



IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 7 DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA AJAR PAPAN PINTAR SISWA KELAS II SDN 1 GELOGOR

Alfina*, Sri Adi Ningsih

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

E-mail: alfinaf738@gmail.com

Abstrak: Bagian dari program adalah Kampus Mengajar, di mana siswa memiliki kesempatan untuk membantu guru dan kepala sekolah selama satu semester. Penelitian ini mempunyai tujuan guna menjelaskan bagaimana penggunaan papan pintar dalam program pendidikan kampus dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SDN 1 Gelogor. Guna menyelesaikan permasalahan dengan pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang benar, diperlukan penggunaan media pembelajaran. Menurut pengamatan dan hasil wawancara, beberapa siswa gagal menyelesaikan soal matematika. Penelitian Research and Development (R&D) digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran papan pintar yang bermanfaat dalam memfasilitasi pembelajaran matematika bagi siswa. Studi ini melibatkan 29 siswa yang berada di kelas dua. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat di ujicobakan kepada siswa sehingga dapat memberikan manfaat bagi siswa, produk yang dihasilkan juga praktis dan dapat dibuat dalam bentuk yang sederhana selain itu efektifitas penggunaan produk sudah teruji dari hasil perhitungan siswa yang lebih meningkat.

Kata-kata Kunci: kampus mengajar, numerasi, papan pintar

IMPLEMENTATION OF THE 7th KAMPUS MENGAJAR PROGRAM IN IMPROVING NUMERATION SKILLS THROUGH SMART BOARD TEACHING MEDIA FOR CLASS II STUDENTS OF SDN 1 GELOGOR

Abstract: Part of the program is the Teaching Campus, where students have the opportunity to assist teachers and principals for one semester. This study aims to explain how the use of smart boards in campus education programs can improve students' numeracy skills at SDN 1 Gelogor. In order to solve problems with questions that require the correct answer, the use of learning media is needed. According to observations and interview results, some students failed to solve math problems. Research and Development (R&D) research is used to develop smart board learning media that is useful in facilitating mathematics learning for students. The study involved 29 students who were in second grade. This research makes a product and tests how effective the product is based on student feedback. This smart board teaching media is good as a learning tool that can help the teaching and learning process.

Keywords: kampus mengajar, numeracy, smart board

PENDAHULUAN

Melalui Program Kampus Mengajar, mahasiswa diberikan kesempatan untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan di

luar kelas, serta berkolaborasi dengan guru dan kepala sekolah dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah. Partisipasi dalam program ini diharapkan dapat membantu mahasiswa mengembangkan

berbagai keterampilan yang dimiliki mereka. Program ini adalah program kolaboratif, dengan semua pihak yang terlibat. Di satuan pendidikan dasar di seluruh Indonesia, kehadiran Kampus Mengajar mulai dari angkatan satu dan angkatan keenam telah dianggap bermanfaat. Sehingga, Kemendikbudristek kembali membuka kampus Mengajar Angkatan 7 pada tahun 2024. Program Kampus Mengajar memiliki tujuan untuk memberikan wadah kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dan memperluas ilmu dan keterampilan mereka (soft skills). Tujuan program juga meliputi:

- a. Peningkatan keterampilan yang di dapatkan oleh mahasiswa dalam pelaksanaan program kampus mengajar, berupa: kemampuan meningkatkan kepemimpinan, memiliki empati sosial, bekerja sama dengan kelompok serta kemampuan mengembangkan kreativitas maupun inovasi dalam menciptakan model, strategi, dan teknik pembelajaran yang luar biasa.
- b. Meningkatkan kemampuan siswa di satuan pendidikan dasar dalam literasi dan numerasi melalui peningkatan nilai hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas selama pelaksanaan program kampus mengajar Angkatan 7.

Fokus pendidikan saat ini yakni matematika, sebuah disiplin ilmu yang menjadi perhatian utama (Fitrianawati, 2017). Dalam upaya membuat pembelajaran matematika lebih mudah bagi siswa, dibutuhkan oleh guru adanya media ajar dan alat peraga yang dapat menjadi penunjang penyampaian materi oleh guru sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasainya. Pentingnya media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor peningkatan mutu pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran matematika (Dewi & Yuliana, 2018). Penggunaan media pembelajaran juga diyakini dapat membantu siswa dalam memahami serta menguasai

materi Pelajaran (Sundayana, 2016). Media menjadi bagian integral dari alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi, berperan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses penyampaian pesan (Daryanto & Sudjendro, 2014). Oleh karena itu, media pembelajaran memungkinkan interaksi antara guru dan siswa. Apabila guru tidak menggunakan media ajar dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran akan menjadi membosankan (Yaumi, 2018). Dilihat dari sifat anak dengan usia 7-8 tahun pada kelas rendah tergolong dalam tahap operasional konkrit.

