



**MODEL BSB (BERMAIN SEMBARI BELAJAR) GUNA MENDUKUNG PROGRAM
NUMERASI DI MI NURUL IMAN**

***BSB MODEL (PLAYING WHILE LEARNING) TO SUPPORT THE NUMERACY
PROGRAM AT MI NURUL IMAN***

Ratna Novita Punggeti^{1*}, R. Firman Nurbudi Prijambodo², Lutfiana Fazat Azizah³

^{1*,2,3} Universitas Wiraraja, Sumenep

^{1*}punggetifkip@wiraraja.ac.id ²firmanfkip@wiraraja.ac.id, ³lutfianafazat@wiraraja.ac.id

Article History:

Received: November 30th, 2023

Revised: February 05th, 2024

Published: February 15th, 2024

Abstract: *The creation wall is a school wall magazine which aims to creating a literacy and numeracy environment in schools, as well as a place to increase knowledge and channel work. Wall Creation has 3 rubrics, namely "Did You Know?" which contains information unique, "Karyaku" which contains student work in the form of poetry, short stories, pantun, pictures, etc. Finally, the "Quiz" rubric contains literacy and numeracy quizzes. We publish a Creation Wall every 2 weeks, and it works published 3 editions and 1 pre-edition with different themes. Edition theme the first is "Marhaban Ya Ramadhan", the theme of the second edition is "Come on Do Good", and the theme of the third edition is "My Dear Teacher".*

Keywords: *Creation Wall,
Literacy, MI.*

Abstrak

Dinding kreasi merupakan majalah dinding sekolah yang bertujuan untuk mewujudkan lingkungan literasi dan numerasi di sekolah, serta sebagai wadah untuk menambah pengetahuan dan menyalurkan karya. Dinding Kreasi memiliki 3 rubrik, yaitu "Tahukah Kamu?" yang berisi informasi unik, "Karyaku" yang berisi karya siswa berupa puisi, cerpen, pantun, gambar, dll. Terakhir, rubrik "Kuis" yang berisi kuis literasi dan numerasi. Kami menerbitkan Dinding Kreasi setiap 2 minggu sekali, dan berhasil menerbitkan 3 edisi dan 1 pra-edisi dengan tema yang berbeda. Tema edisi pertama adalah "Marhaban Ya Ramadhan", tema edisi kedua adalah "Yuk Berbuat Kebajikan", dan tema edisi ketiga adalah "Guruku Tersayang".

Kata Kunci: Dinding Kreasi, Literasi, MI.

PENDAHULUAN

Menciptakan pembelajaran tematik yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) serta pembelajaran yang bermakna melalui penekanan pada ilmu pengetahuan serta penggunaan teknologi sehingga sebagian besar guru Sekolah Dasar diharapkan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan baik dengan tema ataupun subtema dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu instrumen yang bisa menunjang serta berfungsi sebagai alat yang dapat menjelaskan makna dan arti pesan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung (Islamiah et al., 2023). Sejalan dengan penggunaannya, Punggeti menjelaskan

bahwa dengan adanya media pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih nyata, hemat tenaga dan waktu, serta dapat dipahami oleh siswa (Punggeti & Arifin, 2022). Di era globalisasi, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi selalu mengalami pembaruan dan perbaikan dalam penggunaannya sehingga bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Punggeti, 2022).

Kegiatan membaca dapat memungkinkan seseorang dalam memperluas wawasannya. Punggeti (Punggeti, 2019) menjelaskan bahwa membaca merupakan kemampuan akademik yang mendasar bagi kesatuan pendidikan yang wajib ada pada jenjang pendidikan dasar yaitu sekolah dasar. (Hadi et al., 2022). Ketika anak membaca maka akan berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami isi bacaan, karena anak tidak akan bisa mencapai tujuan membaca tanpa memperoleh pemahaman dan informasi dari isi bacaan tersebut. Oleh sebab itu, kegiatan membaca sangat berpengaruh terhadap kualitas membaca pada anak karena dengan melihat kemampuan anak dalam membaca maka dapat menentukan sampai pada tahap mana anak memperoleh pemahaman terhadap isi bacaannya atau hanya membaca tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Hasil observasi pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di awal bulan November 2023 pada kelas IV di MI Nurul Iman Sumenep terdapat hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu TIM PKM UNIJA melakukan pengabdian di MI Nurul Iman Sumenep melalui Metode BSB (Bermain Sembari Belajar) yang dikemas dengan berbagai media pembelajaran yang dibuat bersama-sama dengan siswa melalui proses pembelajaran setelah PTS guna meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai penunjang program Literasi di Sekolah.

