

**PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN AKTIF BERBANTUAN MEDIA  
SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DI SD  
NEGERI SIDOMUKTI I KABUPATEN PROBOLINGGO**

<sup>1.</sup> Fanny Rahmawati, <sup>2.</sup> Norsiyanto, <sup>3.</sup> Melly Artika Retponingias,  
<sup>4.</sup> Nur Dini Kusmiati, <sup>5.</sup> Lilik Sri Hariani, <sup>6.</sup> Onik Farida Ni'matullah  
Program Studi MPIPS, Pascasarjana  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

\*<sup>6.</sup>Email: onikfarida@unikama.ac.id

**ABSTRAK**

Strategi pembelajaran aktif melalui berbantuan media sederhana dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Mengingat kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran di kelas. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo” pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media konkret membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Sidomukti I Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo dengan sasaran utama guru dan siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta pendampingan langsung kepada guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran aktif menggunakan media sederhana. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan fase pembelajaran siswa, yaitu media tutup botol dan stik es krim pada fase A untuk kelas I, diorama siklus hidup hewan untuk kelas III, serta *pop-up book* tata surya untuk kelas VI. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok, pengamatan media, presentasi, tanya jawab, dan permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media sederhana mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan juga memberikan dampak positif bagi guru. Guru memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan media sederhana sebagai pendukung pembelajaran aktif dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan inovatif.

**Kata Kunci:** Pendampingan Media Pembelajaran; Siswa Sekolah Dasar; Media Tutup Botol; Media Stik Es Krim; Diorama Siklus Hidup; Media *Pop-Up Book*

**ABSTRACT**

*Active learning strategies assisted by simple media can be an effective alternative for improving the quality of learning and student engagement in elementary schools. This activity is motivated by the low level of student engagement in the learning process, which is still dominated by the lecture method, as well as the limited use of instructional media in the classroom. The objective of this activity is to enhance student engagement at SD Negeri Sidomukti I, Probolinggo Regency, in the behavioral, emotional, and cognitive aspects. Students become more active in asking questions, answering questions, discussing, and demonstrating enthusiasm during the learning process. Furthermore, concrete media help students understand the material more easily and enjoyably. This activity was conducted at SD Negeri Sidomukti I, Kraksaan District, Probolinggo Regency, with the primary targets being elementary school teachers and students. The methods used included observation, interviews, documentation, and direct mentoring for teachers in designing and implementing active learning using simple media. The instructional media used were adapted to the students' learning phases: bottle caps and ice cream sticks for Phase A (Grade I), a diorama of animal life cycles for Grade III, and a pop-up book about the solar system for Grade VI. The learning implementation was carried out through group discussions, media observation, presentations, question-and-answer sessions, and educational games.*

*The results of the activity show that the use of simple media can improve student engagement and also have a positive impact on teachers. Teachers gain new experience in utilizing simple media to support active learning and are able to create a more interactive, creative, and innovative learning atmosphere.*

**Keywords:** *Instructional Media Mentoring; Elementary School Students; Bottle Cap Media; Ice Cream Stick Media; Life Cycle Diorama; Pop-Up Book Media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, keterlibatan siswa menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo. Salah satu permasalahan utama yang sering muncul adalah rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tidak terlepas dari masih terbatasnya variasi strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi. Mengatasi permasalahan yang ada diperlukan suatu upaya yang terarah melalui pendampingan kepada guru dalam mengimplementasikan pembelajaran aktif. Pendampingan ini difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media pembelajaran sederhana menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam mendukung implementasi pembelajaran aktif. Menurut (Adikasari et al., 2025) mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada sekolah dasar. Begitu juga menurut (Rahmatullah, 2025) perlu adanya strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar melalui inovasi praktik pembelajaran salah satunya melalui permainan Smartball. Oleh karena itu pendampingan ini juga diarahkan pada pelatihan dan praktik langsung bagi guru dalam memanfaatkan media sederhana, seperti tutup botol, diorama, stik es krim, dan *pop-up book*. Guru dibimbing untuk merancang skenario pembelajaran aktif berbantuan media sederhana, mengembangkan media sesuai dengan materi pembelajaran, serta mengintegrasikan media tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran secara kreatif dan kontekstual.

