

## Pengembangan Kemampuan Dasar Siswa Melalui Praktik Pembelajaran Tematik

Suherman<sup>1</sup>, Suni Samsuni<sup>2</sup>, Media Sucahya<sup>3</sup>, Indrianti Azhar Firdausi<sup>4</sup>, Sulasno<sup>5</sup>

<sup>1,2</sup>Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Universitas Serang Raya, Serang, Indonesia

<sup>3,4</sup>FISIPKUM, Komunikasi, Universitas Serang Raya, Serang, Indonesia

<sup>5</sup>FISIPKUM, Hukum, Universitas Serang Raya, Serang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[suherman.unsera@gmail.com](mailto:suherman.unsera@gmail.com), <sup>2</sup>[sunnysamsuni@gmail.com](mailto:sunnysamsuni@gmail.com), <sup>3</sup>[memetsumemet@gmail.com](mailto:memetsumemet@gmail.com),  
<sup>4</sup>[indriantiazhar@gmail.com](mailto:indriantiazhar@gmail.com), <sup>5</sup>[sulasno1971@gmail.com](mailto:sulasno1971@gmail.com)

**Abstrak** - Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan motivasi siswa terhadap pentingnya Teknologi Informasi (TIK), Bahasa Inggris, dan Lingkungan di UPT SDN Wanakarta 1. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan melibatkan siswa kelas 1 hingga kelas 6. Metode pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KBM yang dilakukan berhasil meningkatkan wawasan dan motivasi siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil Pre-Test dan Post-Test yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi TIK sebesar 88%, Bahasa Inggris sebesar 90%, dan Lingkungan (nama-nama hewan) sebesar 100%. Keberhasilan KBM ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) Pemilihan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, (2) Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif dan (3) Motivasi dan dedikasi dari para penerbit. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa KBM merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan wawasan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, KBM perlu terus dikembangkan dan diterapkan di sekolah-sekolah lain.

**Kata kunci:** Kegiatan Belajar Mengajar, TIK, Bahasa Inggris, dan Lingkungan

**Abstract** - This service activity aims to increase students' insight and motivation towards the importance of Information Technology (ICT), English, and the Environment at UPT SDN Wanakarta 1. Teaching and Learning Activities (KBM) were carried out for 5 meetings involving students from grade 1 to grade 6. The learning method used is learning while playing so that the material presented can be easily accepted by students. The results showed that the KBM conducted succeeded in increasing students' insight and motivation. This is shown by the results of the Pre-Test and Post-Test which show an increase in student understanding of ICT material by 88%, English by 90%, and Environment (animal names) by 100%. The success of this KBM is due to several factors, namely: (1) Selection of materials that are in accordance with the needs and interests of students, (2) Use of interesting and interactive learning methods and (3) Motivation and dedication of the presenters. Based on the results of this study, it can be concluded that KBM is an effective way to increase students' insight and motivation. Therefore, KBM needs to be continuously developed and implemented in other schools.

**Keywords:** Teaching and Learning Activities, ICT, English, and Environment

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dikarenakan menjadi pendorong guna kemajuan bangsa. Menurut Debi Ruli Sandi [1], dalam penelitiannya pendidikan sangat penting bagi semua orang. Pentingnya peran pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan dan faktor utama yang menjamin sekolah lebih baik adalah apabila sekolah tersebut memiliki pendidik yang baik.

Proses pembelajaran di sekolah, terutama sekolah dasar, selama ini lebih sering dilakukan secara pasif. Artinya, guru menjelaskan materi dan peserta didik mendengarkan. Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Muda di Pusat Asesmen Pembelajaran Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek ikut dalam membedah masalah ini, pembelajaran yang seharusnya disampaikan secara konkrit kepada peserta didik, maka guru dalam hal ini harus menyampaikan pembelajaran secara kontekstual. Sesuatu yang dialami atau dekat dengan anak [2].

Menurut Syaiful Sagala [3], Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Selain pembelajaran inti di sekolah, perlu juga siswa mendapatkan pembelajaran tambahan agar siswa

dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa perlu memperhatikan kemampuan dasar siswa itu sendiri. kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa terbagi menjadi 5 bagian [1] : 1. Kemampuan Komunikasi, 2. Kemampuan Bekerja Sama, 3. Kemampuan Kognitif, 4. Kemampuan Emosi, dan 5. Kemampuan Bahasa.

