BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1. Kinerja Pengabdian

A. Lama Pengabdian

a. 2020 - 2023 MI Assalam Idaman Watukumpul (Guru Kelas 2)
b. 2023 – 2025 SDN 01 Walangsanga (Guru Kelas 5)

B. Tugas dan Tanggung Jawab

Sebagai Guru Kelas 5 selama 2 tahun di SDN 01 Walangsanga, tanggung jawab utama saya adalah merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran di kelas 5. Tugas ini mencakup:

1) Menyusun Modul Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang relevan dengan menerapkan media yang sesuai.
3) Melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa, baik secara formatif maupun sumatif.
4) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
5) Berkomunikasi secara efektif dengan orang tua siswa mengenai perkembangan belajar anak.

Selain tugas mengajar, penulis juga membantu administrasi sekolah, seperti pengisian data siswa, membantu kegiatan kesiswaan, dan tugas administrasi lainnya yang diberikan oleh kepala sekolah.

3.2. Kinerja Pengembangan

Pengalaman mengajar di SD N 01 Walangsanga selama dua tahun telah memberikan penulis pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa. Pemahaman ini mendorong penulis untuk mengembangkan inovasi dalam bidang media pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Inovasi yang

dikembangkan oleh penulis adalah "Efektivitas model pembelajaran Game-Based Learning dengan media Smart Alphabet Box untuk kemampuan membaca permulaan siswa Sekolah Dasar".

Sebelumnya, penulis juga pernah mengajar di MI ASSALAM IDAMAN Watukumpul sebagai guru kelas selama tiga tahun, yang menjadi bagian dari pengalaman berharga dalam memahami kebutuhan pendidikan dasar dan pentingnya kemampuan membaca agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berikut ini adalah uraian dari pengembangan yang di dapat oleh penulis :

A. Identifikasi Masalah

a. Kesulitan Membaca pada Siswa: Banyak siswa di SDN 01 Walangsanga yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca, terutama pada tahap permulaan, akibat kurangnya dukungan dari keluarga yang memiliki latar belakang pendidikan terbatas.
b. Ketergantungan pada Pembelajaran Tradisional: Proses pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik di kelas membuat siswa cenderung kurang berminat dan sulit menguasai keterampilan membaca.
c. Keterlambatan Akademik: Siswa yang kesulitan membaca mengalami keterlambatan dalam pencapaian kompetensi akademik, yang berdampak pada prestasi belajar mereka secara keseluruhan.
d. Kondisi Sosial dan Ekonomi: Kondisi sosial dan ekonomi yang mempengaruhi kualitas pendidikan di desa Walangsanga, di mana sebagian besar orang tua bekerja sebagai petani dan tidak dapat memberikan dukungan belajar maksimal.

B. Pengembangan Inovasi

a. Smart Alphabet Box: Sebagai solusi untuk mengatasi masalah di atas, Smart Alphabet Box dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa mengenal huruf konsonan dan vokal, serta menyusun suku kata.
b. Pendekatan Game-Based Learning: Inovasi ini menggabungkan model pembelajaran berbasis permainan yang dapat menyesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan siswa. Siswa dapat belajar secara mandiri

dan berulang-ulang, meningkatkan pemahaman dan kelancaran membaca mereka.

c. Desain Media yang Adaptif: Smart Alphabet Box dirancang untuk dapat digunakan oleh berbagai tingkat kemampuan siswa, dari yang baru memulai membaca hingga yang memerlukan latihan tambahan untuk memperlancar keterampilan membaca.

C. Implementasi Inovasi

a. Kegiatan Rabu Membaca: Smart Alphabet Box diimplementasikan dalam kegiatan rutin "Rabu Membaca", yang melibatkan siswa dari kelas 1 hingga kelas 4 yang belum dapat membaca dengan lancar. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran intensif dan tambahan bagi siswa yang membutuhkan bantuan.

b. Pendampingan Individual dan Kelompok: Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang lebih personal, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil berdasarkan tingkat kemampuan membaca mereka. Siswa yang lebih mahir dapat membantu teman-teman mereka yang membutuhkan, sementara pendidik memberikan bimbingan lebih lanjut kepada kelompok yang memerlukan perhatian khusus.

c. Umpan Balik Berkelanjutan: Dalam setiap sesi pembelajaran menggunakan Smart Alphabet Box, siswa diberi kesempatan untuk berlatih secara berulang-ulang dan menerima umpan balik langsung tentang kemajuan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan membaca mereka.

d. Evaluasi dan Penyesuaian: Selama implementasi, evaluasi berkala dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan Smart Alphabet Box dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, penyesuaian dilakukan untuk memastikan alat ini sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan kemampuan mereka.