METODE

Melalui kegiatan Pengabdian akan ditawarkan solusi berdasarkan permasalahan yang dialami oleh TIM PKM UNIJA dengan langkah-langkah: (1) Memberikan pelatihan dan pendampingan keterampilan dalam membuat dan merancang Metode BSB (Berman Sembari Belajar) dan kelas Literasi; dan (2) Penggunaan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) untuk Siswa Kelas IV MI Nurul Iman kurang memahami isi dan makna dari bacaan yang dibaca bahkan siswa sulit memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng.

HASIL

Respon siswa terhadap Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah berbasis aplikasi *android* mendapatkan respon dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil observasi dan penilain angket respon siswa yang diberikan pada saat penerapan di kelas IV. Penerapan dilaksanakan dengan dua kali yakni Pelaksanaan I (*initial testing*) kepada siswa kelas IV sebanyak 6 orang yang menyatakan bahwa produk pengembangan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah mencapai persentase 93,33% dengan kategori “sangat baik” dan Pelaksanaan II (*quantitative testing*) kepada siswa kelas IV sebanyak 12 orang yang menyatakan bahwa produk pengembangan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah mencapai persentase 98% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil respon guru terhadap Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah juga diperoleh hasil persentase angket keseluruhan

sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”. Guru juga memberikan komentar dan saran pada lembar penilaian yakni Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah menarik untuk digunakan dan sangat membantu guru sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.

Contoh Gambar:



Gambar 1. BSB pada siswa kelas IV MI Nurul Iman Ella Daya, Sumenep



Gambar 2. BSB pada siswa kelas IV MI Nurul Iman Ella Daya, Sumenep



Gambar 3. BSB pada siswa kelas IV MI Nurul Iman Ella Daya, Sumenep

PEMBAHASAN

Menciptakan pembelajaran tematik yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) serta pembelajaran yang bermakna melalui penekanan pada ilmu pengetahuan serta penggunaan teknologi sehingga sebagian besar guru Sekolah Dasar diharapkan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan baik dengan tema ataupun subtema dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu instrumen yang bisa menunjang serta berfungsi sebagai alat yang dapat menjelaskan makna dan arti pesan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung (Islamiah et al., 2023). Sejalan dengan penggunaannya, Punggeti menjelaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih nyata, hemat tenaga dan waktu, serta dapat dipahami oleh siswa (Punggeti & Arifin, 2022). Di era globalisasi, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi selalu mengalami pembaruan dan perbaikan dalam penggunaannya sehingga bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Punggeti, 2022).

Kegiatan membaca dapat memungkinkan seseorang dalam memperluas wawasannya. Punggeti (Punggeti, 2019) menjelaskan bahwa membaca merupakan kemampuan akademik yang mendasar bagi kesatuan pendidikan yang wajib ada pada jenjang pendidikan dasar yaitu sekolah dasar. (Hadi et al., 2022). Ketika anak membaca maka akan berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami isi bacaan, karena anak tidak akan bisa mencapai tujuan membaca tanpa memperoleh pemahaman dan informasi dari isi bacaan tersebut. Oleh sebab itu, kegiatan membaca sangat berpengaruh terhadap kualitas membaca pada anak karena dengan melihat kemampuan anak dalam membaca maka dapat menentukan sampai pada tahap mana anak memperoleh pemahaman terhadap isi bacaannya atau hanya membaca tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Hasil observasi pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan diawal bulan November 2023 pada kelas IV di MI Nurul Iman Sumenep terdapat hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu TIM PKM UNIJA melakukan pengabdian di MI Nurul Iman Sumenep melalui Metode BSB (Bermain Sembari Belajar) yang dikemas dengan berbagai media