Sugiyanto, (2015) menyatakan bahwa siswa SD biasanya menikmati permainan, senang bekerja sama dengan kelompok, suka bergerak, dan merasakan atau menunjukkan sesuatu secara langsung. Dengan demikian, proses pembelajaran harus disesuaikan untuk lebih berfokus pada siswa dan melibatkan siswa secara aktif dengan model atau media pembelajaran yang sesuai. Media ajar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengurangan dan pembagian adalah media ajar "papan pintar". Di kelas rendah, media ini digunakan karena siswa telah belajar penjumlahan dan pengurangan sejak kelas rendah, baik konsep maupun teknik penghitungan yang benar. (Sintawati, 2017) menyatakan bahwa kemampuan untuk memahami konsep adalah yang paling penting dalam matematika. Salah satu keuntungan alat peraga ini adalah tampilannya yang warna-warni, yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari apa yang disampaikan.

Pembelajaran numerasi adalah salah satu bagian penting dalam pendidikan dasar yang memerlukan perhatian khusus. Namun masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi, terutama pada tingkat dasar. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar numerasi, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan Pembagian. Hal

ini dapat disebabkan oleh kurangnya penggunaan media interaktif dan bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran numerasi, sehingga siswa tidak dapat memahami konsep numerasi dengan baik. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi karena kurangnya penggunaan media interaktif dan bahan ajar yang efektif. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya kesadaran guru dalam menggunakan media untuk membantu siswa memahami konsep numerasi. Dalam beberapa sumber, seperti (Maulyda, 2020), dikatakan bahwa pembelajaran matematika harus melibatkan seluruh siswa secara aktif, namun penggunaan media yang efektif masih kurang diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dalam mengembangkan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami dan menerapkan konsep numerasi dengan baik.

Media dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perasaan dan perhatian siswa. Sutrisno, (2021) mengemukakan bahwa media menjadi alat yang dapat dipilih oleh pendidik untuk bisa digunakan pada proses belajar mengajar dengan tujuan mendorong mereka guna menjadi lebih tertarik dan terlibat pada proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika diyakini dapat memperkaya upaya guru dalam membantu siswa memahami konsep dan prinsip matematika dengan lebih baik, menurut penelitian oleh (Valentina & Wulandari, 2022). Salah satu contoh media ajar yang digunakan adalah "Papan Pintar", yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan fokus pada penjumlahan dan pembagian.

Penggunaan media ajar papan pintar memerlukan infrastruktur yang sesuai dan guru yang memiliki kemampuan teknis untuk menggunakannya secara efektif dan mudah untuk dilaksanakan. Lain halnya dengan media ajar berupa video dan animasi memerlukan sumber daya yang cukup dan

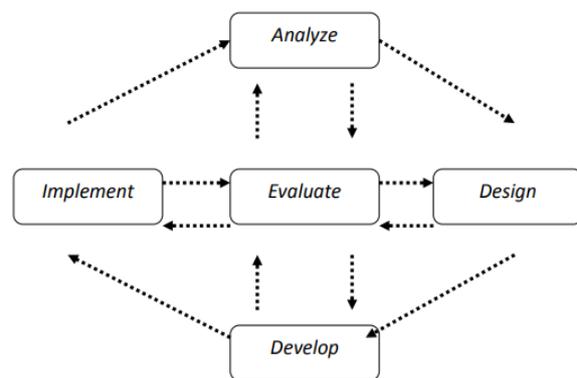
guru yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan konten yang relevan dan efektif.

Pemanfaatan media ini telah terbukti efektif dalam membantu siswa kelas dua SDN 1 Gelogor mengatasi kesulitan dalam berhitung. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki secara lebih mendalam tentang penggunaan serta dampak dari penggunaan media Papan Pintar dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa di Kelas II SDN 1 Gelogor.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode pengembangan (R&D) dalam penelitian ini. Pendekatan ini berasal dari komponen model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berikut alur pengembangan model ADDIE adalah:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di lingkungan SD Negeri 1 Gelogor dengan melibatkan siswa kelas dua sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara dengan subjek penelitian. Pelaksanaan kegiatan Kampus Mengajar berlangsung dari 26 Februari 2024 hingga 16 Juni 2024, Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan naratif. Penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan naratif mengacu pada cerita yang didengarkan selama aktivitas sehari-hari atau penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menceritakan kembali pengalaman penulis selama penugasan berlangsung di program kampus mengajar.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Observasi dilakukan pada awal penugasan untuk mendapatkan data tentang situasi sekolah penempatan, sistem pembelajaran, karakter siswa, dan lingkungan sekolah penugasan. Untuk mendapatkan informasi tentang sekolah penugasan, mahasiswa melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri 1 Gelogor. Selain itu, dokumentasi adalah gambar atau video kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk mendukung data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SDN 1 Ggeleogr menunjukkan bahwa penggunaan media ajar papan pintar dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep numerasi. Dalam penelitian ini, guru menggunakan papan pintar untuk membuat presentasi yang interaktif, membagikan gambar, dan melakukan simulasi numerasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan papan pintar memiliki skor yang lebih tinggi dalam tes numerasi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan papan pintar. Selain itu, siswa yang menggunakan papan pintar juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menerapkan konsep numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa papan pintar dapat menjadi media terbuka yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep numerasi. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dalam mengembangkan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami dan menerapkan konsep numerasi dengan baik. Selain efektif media ajar papan pintar ini juga sangat praktis di

