



IMPLEMENTASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA MELALUI MEDIA TAPIR SANJANG

Sri Adi Ningsih

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

E-mail: sriadiningsihsm@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media tapir sanjang dalam pelaksanaan program kampus mengajar mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III SD Negeri 1 Gelogor. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengamatan awal siswa masih kurang dalam kemampuan numerasi sehingga dirancang sebuah media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memecahkan soal matematika dalam pembelajaran. Media ajar tapir sanjang ini sangat bagus digunakan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam materi satuan panjang. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, dimana metode tersebut menerapkan metodologi kualitatif secara naratif. Penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas III di SD Negeri 1 Gelogor, penelitian yang merancang sebuah produk dan menguji seberapa efektif media ajar tersebut dalam meningkatkan kemampuan siswa berdasarkan tanggapan siswa dan guru. Media ajar tapir sanjang sangat bagus digunakan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam materi satuan panjang.

Kata-kata Kunci: kampus mengajar, numerasi, tapir sanjang

IMPLEMENTATION OF THE KAMPUS MENGAJAR PROGRAM IN IMPROVING STUDENTS' NUMERACY ABILITIES THROUGH TAPIR SANJANG MEDIA

Abstract: The use of media can help teachers improve students' abilities in the teaching and learning process, one of which is students' numeracy abilities. The aim of this research is to explain how the use of tapir sanjang media in implementing campus teaching programs can improve the numeracy skills of class III students at SD Negeri 1 Gelogor. Researchers used data collection methods with observation, interviews and documentation. Based on the results of initial observations, students still lacked numeracy skills, so a learning media was designed that would help students solve mathematics problems in learning. This tapir sanjang teaching media is very good to use in improving students' numeracy skills in long unit material. The method used in this research is "Research And Development", where the method applies a narrative qualitative methodology. This research involved 36 grade III students at SD Negeri 1 Gelogor, research that designed a product and tested how effective the teaching media was in improving students' abilities based on student and teacher responses. The tapir sanjang teaching media is very good to use in improving students' numeracy skills in long unit material.

Keywords: kampus mengajar, numeracy, sanjang tapir

PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar

merupakan program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengenal lingkungan di luar kelas dan

bekerja sama dengan guru dan kepala sekolah dalam proses belajar mengajar di satuan pendidikan. Menurut (Sari & Yustiana, 2021) bahwa Pendidikan merupakan faktor penting penunjang kemajuan suatu Negara, hal ini dikarenakan siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi dan mencari solusinya. Guru bertanggung jawab menyampaikan ilmu pengetahuan serta mengembangkan potensi siswa (Raihana, 2023). Pendidikan sangatlah penting karena merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia. Saking pentingnya pendidikan, maka mutu pendidikan di Indonesia menjadi perhatian utama, sehingga pemerintah Indonesia fokus menyikapi menurunnya mutu pendidikan di Indonesia secara harmonis dan bijaksana. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran hal ini dikarenakan guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru dihibau untuk selalu mengelola seluruh kegiatan pembelajaran di kelas secara kreatif dan kompeten. Sistem tersebut menciptakan suasana optimal juga mendorong semangat siswa. Oleh karena itu, pengoptimalan potensi guru membawa pengaruh, termasuk pembelajaran matematika. Matematika ialah contoh ilmu kehidupan guna memproses konflik. Berdasarkan hasil penelitian (Wulandari, 2017) bahwa banyak orang matematika sebagai ilmu yang kompleks dan sulit dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, banyak orang kehilangan minat terhadap matematika dan menghindarinya. Pembelajaran matematika merupakan ilmu yang penting saat ini, mengingat tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi sejalan dengan kebijakan kurikulum mandiri (Ria et al., 2023).

Kesuksesan pengajaran matematika didukung antara lain dengan menggunakan media pembelajaran (Nurjannah & Setiyadi,

2022). Sistem pembelajaran yang sesuai, dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Sari et al., 2023). Penerapan Matematika hendaknya dikelola menggunakan sistem, media, juga sumber belajar yang berbeda. Hal ini disebabkan karena siswa tidak dapat memahami materi pelajaran karena kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran guru (Zulaiha et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas ditemukan banyak siswa yang bodan dan mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung serta Pada kegiatan mengajukan pertanyaan secara lisan mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, banyak siswa yang kebingungan dan tidak bisa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan. Sehingga dari permasalahan tersebut dilakukan dirancah sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Penggunaan media ini mampu untuk menghilangkan rasa bosan dan mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada materi satuan panjang.

Sesuai pendapat (Vebimawarti, 2019), kelas III berada pada tahap konkrit, yaitu tahap penerapan kaidah logika dalam proses berpikirnya, meskipun melibatkan benda dan benda nyata. Karena materi pelajaran bersifat abstrak, maka guru membutuhkan bantuan media guna membantu menerangkan pengajaran bagi peserta didik pada siswa kelas rendah sehingga siswa dapat lebih cepat memahaminya. Dalam kegiatan pembelajaran, media mempunyai fungsi menciptakan tindakan pengajaran seru serta mudah dipahami, maka harus lebih berhati-hati dalam menentukan metode guna pengajaran. Media ajar merupakan media yang dirancang semenarik mungkin dengan pilihan warna yang menarik agar mampu menarik perhatian dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ajar tapir sanjang juga sangat mudah dioperasikan oleh siswa sehingga siswa mudah untuk memahami dan bersemangat dalam

melaksanakan pembelajaran.