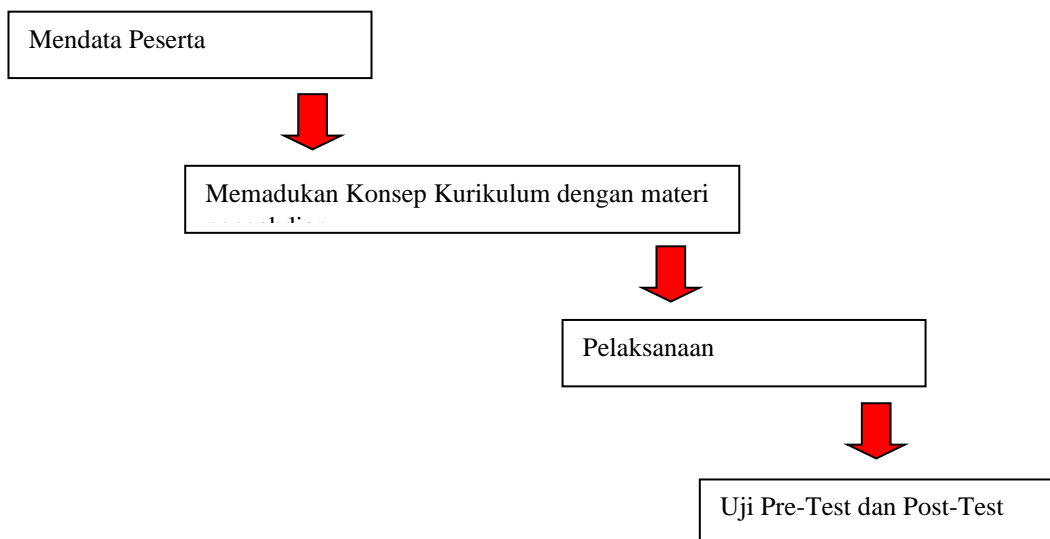
Dari kemampuan dasar tersebut menjadi sebuah pertimbangan untuk memberikan pendidikan tambahan bagi siswa di UPT SDN Wanakarta 1 yang terletak di KP. LUWUNG TEJA, WANAKARTA, Kec. Bojonegara, Kab. Serang, Banten, dengan kode pos 42454, yaitu pada materi Teknologi Informasi dan Berbahasa Inggris. Kedua kemampuan tersebut perlu diasah untuk menjadikan siswa lebih kreatif terutama pada kemampuan : (1) Kemampuan komunikasi (Teknologi Informasi) dengan memberikan pembekalan tentang komunikasi dengan komputer mengenai cara penggunaan Aplikasi Microsoft Office Word, serta mengenalkan fitur-fitur pada aplikasi tersebut dan mengimplementasikannya dalam bentuk praktik mengetik. (2) Kemampuan bahasa, yaitu kemampuan bahasa Inggris. Anak perlu diberikan kemampuan dalam berbahasa Inggris, karena kemampuan berbahasa Inggris dapat membuka banyak kesempatan untuk anak di masa depan, seperti memperluas peluang karir dan studi di luar negeri, serta memperluas wawasan dan pengetahuan tentang dunia. Selain itu anak-anak juga dapat lebih mudah mengakses informasi dari berbagai sumber, seperti buku, film, musik, dan internet. Bahasa Inggris juga menjadi bahasa pengantar di banyak bidang, seperti teknologi, bisnis, dan ilmu pengetahuan.

Sasaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan wawasan siswa terhadap pentingnya Teknologi Informasi dan Berbahasa Inggris. Serta memotivasi para siswa untuk mempunyai keinginan belajar lebih rajin lagi tentang Teknologi Informasi dan Berbahasa Inggris agar dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Tahapan Pelaksanaan

Sebagai tahapan dalam pengabdian ini dilakukan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

Sasaran dari Kegiatan Belajar Mengajar ini meliputi mendata 6 kelas di UPT SDN Wanakarta 1, yaitu kelas 1 sampai dengan Kelas 6.