rancang dan di gunakan oleh semua guru.

Dalam pembelajaran, media berperan sebagai sarana yang menyampaikan pesan yang dapat disesuaikan, membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan baru (Hasan et al., 2021). Posisi media dalam proses pembelajaran menjadi komponen kritis karena memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Pesan disampaikan dari sumber kepada penerima melalui alat atau media dalam belajar mengajar. Pesan yang dikomunikasikan melalui media adalah bagian dari kurikulum. Pentingnya komunikasi dalam meningkatkan efisiensi dan kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran telah diakui (Isnaini et al., 2023). Penggunaan media ajar sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih baik serta membantu siswa memahami materi. Pemilihan media ajar yang tepat juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media ajar di lingkup sekolah dasar sangat penting untuk mengurangi kebiasaan belajar (Batubara, 2021). Selanjutnya, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa kategori yaitu: teks, media perekayasa, media audio, objek nyata, media video, dan media visual. Menurut teori ahli, media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Beberapa di antaranya adalah membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan kualitas belajar dan memungkinkan peran guru berubah secara positif dan produktif (Mirantika et al., 2020). Media Papan Pintar adalah hasil dari penelitian pengembangan. Media ini dibuat untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Mutho'I, 2018), media papan pintar mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran telah diakui. Media Papan Pintar adalah alat permainan edukatif yang mengajarkan matematika,

terutama perkalian dan pembagian, melalui sebuah papan kertas karton. Wahyuni, (2022) menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media ini, terdiri dari lima tahap: analisis, implementasi, perancangan, pengembangan, serta evaluasi. Pertama, pada tahap analisis, wawancara dilakukan dengan guru SDN 1 Gelogor untuk mengevaluasi kebutuhan. Hanya media cetak yang digunakan, menyebabkan kebosanan dan kurangnya pemahaman materi. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan Papan Pintar untuk meningkatkan pembelajaran. Kedua, pada tahap perancangan, proses perancangan produk didasarkan pada data dari tahap analisis. Sebelum produk dikembangkan, materi harus dirancang dengan cermat. Ketiga, produk dibuat sesuai dengan rancangan sebelumnya, dengan desain gambar dan materi yang disesuaikan dengan usia siswa. Uji kelayakan dilakukan melalui uji coba produk pada siswa kelas dua SDN 1 Gelogor. Keempat, uji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran. Terakhir, pada tahap evaluasi, wawancara formatif dilakukan untuk menilai produk yang telah dibuat.

PENUTUP

Simpulan

Produk penelitian adalah papan pintar. Berdasarkan tanggapan siswa, media ajar papan pintar sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mampu membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas II SDN 1 Gelogor.

Saran

Semoga penelitian ini menjadi bahan rujukan untuk peneliti lain kedepannya dan menjadi bahan guru dalam mengembangkan media ajar.

DAFTAR PUSTAKA

Batubara, H. (2021). Hakikat Media Pembelajaran MI/SD. *Graha Edu*, 1-27.

- Daryanto, & Sudjendro, H. (2014). *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Penerbit Gava Media.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Fitrianawati, M. (2017). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Mahasiswa PGSD UAD Semester I TH. 2016/2017. *JPSD*, 3(2), 14-23.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T., Tahrim, T., Anwari, A., . . . , & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Isnaini, S., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar Volume*, 7(1), 42-51.
- Mauliyda, M. A. (2020). *Paradigma pembelajaran matematika berbasis NCTM* (1st ed.). CV IRDH.
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. (2020). Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah : Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 191-192.
- Mutho'I, N. (2018). Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III pada Materi Bangun Datar SDN Tanjengkragir. *Journal Of Indonesian Education*, 1(1).
- Sintawati, M. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Mahasiswa PGSD UAD. *JPSD*, 3(2), 2433.
- Sugiyanto. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Sutrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.

- Valentina, A., & Wulandari, M. (2022). Media Mabeta (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 603.
- Wahyuni, N. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120-126.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.