

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA SISWA KELAS 1 SDN 58 KOTA BENGKULU

Aresti Polinda¹, Eli Rustinar², Reni Kusmiarti³, Septiana Lisdayanti⁴

^{1,2,3,4}FKIP, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

email: arestipolinda28@gmail.com¹, elirustinar@umb.ac.id², renikusmiarti@umb.ac.id³

Abstrak

Kampus Mengajar adalah program di bawah inisiatif Kampus Merdeka Belajar Merdeka (MBKM), dengan tujuan meningkatkan literasi, numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah. Pengenalan program ini telah memberi siswa di seluruh Indonesia peluang berharga untuk mengembangkan keterampilan lunak dan keras mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji implementasi program kampus mengajar, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan mengkaji dampak program terhadap budaya literasi siswa di SDN 58 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, khususnya metodologi studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa bentuk implementasi program kampus mengajar angkatan 5 di SDN 58 Kota Bengkulu berupa media pembelajaran kotak pintar terkhusus untuk siswa kelas 1.

Kata Kunci : Kampus Mengajar, Literasi, Media Pembelajaran Kotak Pintar

Abstract

Kampus Mengajar is a program under the Kampus Merdeka Belajar Merdeka (MBKM) initiative, with the aim of improving literacy, numeracy, technology adaptation and school administration. The introduction of this program has provided students across Indonesia with valuable opportunities to develop their soft and hard skills. The purpose of this study was to examine the implementation of the teaching campus program, identify the challenges faced, and examine the impact of the program on students' literacy culture at SDN 58 Bengkulu City. This research used a qualitative approach, specifically a case study methodology. The data collection methods used include observation, interviews and documentation. Based on the results of observations, it is known that the form of implementation of the teaching campus program class 5 at SDN 58 Bengkulu City is in the form of smart box learning media specifically for grade 1 students.

Keywords: Campus Teaching, Literacy, Smart Box Learning Media

PENDAHULUAN

Kampus mengajar atau Teaching Assistance merupakan salah satu program MBKM untuk membantu sekolah dalam meningkatkan literasi, numerasi, adaptasi teknologi dan manajemen sekolah. Mahasiswa pada program didampingi oleh Pembimbing Lapangan (DPL), baik yang berasal dari universitas yang sama dengan mahasiswa maupun tidak. Juga menjalin kerja sama dengan mitra universitas untuk meningkatkan kapasitas dosen dan mahasiswa. Menurut (Rodiyah, 2021) "Kemitraan antara dosen dan civitas akademika dalam peningkatan kompetensi merupakan bentuk kerjasama yang baik. Mahasiswa belajar inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dll melalui metode pembelajaran yang inovatif di bawah arahan atau pengawasan DPL. Meningkatkan pengakuan nasional dan internasional".

Kurangnya kemampuan seorang guru dalam mengembangkan kompetensi mengajar tentunya dapat mempengaruhi kemampuan siswa salah satunya literasi. Literasi rendah, berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh CSSU (Central Connecticut State University) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa "dari 61 negara, Indonesia menempati urutan ke-60 di antara negara-negara dengan tingkat literasi tertinggi di dunia" (Meliyanti dkk., 2021)

Menurut Budiharto dkk (Dhina Cr & Septina R, 2020), literasi "literasi adalah kemampuan untuk mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu dengan benar melalui kegiatan membaca, menulis, mendengar atau berbicara". Penghambat literasi ini sendiri bisa bersifat pribadi atau lingkungan. Kebiasaan seperti membaca dan menulis yang jarang dilakukan menyebabkan rendahnya angka literasi. Selain itu, lingkungan juga mempengaruhi kebiasaan yang akan dilakukan, tidak hanya lingkungan sekolah, tetapi juga lingkungan tempat tinggalnya, karena siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di lingkungan tempat tinggalnya. Selain itu, adanya faktor sarana dan prasarana yang

mempengaruhi literasi, serta penyediaan bahan bacaan yang dapat menarik minat baca siswa terkadang terabaikan. Hadirnya program kampus mengajar di SDN 58 Kota Bengkulu diharapkan bisa menjadi suatu solusi bagi masalah yang dihadapi oleh pihak sekolah terkhusus dalam peningkatan literasi membaca pada siswa kelas 1 terkhususnya.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dengan mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu kami tim kampus mengajar angkatan 5 di SDN 58 Kota Bengkulu membuat media pembelajaran kotak pintar sebagai alat untuk meningkatkan literasi pada siswa kelas satu .

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya ada audio, visual, dan audi visual. Sedangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini haruslah media yang ramah lingkungan yang simpel dan tentunya menarik. Ada salah satu media yang penulis ambil atau gunakan dalam penelitian ini untuk anak usia dini yaitu media kotak pintar.