D. Dampak Implementasi Inovasi Terhadap Siswa

1. Peningkatan Kemampuan Membaca

a. Pengenalan Huruf dan Suku Kata: Dengan bantuan Smart Alphabet

Box, siswa dapat lebih mudah mengenal huruf vokal dan konsonan, serta menyusun suku kata. Hal ini akan mempercepat proses mereka dalam belajar membaca.

b. Penguatan Keterampilan Mengeja: Melalui penggunaan media ini, siswa belajar mengeja huruf dan kata-kata dengan cara yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan kelancaran mereka dalam membaca.

2. Peningkatan Kemandirian Siswa

a. Smart Alphabet Box memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang-ulang. Mereka dapat melatih keterampilan membaca mereka kapan saja, baik di kelas maupun di rumah, sesuai dengan kebutuhan mereka.

b. Siswa yang kesulitan membaca bisa melatih diri mereka dalam suasana yang bebas dari tekanan, meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menguasai keterampilan membaca.

3. Meningkatkan Motivasi dan Minat Siswa dalam Belajar

a. Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif: Penggunaan media berbasis permainan ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar membaca, karena mereka belajar dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

b. Gamifikasi: Elemen permainan dalam Smart Alphabet Box bisa menambah unsur keseruan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih senang saat belajar dan lebih bersemangat untuk mencapai tujuan membaca mereka.

Dengan adanya inovasi Smart Alphabet Box dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN 01 Walangsanga, khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Smart Alphabet Box* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di SDN 01 Walangsanga, diperlukan beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai.

Berikut adalah teknik yang digunakan:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran dengan Smart Alphabet Box dan bagaimana siswa berinteraksi dengan media ini.

a) Jenis observasi : Observasi partisipatif, di mana peneliti sekaligus bertindak sebagai pengamat dalam kegiatan pembelajaran.
b) Aspek yang diamati
    1. Keterlibatan siswa dalam penggunaan Smart Alphabet Box.
    2. Kemampuan siswa dalam mengenali huruf dan membentuk suku kata.
    3. Perubahan perilaku siswa terkait motivasi belajar membaca.
    4. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menggunakan media ini.
c) Instrumen, lembar observasi dengan indikator keterlibatan siswa, respon mereka terhadap pembelajaran, serta tingkat kesulitan yang dihadapi.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam dari guru dan siswa mengenai efektivitas Smart Alphabet Box.

a) Subjek wawancara
    1. Guru: Untuk mengetahui efektivitas media dalam membantu siswa belajar membaca dan tantangan dalam implementasi.
    2. Siswa: Untuk mengetahui kesan dan pengalaman mereka dalam menggunakan Smart Alphabet Box.
    3. Jenis wawancara, wawancara semi-terstruktur, sehingga tetap ada fleksibilitas dalam menggali informasi lebih lanjut.
    4. Instrumen, Pedoman wawancara yang mencakup pertanyaan tentang efektivitas, kendala, dan dampak penggunaan Smart Alphabet Box.

c. Tes Kemampuan Membaca

Tes ini dilakukan untuk mengukur perkembangan kemampuan

membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan Smart Alphabet Box.

a) Jenis Tes
    1. Pre-test: Dilakukan sebelum penggunaan Smart Alphabet Box untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
    2. Post-test: Dilakukan setelah penerapan media untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa.
b) Aspek yang Dinilai
    1. Pengenalan huruf dan suku kata.
    2. Kelancaran membaca suku kata dan kata sederhana.
    3. Pemahaman terhadap kata yang dibaca.
c) Instrumen : Soal tes membaca yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian serta mendukung data observasi, wawancara, dan tes.

a) Bentuk Dokumentasi
    1. Foto selama proses pembelajaran dengan Smart Alphabet Box.
    2. Hasil kerja siswa dalam menyusun huruf dan suku kata.
    3. Catatan perkembangan membaca siswa berdasarkan evaluasi berkala.
b) Tujuan
    1. Mendukung hasil observasi dan wawancara dengan bukti visual.
    2. Menganalisis perubahan keterampilan membaca siswa dari waktu ke waktu.

Dengan menggunakan kombinasi teknik ini, data yang diperoleh akan lebih lengkap dan valid untuk mengevaluasi efektivitas Smart Alphabet Box dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di SDN 01 Walangsanga.