sekitar. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini berupa tote bag putih yang dihias menggunakan teknik ecoprint dengan memanfaatkan berbagai jenis daun sebagai motif alami. Pelaksanaan kegiatan ecoprint melalui model Project Based Learning (PjBL) memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata karena peserta didik terlibat langsung dalam proses menghasilkan sebuah karya. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik mengembangkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, keterampilan memecahkan masalah, serta kepedulian terhadap lingkungan melalui pemanfaatan daun dan bahan-bahan alami sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman yang diperoleh selama proses pembuatan karya (Wulandari & Sudrajat, 2023).

Pada awal kegiatan, tim pengabdian menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian menayangkan video proses pembuatan ecoprint sebagai media pembelajaran. Melalui video tersebut, peserta didik memperoleh gambaran mengenai pengertian ecoprint, manfaatnya, alat dan bahan yang digunakan, serta tahapan pembuatan ecoprint pada media kain. Peserta didik tampak antusias mengamati setiap tahapan yang ditampilkan dan aktif mengajukan pertanyaan mengenai proses pembuatan serta hasil akhir produk.

Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan alat serta bahan yang telah disiapkan, seperti tote bag putih, berbagai jenis daun, plastik, palu kayu, tali rafia, dan perlengkapan lainnya. Sebelum memulai praktik, tim pengabdian memberikan demonstrasi singkat mengenai cara menyusun daun di atas permukaan kain, teknik memukul daun agar pigmennya tercetak dengan baik, serta cara menjaga kerapian hasil cetakan.

Pada tahap pelaksanaan proyek, setiap kelompok menyusun daun sesuai dengan kreativitas masing-masing, kemudian melakukan proses pencetakan motif pada tote bag menggunakan palu kayu. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada setiap kelompok untuk memastikan setiap tahapan dilakukan dengan benar serta membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan. Suasana pembelajaran berlangsung aktif karena peserta didik bekerja sama, saling berdiskusi, dan berbagi ide dalam menentukan motif yang akan dibuat.

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan proyeknya, hasil karya ecoprint diamati dan diberikan apresiasi oleh tim pengabdian. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan penguatan mengenai manfaat pemanfaatan bahan-bahan alami sebagai pewarna ramah lingkungan serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan melalui kegiatan yang kreatif dan berkelanjutan.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan kemampuan bekerja sama peserta didik. Melalui proyek pembuatan ecoprint, peserta didik tidak hanya menghasilkan produk berupa

tote bag bermotif alami, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna mengenai pemanfaatan sumber daya alam secara ramah lingkungan. Kegiatan ini juga melatih ketelitian, kesabaran, tanggung jawab, serta rasa percaya diri peserta didik dalam menghasilkan sebuah karya.



Gambar 3. Tim Pengabdian Mendampingi kegiatan Ecoprint

5. Pendampingan Pembelajaran Matematika

Kegiatan pendampingan pembelajaran Matematika dilaksanakan pada peserta didik kelas V dengan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT). Penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian, keaktifan belajar, serta kemampuan bekerja sama antarpeserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Materi yang dipelajari adalah operasi hitung perkalian.

Pada awal pembelajaran, tim pengabdian menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan sederhana mengenai operasi perkalian yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, tim pengabdian menjelaskan kembali konsep dasar perkalian beserta cara penyelesaian soal menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan. Selama penyampaian materi, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan mencoba menyelesaikan beberapa contoh soal secara bersama-sama.

Setelah penyampaian materi, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas kemampuan belajar yang beragam. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan Games Tournament, yaitu setiap kelompok secara bergantian mengirimkan perwakilan untuk menjawab soal-soal perkalian yang telah disiapkan. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar memperoleh poin bagi kelompoknya, sehingga setiap anggota kelompok termotivasi untuk bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi sebelum mengikuti turnamen. Pelaksanaan turnamen berlangsung dengan tertib dan penuh antusiasme. Peserta didik tampak bersemangat mengikuti setiap putaran permainan, saling memberikan dukungan kepada anggota kelompok, serta berusaha menjawab soal dengan tepat dan cepat. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena peserta didik belajar melalui kompetisi yang sehat tanpa mengurangi tujuan utama pembelajaran.

Pada akhir kegiatan, tim pengabdian memberikan evaluasi melalui beberapa soal perkalian untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu,

tim pengabdian memberikan penguatan terhadap konsep-konsep yang masih belum dipahami serta memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk penghargaan atas kerja sama dan partisipasi selama kegiatan berlangsung. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Melalui permainan edukatif, peserta didik menjadi lebih mudah memahami konsep perkalian, lebih percaya diri dalam menjawab soal, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Kegiatan ini juga menumbuhkan sikap sportivitas, tanggung jawab, dan semangat belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.



