

PKM PROGRAM KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI KKN 2025 DI KELURAHAN CIKERAI

Achmad Syaefudin^{1*}, Bela Yusti Annasya², Hetty Herawati³

Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul^{1, 2, 3}
asyaefudin1213@gmail.com^{1*}, belaworking@gmail.com², hetty_siu@gmail.com³

Histori Makalah

Diterima Editor :
(31/10/2025)

Direvisi Pemakalah :
(03/11/2025)

Diterima Publikasi :
(04/11/2025)



Office:
Sekolah Tinggi Teknologi
Ilmu Komputer Insan Unggul
(STTIKOM Insan Unggul)



This is an open access article
published under the CC-BY-SA
license.

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan mengaplikasikan ilmu pengetahuan mahasiswa secara langsung di tengah masyarakat. Program kreativitas KKN mahasiswa di Sekolah Dasar Cikerei difokuskan pada peningkatan kreativitas, motivasi belajar, dan karakter siswa sekolah dasar melalui kegiatan edukatif dan inovatif. Metode pelaksanaan meliputi observasi, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa, minat belajar, dan kemampuan kreativitas melalui media pembelajaran kreatif. Program ini diharapkan memberikan kontribusi positif bagi siswa Sekolah Dasar Cikerei serta menjadi pengalaman pembelajaran bermakna bagi mahasiswa.

Kata Kunci: KKN, kreativitas, pengabdian masyarakat, sekolah dasar.

ABSTRACT

The Community Service Program (Kuliah Kerja Nyata/KKN) is a form of student community engagement aimed at applying academic knowledge directly within society. The creativity program conducted by KKN students at Cikerei Elementary School focused on enhancing students' creativity, learning motivation, and character development through educational and innovative activities. The implementation methods included observation, program planning, activity execution, and evaluation. The results showed an increase in students' participation, learning interest, and creative abilities through the use of creative learning media and interactive activities. This program is expected to provide positive contributions to the students of Cikerei Elementary School and serve as a meaningful learning experience for the participating students.

Keywords: KKN, creativity, community service program, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan anak. Kreativitas siswa perlu dikembangkan sejak dini agar mereka mampu berpikir kritis, inovatif, dan adaptif. Namun, keterbatasan media pembelajaran dan variasi metode pengajaran sering menjadi kendala dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Melalui program KKN, mahasiswa diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan kegiatan kreatif dan inovatif. SD Cikerai dipilih sebagai lokasi pengabdian dengan fokus pada pengembangan kreativitas siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif

TUJUAN KEGIATAN

1. Meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa SD Cikerai.
2. Membantu guru dalam menciptakan variasi pembelajaran kreatif.
3. Mengimplementasikan peran mahasiswa sebagai agen perubahan di bidang pendidikan.

MANFAAT KEGIATAN

- Bagi siswa: meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi belajar.
- Bagi sekolah: menambah variasi metode dan media pembelajaran.
- Bagi mahasiswa: mengembangkan soft skills dan kepedulian sos

TINJAUAN PUSTAKA

Kuliah Kerja Nyata (KKN)

KKN merupakan kegiatan intrakurikuler yang memadukan pendidikan, penelitian, dan

pengabdian kepada masyarakat (LPPM, 2020). KKN bertujuan membentuk mahasiswa yang memiliki empati sosial dan mampu memecahkan permasalahan masyarakat.

Kreativitas dalam Pembelajaran

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide baru dan solusi inovatif (Munandar, 2012). Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas dapat dikembangkan melalui pembelajaran aktif, penggunaan media edukatif, dan kegiatan seni.