Media tutup botol dapat dimanfaatkan untuk kegiatan berhitung, pengelompokan, dan permainan edukatif. Diorama membantu guru menyajikan konsep secara visual dan konkret sehingga memudahkan pemahaman siswa. Sementara itu media *pop-up book* dan stik es krim dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui pendampingan ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran aktif yang inovatif dan variatif. Dampak akhirnya adalah meningkatnya keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan ini menjadi sangat penting sebagai solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo. Proses Pembelajaran yang interaktif, aktif, dan komunikatif pada hakikatnya adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Artinya, pada saat proses pembelajaran, siswalah yang paling utama

dilibatkan. Antara materi dan media yang disajikan harus relevan dan bersifat menarik dan menantang. Dengan adanya hal tersebut maka proses pembelajaran dikatakan saintifik. Kebermaknaan proses pembelajaran, salah satunya ditentukan oleh banyak faktor, yaitu: faktor media, metode, gaya mengajar, dan cara pembelajaran yang terpadu yang dirancang untuk siswa dan oleh siswa. Merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan media sederhana haruslah benar-benar diperhatikan berdasarkan faktor kebutuhan, faktor lapangan, faktor pencapaian, dan tujuan pembelajaran yang ditentukan (Nurhosen Nurhosen et al., 2024). Begitu pula dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber dan teknik pembelajaran harus disusun dengan matang disertai dengan teknik dan strategi yang disajikan guna menarik perhatian para siswa (Hadzami & Maknun, 2022).

Selanjutnya, (Hadzami & Maknun, 2022) mengemukakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi pula oleh gaya guru menyajikan materi pelajaran melalui pemanfaatan media, sifat media, tantangan media, modifikasi media, dan kebermanfaatan media. Media merupakan salah satu sarana bagi terlaksananya peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas (Fithrianto et al., 2025). Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menggunakan media permainan. Media permainan dijadikan sebagai konsepsi bagi stimulus, yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar menghitung dan pengelompokan pada Fase A. Terutama dalam pelajaran berhitung melalui media sederhana tutup botol anak-anak sudah dapat melakukan pembelajaran berhitung dengan menjumlah dan mengurangi, mengenal bentuk sederhana, dan bekerja sama dalam pengelompokan di Sekolah Dasar. Kemudian pada fase B berbentuk media pembelajaran diorama materi siklus hidup hewan untuk kelas III dan *pop-up book* materi tata surya untuk kelas VI SD.

Dalam kaitan ini, Gagne dalam (Yusnarti & Suryaningsih, 2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu siswa untuk belajar. Kemudian, Kreyenhbuhl (2021) dalam (Intaniasari et al., 2022) mengemukakan bahwa media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh pengajar salah satu dalam pelajaran Matematika menggunakan media media/alat peraga seadanya yang menarik perhatian siswa (Fitri, 2023). Inovasi strategi pembelajaran dan media pendidikan yang dimanfaatkan harus benar-benar diperhatikan berdasarkan faktor kebutuhan, faktor lapangan, faktor pencapaian, dan tujuan pembelajaran yang ditentukan (Ratnasari et al., 2025). Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa jenis media pendidikan yang sering digunakan di dalam kegiatan pembelajaran adalah media cetak, elektronik, model, dan peta.

Penyajian materi pelajaran melalui pemanfaatan media yang dilakukan guru secara menarik, mudah, menantang sangat berpengaruh pada antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ditentukan oleh media yang dimanfaatkan guru menyajikan materi pelajaran dan bentuk penyampaian kepada siswa. Media berbasis permainan merupakan salah satu rancangan yang tepat untuk menarik perhatian siswa Sekolah Dasar pada pelajaran berhitung pada fase A, kemudian pada Fase B media pembelajaran diorama materi siklus hidup hewan untuk kelas III dimana memberikan

pengalaman visual 3D untuk memahami konsep secara konkret. Selanjutnya fase C membuat *pop-up book* yaitu materi tata surya untuk kelas VI SD. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu dalam implementasi strategi pembelajaran aktif.