pembelajaran yang dibuat bersama-sama dengan siswa melalui proses pembelajaran setelah PTS guna meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai penunjang program Literasi di Sekolah.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah merupakan metode dalam sarana pembelajaran yang berisi materi umum tentang dongeng dan latihan soal berupa kuis yang memuat beberapa cerita dongeng nusantara dengan banyak makna dan hikmah terkandung di dalamnya.

Respon siswa terhadap Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah berbasis aplikasi *android* mendapatkan respon dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil observasi dan penilain angket respon siswa yang diberikan pada saat penerapan dikelas IV. Penerapan dilaksanakan dengan dua kali yakni Pelaksanaan I (*initial testing*) kepada siswa kelas IV sebanyak 6 orang yang menyatakan bahwa produk pengembangan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah mencapai persentase 93,33% dengan kategori “sangat baik” dan Pelaksanaan II (*quantitative testing*) kepada siswa kelas IV sebanyak 12 orang yang menyatakan bahwa produk pengembangan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah mencapai persentase 98% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil respon guru terhadap Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah juga diperoleh hasil persentase angket keseluruhan sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”. Guru juga memberikan komentar dan saran pada lembar penilaian yakni Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah menarik untuk digunakan dan sangat membantu guru sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi infomasi.

KESIMPULAN

Respon siswa terhadap Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah berbasis aplikasi *android* mendapatkan respon dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil observasi dan penilain angket respon siswa yang diberikan pada saat penerapan dikelas IV. Penerapan dilaksanakan dengan dua kali yakni Pelaksanaan I (*initial testing*) kepada siswa kelas IV sebanyak 6 orang yang menyatakan bahwa produk pengembangan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah mencapai persentase 93,33% dengan kategori “sangat baik” dan Pelaksanaan II (*quantitative testing*) kepada siswa kelas IV sebanyak 12 orang yang menyatakan bahwa produk pengembangan Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah mencapai persentase 98% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil respon guru terhadap Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah juga diperoleh hasil persentase angket keseluruhan sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”. Guru juga memberikan komentar dan saran pada lembar penilaian yakni Metode BSB (Berman Sembari Belajar) Sekolah menarik untuk digunakan dan sangat membantu guru sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi infomasi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENT

Diucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan Nurul Iman, Kepala MI Nurul Iman, dan Guru Kelas IV yang telah menerima TIM PKM UNIJA untuk mengaplikasikan metode BSB setelah diadakannya PTS (penilaian Tengah Semester) sebagai solusi dalam proses pembelajaran

menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Dan diucapkan terima kasih kepada Kepala LPPM Universitas Wiraraja yang telah memberikan surat penugasan untuk TIM PKM. Serta ucapan Solid dan Berdampak untuk Prodi PGSD Universitas Wiraraja bagi masyarakat dunia pendidikan dasar di Sumenep.

DAFTAR REFERENSI

- Hadi, S., Punggeti, R. N., & Meita, N. M. (2022). DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA PIMCA (PINTAR MEMBACA) TO HELP BEGINNING READING OF GRADE 1 SDN DUNGKEK 1. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 211–225.
- Islamiah, S., Punggeti, R. N., & Puniman, A. (2023). Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss1.448>
- Punggeti, R. N. (2019). Inovasi Inovasi Kurikulum Berbasis Budaya Lokal Di SDIT Al – Wathoniyah Penjagalan Sumenep. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.40>
- Punggeti, R. N. (2022). Pembiasaan Bermain Anak Berbasis Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Karakter Positif Anak Di SDN Babbalan Batuan Sumenep. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.55129/jp.v11i2.1649>
- Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). Penguatan Nilai Pancasila Melalui Komik Sejarah Pancasila Pada Kelas Tinggi Di SDN Babalan Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 243. <https://doi.org/10.30651/else.v6i1.12144>