Untuk kelas 1 sampai kelas 3, kami melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memadukan materi kurikulum yang ada dengan konsep yang kami buat yaitu "Fun Games" agar siswa mudah menerima materi yang diajarkan. Lalu untuk kelas 4 sampai kelas 6, kami memaparkan pelajaran yang tidak diajarkan di UPT SDN Wanakarta 1, namun penting untuk dipelajari yaitu Bahasa Inggris

agar para siswa memiliki dasar pengetahuan dalam berbahasa Inggris. Dikhususkan untuk kelas 6, kami memberikan pembekalan tentang Teknologi Informasi mengenai cara penggunaan Aplikasi Microsoft Office Word, serta mengenalkan fitur-fitur pada aplikasi tersebut dan mengimplementasikannya dalam bentuk praktik mengetik. Yang nantinya akan berguna pada saat siswa melakukan Assemen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) untuk melangkah ke jenjang selanjutnya (SMP/Sederajat).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan 5 kali pertemuan, yaitu mulai dari hari pertama sampai dengan hari ke 5 dengan memberikan materi-materi pengabdian yang dipadukan dengan kurikulum yang sedang diajarkan, seperti pelajaran IPA sebagai kurikulum yang nanti disesuaikan dengan materi pengabdian. Sebagai contoh mengenal lingkungan melalui mengenal nama-nama hewan atau struktur tubuh manusia, kemudian siswa mempraktikkan dengan menulis pada aplikasi Microsoft Word dan Excel untuk jenis hewan atau struktur tubuh manusia serta dapat menyebutkannya dengan bahasa Inggris.

Sebelum mengadakan Kegiatan Belajar Mengajar di UPT SDN Wanakarta 1, memberikan Pre-Test berupa pertanyaan secara lisan mengenai materi yang akan diajarkan. kepada anak-anak. Lalu setelah materi disampaikan, kami memberikan Post-Test kepada para siswa yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan kami dalam menyampaikan materi tentang Teknologi Informasi dan Berbahasa Inggris.

## **2.2. Waktu Pelaksanaan Kegiatan**

Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 5 kali pertemuan yang diawali dari hari pertama sampai dengan hari ke lima, dilaksanakan sebagai berikut :

Pada hari pertama Kegiatan pembelajaran dilakukan di UPT SDN Wanakarta 1 dengan memberikan materi yang telah ada pada kurikulum yaitu TEMATIK, mengenal nama-nama hewan pada materi pelajaran IPA). Serta materi dengan konsep yang kami buat yaitu Bercerita.

Pada hari ke-2 Kegiatan pembelajaran dilakukan di UPT SDN Wanakarta 1 dengan memberikan materi dengan konsep yang kami buat yaitu Teknologi Informasi, yaitu pengenalan komputer, mengenal Fitur-Fitur Microsoft Word dan Praktik Mengetik.

Pada hari ke-3 Kegiatan pembelajaran dilakukan di UPT SDN Wanakarta 1 dengan memberikan materi yang telah ada pada kurikulum Matematika yang disampaikan secara TEMATIK, yaitu menulis angka, penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Serta materi disampaikan dengan konsep yang kami buat yaitu praktik komputer.

Pada hari ke-4 Kegiatan pembelajaran dilakukan di UPT SDN Wanakarta 1 dengan memberikan materi yang telah ada pada kurikulum PJOK (Pendidikan Jasmani, Olah raga, dan Kesehatan). Konsep yang disajikan dengan permainan Bahasa Inggris (Basic English: Greetings, Alphabets, Numbers, Fruits, Animals, Family).

Pada hari ke-5 Kegiatan pembelajaran dilakukan di UPT SDN Wanakarta 1 dengan memberikan materi yang telah ada pada kurikulum IPA yang disampaikan secara TEMATIK, yaitu mengenal struktur tubuh manusia dan tumbuhan. Serta materi disampaikan dengan konsep yang kami buat yaitu Bahasa Inggris (Basic English : Introductions dan Greetings).

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Hasil Pengabdian**

Pengabdian pada SDN Wanakarta 1 telah berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuannya. Metode pembelajaran yang digunakan dengan memaparkan materi terlebih dahulu kemudian diselingi dengan “mini games” berupa pertanyaan berhadiah agar para siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Metode ini dinilai cukup efektif karena siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan adalah :

Pada pertemuan pertama, siswa diajak untuk membayangkan pergi tamasya di kebun binatang. Di kebun binatang banyak hewan-hewan berada di sana, siswa ditanya untuk dapat menyebutkan nama-nama hewan tersebut, seperti gajah yang besar, jerapah yang berleher panjang, burung unta yang berleher panjang, harimau, burung, rusa, dan lain-lain. Terdapat 7 cara efektif agar anak dapat belajar nama-nama hewan dan tidak mudah lupa dalam mengingatnya [8]. Pada saat pemberian materi siswa diajak untuk bermain mini games dengan memperhatikan 7 cara di atas.