**Gambar 1: Kegiatan Pembuatan Media Dan Validasi Perangkat**

Media pembelajaran menurut (Safari & Aidah, 2024) merupakan media yang dibuat dengan strategi penyajian permainan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berkaitan dengan hal ini, maka tim pelaksana kegiatan ini melalui media permainan menjadi suatu strategi pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif melalui penyajian permainan terstruktur dan terintegrasi salah satunya materi pelajaran berhitung, kemudian visualisasi 3D diorama materi siklus hidup hewan untuk kelas III, dan *pop-up book* yaitu materi tata surya untuk kelas VI SD yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) pada pembelajaran aktif berbantuan media sederhana pada siswa sekolah dasar yaitu melalui pendampingan intensif dengan pendekatan diskusi partisipatif bersama siswa. Pendampingan tersebut dilaksanakan di SD Negeri Sidomukti I Kecamatan Kraksaan. Sekolah tersebut merupakan sekolah dasar yang memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Sekolah ini memiliki fasilitas belajar yang memadai, lingkungan sosial yang mendukung, serta dukungan dari guru dan staf sekolah dalam penerapan strategi pembelajaran baru. Pelaksanaan KPL di sekolah ini bertujuan untuk pendampingan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana yang relevan dengan kondisi siswa dan masyarakat sekitar. Implementasi media pembelajaran sederhana yang dilakukan meliputi:

- Media Tutup Botol & Stik Es Krim: Digunakan untuk aktivitas berhitung dan pengelompokan pada Fase A.
- Diorama: Memberikan pengalaman visual 3D untuk memahami konsep secara konkret pada Fase B.
- *Pop-up book* : Buku bergambar tiga dimensi yang gambarnya dapat muncul saat dibuka sehingga lebih menarik dan interaktif.

Pada pelaksanaannya Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) merupakan indikator kunci keberhasilan pembelajaran yang mencakup tiga dimensi utama :

1. Perilaku: Partisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan kerja kelompok.
2. Emosional: Antusiasme, minat, dan rasa nyaman siswa selama belajar.
3. Kognitif: Usaha siswa untuk memahami materi yang kompleks melalui berpikir kritis.

Kemudian Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pendampingan ini disusun untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif serta mengukur keterlibatan siswa sebagai dampak dari kegiatan pendampingan Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar Observasi Keterlibatan Siswa  
Digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran aktif berlangsung, yang disusun berdasarkan indikator keterlibatan siswa meliputi aspek perilaku, emosional, dan kognitif., meliputi:
  - a. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
  - b. Keaktifan dalam bertanya dan menjawab
  - c. Antusiasme dan perhatian siswa
  - d. Keterlibatan dalam kerja kelompok
2. Pedoman Wawancara Guru  
Digunakan untuk menggali informasi terkait:
  - a. Pemahaman guru tentang pembelajaran aktif
  - b. Pengalaman guru selama pendampingan
  - c. Kendala dalam penggunaan media sederhana
3. Pedoman Wawancara Siswa  
Digunakan untuk menggali informasi terkait:
  - a. Keterlibatan Siswa secara aktif terhadap inovasi pembelajaran yang dibuat oleh guru
  - b. Pemahaman siswa tentang pembelajaran aktif
  - c. Pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan inovasi media sederhana
4. Perangkat Pembelajaran (RPP)  
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun bersama guru sebagai bagian dari proses pendampingan untuk menerapkan pembelajaran aktif berbantuan media sederhana.
5. Media Pembelajaran Sederhana  
Media yang dibuat dan digunakan selama pendampingan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran aktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Sederhana

Kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) dengan judul “Pendampingan Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo” dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan strategi pembelajaran aktif yang didukung penggunaan media sederhana. Fokus utama kegiatan ini adalah mendampingi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru kelas mengenai pelaksanaan program pendampingan. Tahap koordinasi dilakukan untuk menyamakan persepsi terkait tujuan, jadwal, serta bentuk kegiatan yang akan diterapkan di kelas. Setelah koordinasi, tim KPL melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengikuti diskusi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal, baik dari aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Temuan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas karena keterbatasan waktu dan kurangnya variasi media sederhana yang dapat digunakan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Menurut (Wibowo, 2023) penyajian media menggunakan strategi yang inovatif dan konstruktif akan mampu memberikan tambahan wawasan pengetahuan siswa serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tim KPL bersama guru menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan media sederhana. Untuk fase A menggunakan tutup botol dan stik es krim, fase B berbentuk diorama materi siklus hidup hewan untuk kelas III dan *pop-up book* materi tata surya untuk kelas VI SD. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu dalam implementasi strategi pembelajaran aktif. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok, pengamatan media, tanya jawab, serta permainan edukatif menggunakan media tutup botol dan stik es krim, diorama materi siklus hidup hewan dan *pop-up book* tata surya.

Kemudian Media tutup botol yang berwarna-warni digunakan untuk berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan. Anak-anak secara bergantian mengambil kartu angka dari 1-20. Jika salah satu anak mendapat angka 7, berarti anak tersebut mengambil tutup botol sebanyak 7 dengan varian warna yang berbeda. Anak-anak juga menjumlah dan mengurangi tutup botol dengan angka yang disebutkan temannya. Selanjutnya dari 23 anak dibagi 4 kelompok untuk mengerjakan tugas yang telah disiapkan oleh guru. Tiap kelompok menulis nama kelompok sesuai bentuk geometri yang mereka dapat. Bentuk geometri tersebut disusun dari tutup botol yang berwarna warni. Bentuk geometri terdiri dari persegi, lingkaran, segitiga dan persegi panjang. Contohnya bentuk lingkaran terdiri dari tutup botol warna merah, hijau dan

biru. Jadi kelompok tersebut menulis nama kelompoknya yaitu kelompok lingkaran dan anggotanya. Dari bentuk lingkaran tersebut anak-anak diajak menghitung masing-masing jumlah tutup botol dan mengelompokkan sesuai warnanya.

Setelah menghitung jumlah tutup botol sesuai kelompok warna, anak-anak memasukkan nama warna dan jumlahnya ke dalam tabel. Dapat kita simpulkan, dari media sederhana tutup botol anak-anak sudah dapat melakukan pembelajaran berhitung dengan menjumlah dan mengurangi, mengenal bentuk sederhana, dan bekerja sama dalam mengelompok warna tutup botol ke dalam tabel. Media stik es krim digunakan untuk membuat bentuk rumah. Jadi kita dapat mengenalkan bagian-bagian rumah dari miniatur rumah yang terbuat dari stik es krim.

Media Diorama digunakan untuk menjelaskan siklus hidup hewan yaitu kupu-kupu, katak, nyamuk dan belalang. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi tugas membuat diorama dengan bahan-bahan yang sudah disiapkan oleh guru. Setiap kelompok membuat salah satu tugas diorama (kupu-kupu, katak, nyamuk, atau belalang). Hasil pekerjaan kelompok membuat diorama dipersilahkan untuk dipresentasikan dan guru memberikan penguatan-penguatan. Kegiatan selanjutnya siswa dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka masing-masing.

Media *pop-up book* digunakan untuk menjelaskan susunan tata surya dan karakteristik planet. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengamati media dan berdiskusi bersama kelompoknya. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, guru juga melaksanakan permainan edukatif seperti “Susun Planet” dan “Tebak Planet” menggunakan media *pop-up book*. Pada kegiatan tersebut, siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti permainan. Siswa saling bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dan menunjukkan posisi planet sesuai instruksi guru. Kegiatan permainan edukatif membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi keterlibatan siswa, terjadi perubahan positif selama kegiatan pendampingan berlangsung. Pada aspek perilaku, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Pada aspek emosional, siswa menunjukkan antusiasme dan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada aspek kognitif, siswa mampu memahami penggunaan media serta menjawab pertanyaan terkait materi tata surya dengan lebih baik. Aktivitas siswa merupakan suatu kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran, baik antara sesama siswa maupun antara siswa dengan guru. Menurut (Hidayah & Suyitno, 2021) aktivitas berarti “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi, baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran dimana ketika kegiatan pembelajaran berlangsung prosesnya dilakukan secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain melakukan wawancara dengan guru, tim KPL juga melakukan wawancara sederhana kepada beberapa siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap pembelajaran yang menggunakan media tutup botol, stik es krim, diorama dan *pop-up book*. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak

membosankan. Siswa dapat lebih mudah berhitung dengan berbantuan media sederhana tutup botol, mengenal bentuk dan belajar tabel dengan mengelompokkan warna. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi siklus hidup hewan karena mereka terlibat langsung dengan membuat siklusnya dengan kreatifitas masing-masing. Bagi anak-anak kelas VI mereka lebih tertarik belajar siklus tata surya karena dapat melihat secara langsung bentuk dan susunan planet melalui media yang digunakan guru. Selain itu, siswa merasa senang karena dapat belajar sambil bermain melalui kegiatan games edukatif. (Rahmi Putri et al., 2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi, komunikasi, dan kolaborasi, baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan media pembelajaran yang disajikan maupun siswa dengan guru. Aktivitas belajar meliputi segala kegiatan yang terjadi dalam proses pembelajaran, baik interaksi antara siswa, guru, dan keduanya. Pada hakikatnya, aktivitas belajar meliputi aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Ketiga ranah dalam proses kegiatan pembelajaran selalu terkait dan saling berkesinambungan.

Hasil wawancara dengan guru setelah pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media sederhana membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih fokus, aktif bertanya, dan berani menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan pendampingan ini, guru memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan media sederhana sebagai pendukung pembelajaran aktif di kelas. (Ulfah et al., 2021) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar di dalamnya adalah proses kejadian dalam pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini berarti bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan atau kejadian yang terjadi pada proses pembelajaran, baik dari segi interaksi, kerjasama, respon, ketertarikan, minat, toleransi, tanggungjawab, maupun hal yang berhubungan dengan substansi ketiga ranah.

Secara keseluruhan, kegiatan KPL berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Pendampingan implementasi strategi pembelajaran aktif berbantuan media sederhana memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain meningkatkan keaktifan siswa, kegiatan ini juga membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan media sederhana di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan (Magdalena et al., 2021) bahwa aktivitas belajar meliputi unsur-unsur kerjasama, santun, tanggungjawab, jujur, disiplin, patuh, toleransi, ketelitian, percaya diri, dan keberanian. Dalam hal ini, aktivitas belajar menunjukkan adanya substansi ranah yang diharapkan sesuai dengan kurikulum dan tuntutan zaman berdasarkan karakter yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional.



**Gambar 2 : Kegiatan Observasi Fase A**



**Gambar 3 : Kegiatan observasi Fase B**



**Gambar 4 : Kegiatan observasi Fase C**

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) dengan judul ‘‘ Pendampingan Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di SD Negeri Sidomukti I Kabupaten Probolinggo’’ dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Guru juga masih mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan kurangnya variasi media sederhana yang dapat digunakan di kelas. Melalui kegiatan pendampingan, kami bersama guru berhasil menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran aktif berbantuan media sederhana seperti tutup botol, stik es krim, diorama, dan *pop-up book*. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui kegiatan diskusi

kelompok, pengamatan media, tanya jawab, presentasi, dan permainan edukatif sehingga siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media sederhana terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media konkret membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Kegiatan pendampingan juga memberikan dampak positif bagi guru. Guru memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan media sederhana sebagai pendukung pembelajaran aktif dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, implementasi strategi pembelajaran aktif berbantuan media sederhana dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

## SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu; pertama bagi guru diharapkan dapat terus mengembangkan strategi pembelajaran aktif dan memanfaatkan media sederhana secara kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kedua, bagi sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada guru dalam pengembangan media pembelajaran sederhana melalui penyediaan fasilitas, pelatihan, maupun kegiatan berbagi praktik baik antar guru. Ketiga, bagi siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta memanfaatkan kegiatan diskusi dan praktik langsung untuk meningkatkan pemahaman materi

## 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).
- Fithrianto et al. (2025). IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN BULLIYING 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.
- 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](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>
- 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>
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan teknologi media pembelajaran: Merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif*. Tiram Media.
- 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>