METODE

Metode penulisan jurnal ini adalah kualitatif. Menurut Gunawan (2013), pendekatan kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mencari pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena, fakta, atau realitas. Melalui pendekatan ini, penulis berusaha memahami dan menginterpretasikan makna peristiwa interaksi perilaku manusia dalam situasi tertentu menurut sudut pandang peneliti sendiri. Penelitian dengan menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang subjek yang diteliti. Kemudian Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa metode kualitatif adalah cara yang umum untuk mempelajari sifat dan objek tunggal, dengan tujuan memperoleh gambaran dan pemahaman yang mendalam, di mana peneliti adalah alat kuncinya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui teknik observasi, wawancara dan perekaman. Adapun langkah penelitiannya dengan mengkonsultasikan beberapa jurnal dan literatur ilmiah atau biasa disebut penelitian kepustakaan. Langkah-langkah dalam penulisan makalah ini adalah 1) mengidentifikasi pertanyaan yang akan menjadi pokok kajian, 2) mengidentifikasi metodologi pengumpulan data, 3) melakukan kajian pustaka dari berbagai sumber, 5) memilih prosedur analisis data, dan 6) menarik kesimpulan (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kampus Mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa tentang proses pembelajaran sesungguhnya di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan membantu guru dan siswa di SDN 58 Kota Bengkulu dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa menjadi lebih baik. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan perspektif kepada generasi muda, khususnya mahasiswa lainnya untuk dapat melakukan hal serupa, yaitu pengabdian kepada masyarakat dengan cara membantu peserta didik yang kekurangan sarana prasarana dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pada gambar 1 guru sedang menjelaskan penggunaan dari media kotak pintar, dan siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru. Pada gambar 2 terlihat siswa sedang bekerja kelompok dengan sesama siswa yang lain untuk dapat menyesuaikan media kotak pintar dengan huruf yang akan dibentuk menjadi sebuah kata.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Pada gambar 3 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa dengan siswa yang lain menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru melalui media kotak pintar. Pada gambar 4 siswa dapat menunjukkan hasil kerja kelompoknya dengan menggunakan media kotak pintar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat penulis simpulkan bahwa media kotak pintar dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran literasi dan numerasi siswa kelas 1, selain meningkatkan pemahaman siswa juga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, kemandirian siswa, dan meningkatkan kemampuan motorik siswa, sehingga dapat dipahami bahwa media kotak pintar cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran kotak pintar ini adalah melatih konsentrasi anak, melatih kesabaran, melatih motorik anak, belajar mengelompokkan huruf dan angka secara sederhana serta menumbuhkan gairah semangat belajar pada anak.

Demikian pula ditambahkan oleh guru kelas 1 menjelaskan bahwa pada pembelajaran berhitung tingkat kesulitan siswa adalah masih sulit memahami huruf ataupun angka, sehingga pada pembelajaran akan cukup sulit jika tidak dibantu dengan metode dan media yang tepat. Adapun media kotak pintar merupakan salah satu media yang cukup membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dengan cukup mudah (Wawancara dengan ibu Rosa, S.Pd).

Hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menjelaskan bahwa kotak pintar berbentuk balok yang memiliki dua sisi didalamnya dan terdapat kartu didalamnya yang kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan juga kartu yang berisikan kata-kata Puspitasari (2013). Sedangkan menurut Zaini (2015) kotak pintar merupakan kotak kecil yang didalamnya terdapat alat untuk belajar.

Berdasarkan definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan media kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Contoh sederhana dari media kotak bergambar ini adalah ada gambar semangka yang dibawah gambar tersebut ada tulisan S-E-M-A-N-G-K-A.

Adapun manfaat yang dapat dirasakan dalam pembelajaran menggunakan media kartu pintar ini diantaranya:

1. Meningkatkan daya konsentrasi anak
2. Memudahkan anak dalam memahami kata atau huruf
3. Meningkatkan kreatifitas anak
4. .Meningkatkan motivasi belajar anak dan

5. Tentunya meningkatkan hasil belajar anak

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kampus Mengajar ini telah memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa tentang proses pembelajaran sesungguhnya di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan membantu guru dan siswa di SDN 58 Kota Bengkulu dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa menjadi lebih baik. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan perspektif kepada generasi muda, khususnya mahasiswa lainnya untuk dapat melakukan hal serupa, yaitu pengabdian kepada masyarakat dengan cara membantu peserta didik yang kekurangan sarana prasarana dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat penulis simpulkan bahwa media kotak pintar dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematik siswa kelas 1, selain meningkatkan pemahaman siswa juga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, kemandirian siswa, dan meningkatkan kemampuan motorik siswa, sehingga dapat dipahami bahwa media kotak pintar cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran kotak pintar ini adalah melatih konsentrasi anak, melatih kesabaran, melatih motorik anak, belajar mengelompokkan huruf dan angka secara sederhana serta menumbuhkan gairah semangat belajar pada anak.

SARAN

Untuk membantu para guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran literasi dan numerasi maka program pengabdian ini dapat dilakukan dengan memberikan materi menggunakan media pembelajaran lainnya serta dapat menyelenggarakan pengabdian model praktik dengan materi serupa dalam tingkatan yang lebih tinggi dan bisa juga menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan apresiasi disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M. Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah mengizinkan kepada penulis untuk mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023.
2. Bapak Drs. Santoso, M.Si. selaku dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023.
3. Ibu Dr. Eli Rustinar, M. Hum. selaku kaprodi serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mengizinkan penulis untuk mengikuti program program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023. Serta memberikan konversi nilai kepada penulis.
4. Lembaga Pengelola Pendidikan (LPDP) yang telah mengayomi beasiswa ini, Ditjen Dikti Kemdikbud program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023.
5. SDN 58 Kota Bengkulu sebagai mitra program Kampus Mengajar Angkatan 5 Tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, H., Zubair, M., Alqadri, B., & Mustari, M. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 Dan Dampaknya Terhadap Budaya Literasi Siswa Di Sdn 43 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 452-459.
- Ayu Septina, R. (2020). Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Talk Dan Self Instruction Untuk Meningkatkan Regulasi Diri Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas Viii Smp Mutual Kota Magelang) (Doctoral Dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Bhakti, Y. B., Simorangkir, M. R. R., Tjalla, A., & Sutisna, A. (2022). Kendala Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Mbk) Di Perguruan Tinggi. *Research And Development Journal Of Education*, 8(2), 783-790.
- Etika, E., Pratiwi, S. C., Lenti, D. M. P., & Al Maida, D. R. (2021). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Adaptasi Teknologi Di Sdn Dawuhan Sengon 2. *Jeid: Journal Of Educational Integration And Development*, 1(4), 281-290.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara

- Puspitasari, K., & Khotimah, M. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 3(1).