

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI SDN KUPANG IV SIDOARJO MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE

**Krisna Putra Mahendra¹, Bagas Setyawan Budiono², Wiena Annisa
Januarindri³, Gerry Julian Sahputra⁴, Mega Dwi Jayanti⁵**

Stikosa – AWS

Email: krisnapuma@gmail.com

Abstract

Education is a learning effort that aims to educate or provide learning to the individual, either guided or self-taught. Education today is very functioning to provide direction and guidance for school actors in order to achieve better school goals (improvement, development) with little risk and to reduce future uncertainty. In developing educational potential, creativity is one of many ways to make learning activities more interesting and fun. For example, when they are at school, there are many ways that teachers give to students so they don't get bored in pursuing education. School creativity must be made by all teaching, including those belonging to pilot groups, potential, national and international.

SDN Kupang IV is an elementary school located at the far end of Sidoarjo district. Precisely in the village of Kali Alo, Jabon District, Sidoarjo Regency, East Java Province. The problem at this school is the lack of enthusiasm for the students because during this pandemic they carried out online learning activities at their respective homes. Following up on this, we determined the KKL Program that we carried out to help students get excited about learning both offline and online. We want to mingle and socialize by providing entertainment (Ice Breaking) in between lessons and giving some fable stories, both in the form of videos and stories.

Keywords: education, learning, online and offline

Abstrak

Pendidikan adalah usaha pembelajaran yang bertujuan untuk mendidik atau memberikan pembelajaran kepada individu tersebut baik secara dibimbing maupun otodidak. Pendidikan saat ini sangat berfungsi untuk memberi arah dan bimbingan bagi para pelaku sekolah dalam rangka menuju tujuan sekolah yang lebih baik (peningkatan, pengembangan) dengan resiko yang kecil dan untuk

mengurangi ketidakpastian masa depan. Dalam mengembangkan potensi pendidikan, kreativitas adalah salah satu dari banyak cara untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Contohnya saat berada di sekolah, banyak sekali cara yang diberikan oleh pengajar kepada para siswa agar tidak bosan-bosan untuk mengejar pendidikan. Kreativitas sekolah wajib dibuat oleh semua pengajaran, baik yang termasuk kelompok rintisan, potensial, nasional maupun internasional.

SDN Kupang IV adalah sebuah sekolah dasar yang terletak di ujung dari kabupaten Sidoarjo. Tepatnya di desa Kali Alo, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Permasalahan di sekolah ini adalah kurang semangatnya para siswa dikarenakan selama pandemi ini mereka melakukan kegiatan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing. Menindaklanjuti hal tersebut, maka ditentukan Program KKL yang kami lakukan untuk membantu para siswa/i untuk kembali bersemangat belajar baik secara offline maupun online. Kami ingin membaur dan melakukan sosialisasi dengan cara memberikan hiburan (Ice Breaking) di sela-sela pembelajaran dan memberikan beberapa cerita fabel, baik dalam bentuk video maupun sebuah cerita.

Keyword: pendidikan, pembelajaran, online dan offline

1.PENDAHULUAN

Pengembangan belajar adalah suatu usaha untuk meningkatkan serta memperbaiki masalah belajar dan memecahkan suatu permasalahan dengan rencana saat pelaksanaan. Sehingga menimbulkan rangsangan untuk bersemangat saat belajar. Setiap aktivitas manusia biasanya mengalami beberapa hambatan seperti kurang bersemangat, malas, dan bosan. Demikian juga dengan belajar, yang sangat tergantung dari dorongan diri masing-masing individu. Hambatan ini dilatar belakangi oleh faktor internal dan eksternal yang menyebabkan kesulitan saat proses belajar.

SDN Kupang IV merupakan Sekolah Dasar Negeri yang ada di kecamatan Jabon. SDN ini terletak di desa Kali Alo Kec. Jabon, Kab Sidoarjo, Jawa Timur. Permasalahan di sekolah ini dikarenakan ada hambatan yang didasari oleh kekurangan dari SDM di SD tersebut. Menindaklanjuti permasalahan tersebut, maka dilakukan program kerja KKL yang diharapkan bisa membantu para siswa/i untuk meningkatkan semangat. Pelaksanaan program KKL ini dilakukan dengan komunikasi berupa pembekalan dan dorongan belajar. Misalnya, melakukan beberapa ice breaking, sehingga terciptalah suasana mencair saat pembelajaran berlangsung.

Program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ini diharapkan bisa memperbaiki serta meningkatkan semangat belajar dan memberikan pengalaman yang berbeda. KKL di SDN Kupang IV di desa Kali Alo, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur. Dusun Kali Alo merupakan Dusun yang tertinggal di Kota Sidoarjo. Dusun kecil tersebut letaknya di tengah area pertambakan yang cukup jauh dari kota. Terdapat sekitar 65 kepala keluarga

Penghasilan warga yang paling utama adalah petani tambak dan Nelayan, dimana warga hanya mengandalkan hasil sumber daya alam berupa hasil tambak dan laut. Terdapat lembaga pendidikan yang ada adalah SDN IV Kupang, dan terdapat satu TPQ yaitu TPQ Nurul Huda. TPQ Nurul Huda dimana kegiatan ini sangat bermanfaat bagi kami mahasiswa kkn dan masyarakat, guna menciptakan rasa kerukunan dengan warga, Dalam kegiatan ini kami mensosialisasikan semua program kerja kami, mulai dari Program Pendidikan, dan Lingkungan, kami sangat berterimakasih kepada semua warga karena mereka sangat antusias dengan kedatangan kami, dan program kerja kami, dimana itu semua sangat berharga bagi kami sebagai Mahasiswa STIKOSA AWS yang akan menjalankan program KKL di desa tersebut.