Pendidikan Sekolah Dasar

Pendidikan sekolah dasar berperan penting dalam membentuk dasar intelektual dan karakter anak (Depdiknas, 2006). Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode yang digunakan dalam kegiatan KKN di SD Cikerai meliputi:

1. **Observasi:** mengamati kondisi sekolah, proses belajar mengajar, dan kebutuhan siswa.
2. **Perencanaan Program:** menyusun kegiatan kreativitas yang sesuai dengan usia dan kebutuhan siswa.
3. **Pelaksanaan Kegiatan:** melaksanakan program pembelajaran kreatif secara langsung.
4. **Evaluasi:** menilai efektivitas kegiatan melalui pengamatan dan umpan balik dari guru dan siswa.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan kreativitas KKN dilaksanakan selama periode KKN dengan beberapa program utama, antara lain:

1. Pembelajaran kreatif menggunakan media gambar dan alat peraga sederhana.

2. Kegiatan mewarnai, menggambar, dan kerajinan tangan.
3. Permainan edukatif untuk meningkatkan kerja sama dan komunikasi siswa.
4. Pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan mudah bagi Tingkat sekolah dasar.
5. Pendampingan belajar dan motivasi pendidikan.

Kegiatan dilakukan secara interaktif dengan melibatkan siswa dan guru agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan dilaksanakan selama empat minggu dengan pembagian fokus materi sebagai berikut:

- Minggu 1: Creative Science – Eksperimen sains sederhana untuk memicu rasa ingin tahu (contoh: pembuatan roket air dan filtrasi air sederhana).
- Minggu 2: Literasi Digital & Visual – Pengenalan penggunaan perangkat lunak edukatif dan teknik menggambar kreatif.
- Minggu 3: Ecobrick & Lingkungan – Edukasi pengolahan sampah menjadi barang bernilai guna.
- Minggu 4: Festival Kreativitas – Ajang unjuk karya dan perlombaan edukatif bagi seluruh peserta.

Analisis Capaian Program

Berdasarkan data yang dihimpun selama kegiatan, terdapat peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan afektif siswa.

Tabel 1. Perbandingan Indikator Keberhasilan Sebelum dan Sesudah Program

N o	Indika tor Penga matan	Sebe lum Kegi atan (%)	Sesu dah Kegi atan (%)	Pening katan
1	Antusi asme	65%	95%	30%

N o	Indika tor Penga matan	Sebe lum Kegi atan (%)	Sesu dah Kegi atan (%)	Pening katan
	kehadir an			
2	Pemah aman materi dasar	50%	85%	35%
3	Kema mpuan bekerja kelomp ok	45%	80%	35%
4	Kebera nian present asi karya	30%	75%	45%

Pembahasan

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif (*active learning*) yang dibawa oleh mahasiswa KKN mampu memecah kejenuhan siswa terhadap pola belajar konvensional.

- Pendekatan Interaktif: Di Kelurahan Cikerei, siswa cenderung lebih responsif terhadap media belajar visual. Penggunaan alat peraga dalam setiap sesi terbukti meningkatkan retensi informasi hingga 85%.
- Dukungan Lingkungan: Partisipasi aktif orang tua dan tokoh masyarakat di Cikerei menjadi faktor pendukung utama. Ruang publik atau balai warga yang digunakan memberikan suasana belajar yang baru dan tidak kaku.
- Kendala dan Solusi: Kendala utama adalah variasi rentang usia siswa (kelas 1-

6 SD) dalam satu kelompok. Solusi yang diambil adalah penerapan sistem *peer tutoring* (tutor sebaya), di mana siswa kelas tinggi membimbing adik kelasnya, yang justru memperkuat ikatan sosial antar-siswa.

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa SD Cikerai sangat antusias mengikuti program kreativitas. Partisipasi aktif terlihat dalam setiap kegiatan, terutama pada aktivitas seni dan permainan edukatif. Kreativitas siswa berkembang melalui kemampuan mengekspresikan ide dan bekerja sama dalam kelompok.

Guru memberikan respon positif karena kegiatan KKN membantu menambah variasi pembelajaran. Secara keseluruhan, program kreativitas KKN memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SD Cikerai.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- LPPM. (2020). *Pedoman Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata*. Jakarta: LPPM.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.