Media menjadi alat yang dapat dipilih oleh pendidik untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan mendorong mereka untuk menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Mashuri, 2019). Adanya media dalam pembelajaran matematika dapat membantu guru membantu siswa memahami konsep dan prinsip matematika dengan baik (Sundayana, 2016). Media tapir sanjang adalah media ajar yang dapat diimplementasikan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan dan pengaruh media ajar tapir sanjang dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III SDN 1 Gelogor.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu pengembangan (R&D). Metode ini berasal dari komponen model pembembangan ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peneliti menggunakan metode pengembangan guna memperoleh hasil tertentu atau mengembangkan hasil tertera. Proses penelitian pengembangan dimulai dengan memantau kondisi yang diperlukan untuk pengembangan produk. Wawancara, Observasi dan dokumentasi dihasilkan dari pengamatan langsung yang diabadikan melalui beberapa kegiatan yang telah dilaksanakanjuga. Program Kampus Mengajar dijalankan di semester dua tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada tanggal 26 Februari 2024 sampai dengan tanggal 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.

Kegiatan tersebut menerapkan mengacu pada cerita-cerita yang didengar dalam kegiatan sehari-hari. Pengkaji mencoba merefleksikan pengalaman penulis selama bertugas di suatu program pendidikan kampus. Pada awal penugasan dilaksanakan observasi guna kondisi sekolah magang, sistem pembelajaran, kepribadian siswa, dan lingkungan sekolah penugasan. Untuk memperoleh informasi mengenai sekolah yang ditugaskan. Selain itu, dokumen berupa gambar atau video kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk mendukung data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media menjadi sarana yang digunakan untuk penyampaian pesan yang dapat disesuaikan yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan baru. Posisi media dalam pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting karena memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut (Isnaini & Hidayah, 2020) dijelaskan bahwa dengan penggunaan media ajar sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan mendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih baik dan membantu siswa dalam memahami materi. Pilihan media ajar yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III SDN 1 Gelogor. Dari hasil wawancara peneliti memperoleh bukti bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang menerapkan beberapa media pmebalajran dalam proses belajar mengajar berlangsung. Selama proses pembelajaran, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami materi yang diberikan guru, sehingga siswa cepat bosan ketika guru menjelaskan materi. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa dimana siswa lebih asik bermain bersama temannya selama proses pembelajaran. Ditemukan juga hanya sebagian siswa yang mampu menjawab

pertanyaan guru, dan aktivitas tanya jawab siswa pun tidak aktif.

Penggunaan media tangga pintar sangat efektif digunakan pada siswa kelas III di SDN 1 Gelogor hal ini dikarenakan pada kegiatan pembelajaran siswa sangat aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung, seperti yang dikemukakan oleh (Alan & Afriansyah, 2017) bahwa pemahaman matematis adalah suatu yang penting yang mampu memberikan maksud dari materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa tidak hanya menghafal saja akan tetapi mampu memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Media ajar tapir sanajng memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu: meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman langsung, dan lain-lain (Ananda & Damri, 2021).

Media tangga pintar dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa (Erviana, 2018). Media tangga pintar dilengkapi dengan image bar sebagai media berhitung. Respon guru yang baik dalam mendampingi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar. Artinya siswa perlu berperan aktif dalam pembelajarannya melalui penggunaan media pembelajaran (Erviana & Muslimah, 2019). Aktivitas siswa dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi siswa (Maulidiyah et al., 2020). Pembelajaran matematika juga mencakup pembelajaran abstrak. Siswa memerlukan alat berupa media dan materi pembelajaran yang memperjelas apa yang coba diajarkan guru dan membantu siswa lebih cepat memahami dan memahami



Gambar 1. Implementasi Media ajar tapir senjang

Media Tangga pintar mempunyai dampak yang sangat besar terhadap pemahaman matematika peserta didik sebab ketika saat sistem pengajaran peserta didik begitu kondusif akan menimbulkan pemahaman. Sebagaimana dijelaskan (Alan & Afriansyah, 2017), pemahaman matematika penting dalam menyampaikan makna dari apa yang diajarkan guru, membantu siswa tidak hanya menghafal tetapi juga lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan guru agar dapat memahaminya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan dan respon siswa bahwa penggunaan media tapir sanjang sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mampu membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Saran

Semoga penelitian ini menjadi bahan acuan peneliti selanjutnya dan menjadi bahan untuk guru agar mampu mempertimbangkan dan merancang media pembelajaran yang unik dan kreatif dalam menunjang kemampuan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan, U. F., & Afriansyah, E. A. (2017). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition dan Problem Based Learning. *Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 11(1), 68–78.
- Ananda, Y., & Damri, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Tangga Pintar Bagi Anak Kesulitan Belajar Berhitung Kelas IV di SDN 06 Batang Anai. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1138–1146. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.561>
- Erviana, V. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–68.
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>
- Isnaini, N., & Hidayah, D. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Maulidiyah, N. K., Sudarsini, S., & Sunandar, A. (2020). Operasi Hitung Sederhana dengan Media Tangga Pintar Anak Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(2), 96–99.
- Nurjannah, N., & Setiyadi, D. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 3(2), 67–78.
- Raihana, F. H. (2023). Implementasi Metode Inquiry Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Di Mts Mu'allimat Nu Kudus. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 1–13.
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>
- Sari, Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438–449.
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175–185.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Vebimawarti, P. (2019). Pengaruh Penerapan Media Permainan Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Wulandari, A. Y. R. (2017). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 148–160.
- Zulaiha, S., Meisin, M., & Meldina, T. (2022). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.