2.METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa-siswi SDN Kupang IV dimasa pandemi ini merupakan dalam bentuk pelaksanaan pengabdian berbasis riset. Terdapat 2 tahapan dalam metode pelaksanaan. Tahap pertama adalah riset, dilakukan riset pada tempat pelaksanaan pengabdian yaitu SDN Kupang IV, Apakah cocok dengan tujuan kelompok kami. Dengan upaya mencari informasi dari ketua RW dan RT setempat dan juga warga setempat. Tahap kedua adalah pengolahan data hasil riset pada tahap pertama menjadi dasar pelaksanaan upaya mengembangkan kreativitas siswa-siswi SDN Kupang IV dalam masa pandemi yang memaksakan untuk selalu berada dirumah. Pada tahap ini data-data riset menjadi acuan dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa-siswi di desa tersebut, apalagi dimasa pandemi seperti ini.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Dusun Kali Alo lokasinya terletak jauh di pelosok, tepatnya berada dibagian paling ujung Selatan Kabupaten Sidoarjo. Ini membuat masyarakat desa serba tertinggal. Disana sebagian besar warga dusun bekerja mengelola tambak budidaya rumput laut. Kondisi lingkungan sekitar desa masih belum ditemukan tempat pembuangan limbah. Sistem pendidikan ditempat tersebut belum maksimal, ditambah siswa sekolah dasar menghadapi situasi pandemi dan membutuhkan pembelajaran tambahan untuk memaksimalkannya. Desa Kali Alo, adalah sebuah desa yang cukup jauh dari pusat kota Sidoarjo yang berkisar antara jarak 30KM. Daerah tersebut terletak di area pertambakan dan dikelilingi oleh laut-laut tepatnya adalah daerah pesisir. Terdapat sekitar 65 Kepala Keluarga yang rata-rata berpenghasilan dari budidaya rumput laut, bandeng, mujair, dan kepiting. Di desa tersebut ada sebuah sekolah yang cukup kecil,

lantaran hanya memiliki 20 siswa mulai dari kelas 1-6 SD dan hanya memiliki 4 ruang kelas. Nama sekolah tersebut adalah SDN IV Kupang. Dan memiliki satu TPQ yang bernama Nurul Huda. Akses untuk menjangkau ke desa tersebut juga cukup susah karena hanya memiliki jalan setapak yang hanya dapat dilalui oleh 2 kendaraan bermotor. Sehingga, untuk mobil mungkin tidak bisa untuk masuk ke desa tersebut.

Dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa-siswi SDN Kupang IV dimasa pandemi ini merupakan dalam bentuk pelaksanaan pengabdian berbasis riset. Terdapat 2 tahapan dalam metode pelaksanaan. Tahap pertama adalah riset, dilakukan riset pada tempat pelaksanaan pengabdian yaitu SDN Kupang IV, Apakah cocok dengan tujuan kelompok kami. Dengan upaya mencari informasi dari ketua RW dan RT setempat dan juga warga setempat. Tahap kedua adalah pengolahan data hasil riset pada tahap pertama menjadi dasar pelaksanaan upaya mengembangkan kreativitas siswa-siswi SDN Kupang IV dalam masa pandemi yang memaksakan untuk selalu berada dirumah. Pada tahap ini data-data riset menjadi acuan dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa-siswi didesa tersebut, apalagi dimasa pandemi seperti ini.

Karena adanya libur akhir semester dan dalam kondisi pandemi, kami selaku team pengabdian masyarakat membantu menumbuhkan kreativitas siswa-siswi SDN Kupang IV.

Metode pelaksanaan diantaranya :

- 1.Membuat prakarya kolase dari biji-bijian
- 2.Membuat pigura dari sedotan
- 3.Membuat origami dari kertas lipat
- 4.Game



Gambar 1. SDN Kupang IV



Gambar 2. Pengenalan Dengan Murid SDN Kupang IV



Gambar 3. Pemberian Materi Pembelajaran



Gambar 4. Praktek Murid SDN Kupang IV



Gambar 5. Foto Bersama dengan para siswa SDN Kupang IV Sidoarjo

4. PENUTUP

Sesuai yang di hasilkan pada Kegiatan Kerja Lapangan diatas dapat kami simpulkan bahwa Kegiatan juga membutuhkan tenaga yang extra karena anggota tim harus memberikan pendampingan pada siswa di SDN Kupang IV Sidoarjo mengenai pembelajaran menggunakan media online. Selain itu kami juga memberikan materi bagaimana cara berkomunikasi yang baik dan benar. Harapan

kami kedepannya pemerintah setempat dapat bekerjasama dengan dinas pendidikan terkait guna memberikan bantuan berupa perangkat media pembelajaran digital agar siswa-siswi di SDN Kupang IV Sidoarjo tidak ketinggalan perkembangan pembelajaran digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Duludu, Ummyssalam. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Efendi, Anwar. Sri Sumarni dan Agus Efendi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Solo.
- Endraswara, Suwardi. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Gall, M.D., Joyce P. Gall dan Walter R. Borg. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Oregon: Pearson.
- Gay. (1990). *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.
- Irmalia Suryani Faradisa, Febriana Santi W, & Widhy Wahyani. (2021). Pelatihan Pengisian Konten Website bagi Karang Taruna di Lingkungan Kelurahan Kauman. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 1(1), 69-76. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i1.136>
- Lucky Kurniawan Mahardiko, DS, S., AS, N., FK, W., SN, L., & Arkansyah, M. A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Sosialisasi dan Edukasi Ibu PKK Kelurahan Kedurus Surabaya. *Prapanca : Jurnal Abdimas*, 1(2), 8-16. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i2.202>