Gambar 5. Tim Pengabdian Menyampaikan Materi pembelajaran Matematika

6. Sosialisasi Anti-Bullying

Kegiatan sosialisasi anti-bullying dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2026 dengan melibatkan peserta didik kelas IV, V, dan VI SD Negeri Pabuaran 04. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pengertian bullying, bentuk-bentuk bullying, dampak yang ditimbulkan, serta upaya pencegahan yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah. Sosialisasi ini merupakan bagian dari program penguatan karakter yang diharapkan mampu menumbuhkan sikap saling menghormati, peduli, dan menghargai perbedaan antarsesama peserta didik. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi menggunakan media PowerPoint yang memuat pengertian bullying, jenis-jenis bullying, seperti bullying verbal, fisik, sosial, dan siber (cyberbullying), beserta contoh-contoh perilaku yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif sehingga peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat, berbagi pengalaman, serta mengajukan pertanyaan terkait perilaku perundungan yang pernah mereka lihat maupun alami.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik dari kelas IV, V, dan VI mengikuti sosialisasi dengan antusias dan berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut terlihat dari tingginya partisipasi peserta didik saat sesi tanya jawab dan diskusi. Peserta didik juga mampu mengidentifikasi berbagai bentuk bullying serta menjelaskan tindakan yang tepat untuk mencegah maupun melaporkan perilaku tersebut kepada guru atau orang dewasa yang dipercaya. Temuan ini menunjukkan bahwa sosialisasi anti-bullying dapat menjadi salah satu

upaya preventif dalam memperkuat pendidikan karakter serta membangun budaya sekolah yang aman, inklusif, dan saling menghargai.

Kegiatan sosialisasi anti-bullying menjadi salah satu upaya untuk memperkuat pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Melalui kegiatan ini, peserta didik memperoleh pemahaman mengenai berbagai bentuk perundungan, dampak yang ditimbulkan terhadap korban maupun pelaku, serta pentingnya membangun sikap saling menghormati, empati, dan kepedulian terhadap sesama. Pemahaman tersebut diharapkan dapat mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aman, nyaman, inklusif, dan bebas dari tindakan perundungan (UNICEF Indonesia, 2020).



Gambar 6. Penyampaian materi sosialisasi anti bullying oleh pemateri

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendampingan pembelajaran di SD Negeri Pabuaran 04 telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan meliputi pendampingan pembelajaran PJOK, IPAS, Pendidikan Pancasila, Matematika, praktik ecoprint, serta sosialisasi anti-bullying yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara mahasiswa KKM Universitas Bina Bangsa dan pihak sekolah. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL),

Project Based Learning (PjBL), dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan bekerja sama, serta pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, kegiatan sosialisasi anti-bullying memberikan penguatan karakter dengan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan saling menghargai. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dapat menjadi upaya yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar program pendampingan pembelajaran melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Guru diharapkan terus mengembangkan penerapan model pembelajaran inovatif dan aktivitas pembelajaran

yang kontekstual untuk meningkatkan kualitas proses belajar, sedangkan program penguatan karakter, seperti sosialisasi anti-bullying, perlu dilakukan secara berkala dengan melibatkan seluruh warga sekolah. Selain itu, evaluasi dan pendampingan lanjutan diperlukan agar manfaat program dapat dirasakan secara berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P. A., & Jupriyanto. (2026). Eksplorasi Pengalaman Belajar Mengajar Siswa dan Guru di Lingkungan Sekolah Dasar. *Pendidkas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Darmawati, Y., & Mustadi, A. (2023). The Effect of Problem-Based Learning on the Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2).
- Dista, D., X., Hermita, N., & Triani, R., A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(2), 994–999.
- Fadilah, N., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Implementasi Pencegahan Bullying untuk Meningkatkan Pembentukan Karakter Peserta Didik di SDI Bahrul Ulum. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 24–31.
- Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran sekolah melalui kegiatan pembiasaan terintegrasi pembelajaran IPS untuk membangun karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1422-1433.
- Lessy, Z., Widiawati, A., Himawan, D. A. U., Alfiyaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi moderasi beragama di lingkungan sekolah dasar. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137-148.
- Pratiwi, D., & Kurniawan, A. (2023). Efektivitas Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3120–3130.
- Rahayun, G. R., & Pamungkas, S. J. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Ecoprint Sebagai Media Pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8851–8854.
- Ramadhan, H. (2022). Peran Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran sebagai Bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat di Kelurahan Labuhbaru Barat Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*.
- Rezky, A. H., & Matwear, S. (2024). Perilaku Bullying antara Siswa terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 171–176.
- Suryani, N., & Hidayat, R. (2022). Penerapan Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 1041–1048.
- Susintowati, S., Mahfud, M., & Santi, T. K. (2025). Ecoprint as a Project-Based Learning Tool to Enhance Elementary School Students' Creativity. *Mimbar Ilmu*, 30(2).
- UNICEF Indonesia. (2020). *Perundungan (Bullying) di Sekolah dan Pencegahannya*. Jakarta: UNICEF Indonesia.
- Wulandari, F., & Sudrajat, A. (2023). Implementasi Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2574–2583.
- Wulandari, O., & Taufina. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(3), 43–55.
- Zakiyah, R. E., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1852–1861.
- Zuhri, R. S., Wilujeng, I., & Haryanto. (2023). Multiple Representation Approach in Elementary School Science Learning: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(3), 51–73.