**Gambar 2.** Siswa Mengikuti Mini Games

1. Mengajak siswa ke kebun binatang. Dalam hal ini siswa diajak untuk membayangkan siswa masuk ke kebun binatang.
2. Menirukan suara hewan
3. Bercerita tentang hewan dan siswa menebak hewan apa yang dimaksud
4. Cerita hewan, contoh 'sikancil yang cerdas'
5. Bernyayi tentang nama-nama hewan
6. Diajak untuk membuat miniatur kebun binatang.
7. Mengenal makanan hewan

Pertemuan ke-2 dan ke-3, memperkenalkan komputer dan praktik mengetik dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word dan Excel. Pemberian materi ini dapat bermanfaat bagi siswa itu sendiri, hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [9] bahwa Teknologi Informasi dan Telekomunikasi (TIK) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran serta membuktikan bahwa pemanfaatan TIK berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada saat pengabdian materi diberikan pertama kali siswa diajak untuk mengenali komputer itu sendiri, seperti papan ketik, monitor dan mouse. Kemudian siswa diajarkan bagaimana cara menyalakan komputer dan membuka aplikasi word. Setelah itu siswa diajarkan memasukkan kata, seperti nama sendiri dengan memasukkan huruf demi huruf dari papan ketik. Setelah itu siswa diajarkan memasukkan sebuah kalimat. Pada hari berikutnya siswa diajak untuk mengenal angka-angka dari papan ketik. Pada pertemuan ini pertama kali siswa diajarkan bagaimana cara penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan hasil yang sederhana, seperti  $1 \times 1$ ,  $1 \times 2$ , .....  $10 \times 10$ . Setelah itu siswa diajak mengenal aplikasi Microsoft Excel dan mulai belajar mengurutkan angka dari 1-10, menjumlahkan, mengalikan, dan membagi 2 buah bilangan.



**Gambar 3.** Praktik Komputer

Hari ke-4, siswa diajak untuk mengenal lingkungan dalam bahasa Inggris. Bahasa Inggris perlu diberikan kepada siswa, hal diungkapkan oleh [10] bahwa bahasa Inggris dapat diikuti oleh siswa dengan rasa senang serta siswa mendapatkan perbendaharaan tentang kata dalam Bahasa Inggris pada kehidupan sehari-hari. Pada pengabdian hari ke-4 pemateri mengumpulkan siswa dalam 1 kelas dan mengajarkan kepada siswa untuk mengenal huruf (A..Z) dan angka (1..10) dengan bahasa Inggris. Setelah itu siswa diajarkan mengenal buah-buahan, nama-nama hewan, dan anggota keluarga dalam bahasa Inggris. Sese kali pemateri bercerita dan siswa diminta untuk menebak hewan dan buah apa yang dimaksud dan diminta untuk menyebutkannya dalam Bahasa Inggris.



**Gambar 4.** Saat Siswa Mendapatkan Materi Bahasa Inggris

Pada pertemuan ke-5 masih melanjutkan dengan materi yang disampaikan pada pertemuan ke-4, yaitu menambahkan materi tentang pengenalan struktur tubuh manusia, seperti kepala, tangan, kaki, leher, mata, hidung, rambut, dan telinga. Struktur tulang untuk berdiri dan bergerak, otot untuk dapat bekerja. Nama-nama tersebut diajarkan kepada siswa dengan Bahasa Inggris. Setelah itu diberikan mini games, pemateri menunjuk sambil berkata 'ini apa?' anak menjawab 'hidung' pemateri bertanya lagi 'bahasa Inggrisnya apa?' siswa menjawab 'nouse' dan begitu seterusnya. Dengan permainan ini terbukti anak-anak dengan riang gembira melakukannya dan mudah dalam mengingatnya.



**Gambar 5.** Gaya Siswa Pada Fungsi Struktur Tulang

Materi yang disampaikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian mencakup mengenal nama-nama hewan, Bahasa Inggris, TIK, dan Tumbuh-tumbuhan. Materi-materi tersebut dipilih berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu para siswa yang mengalami kesulitan saat pembelajaran di sekolah.

### 3.2 Evaluasi

Sebelum melakukan kegiatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) para pemateri memberikan Pre-Test berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan secara lisan lalu di catat jumlah siswa yang memahami dan yang tidak memahaminya. Setelah materi disampaikan pemateri memberikan Post-Test guna melihat perkembangan para siswa dan melihat peningkatan jumlah siswa yang memahami materi yang disampaikan., dengan begitu dapat diketahui tingkat keberhasilan pemateri dalam menyampaikan materinya.

Dikarenakan fokus dari divisi pendidikan adalah mengenai materi TIK, Bahasa Inggris dan Tumbuh-tumbuhan maka Pre-Test dan Post-Test hanya dilakukan saat penyampaian materi tersebut. Adapun hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

**Table 1.** Tabel Hasil Pembelajaran

No	Materi	Total Siswa	Kelas	Pre-Test		Post-Test		Presentase Keberhasilan
				Jumlah siswa yang paham	Jumlah siswa yang tidak paham	Jumlah siswa yang paham	Jumlah siswa yang tidak paham	
1.	Bahasa Inggris	36	4	10	26	32	4	88%
2.	TIK	20	6	0	20	18	2	90%
3.	Nama-nama Hewan	31	5	12	19	31	0	100%

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, dapat diketahui bahwa tingkat keberhasilan pemateri dalam menyampaikan materi adalah sebagai berikut: Bahasa Inggris (88%), TIK (90%), dan mengenal nama-nama hewan (100%). Tingkat keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

#### **4. KESIMPULAN**

Pengabdian yang telah dilakukan berjalan dengan hasil yang memuaskan. Siswa dalam mengikuti kegiatan ini sangat antusias dan tidak bosan. Program kerja dalam pengabdian ini dilakukan selama 5 hari berturut-turut, dengan fokus utamanya yaitu penyampaian materi mengenai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), Bahasa Inggris dan mengenal nama-nama hewan. Setelah adanya evaluasi, maka diperoleh keberhasilan materi Bahasa Inggris 88% yang berhasil menjawab kata dalam bahasa Inggris dengan baik, materi TIK dengan keberhasilan siswa yang dapat mengetik kalimat dan angka 90% dan siswa yang dapat menjawab dengan benar nama-nama hewan, yaitu 100%. Dan ilmu tersebut diharapkan dapat berguna bagi siswa-siswi UPT SDN Wanakarta 1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

#### **REFERENCES**

- [1] Sandi, D. R., *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada : 2013.
- [2] Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). "Persentase Angka Putus Sekolah SMA/SMK/MA di Provinsi Banten". [Online]. Available: <https://statistik.bantenprov.go.id/pemerintahan/dindikbud>
- [3] S. Syaifullah. (2009). "Pembelajaran". [Online]. Available: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran>
- [4] Sutirjo, *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*, Malang: Bayumedia Publishing, 2005.
- [5] S. Sayifullah and A. Supriatna, "Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi Sektor Industri Dan Tingkat Pendidikan Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Pada Sektor Industri Di Provinsi Banten," *Jurnal Ekonomi-Qu*, vol. 7, 2017. doi: 10.35448/jequ.v7i2.4977.
- [6] Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). "Rasio Guru Terhadap Murid Per Kelas Rata-Rata di Provinsi Banten". [Online]. Available: <https://statistik.bantenprov.go.id/pemerintahan/dindikbud>
- [7] Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). "Persentase Angka Kelulusan (AL) SMA/SMK/MA di Provinsi Banten". [Online]. Available: <https://statistik.bantenprov.go.id/pemerintahan/dindikbud>
- [8] Fadli Adzani. (2022). "Cara Belajar Nama Hewan yang Efektif". [Online]. Available: <https://www.sehatq.com/artikel/cara-belajar-nama-hewan-yang-efektif-untuk-anak>
- [9] Elizabeth Meiske Maythy Lasut, Deisye Supit, Mareike S. D. Lotulung. (2023). "Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Educatio* ISSN 2459-9522 (Print), 2548-6756 (Online) Vol. 9, No. 3, 2023, pp. 1401-1408
- [10] Johannes Dimara. (2022). "Pentingnya Bahasa Inggris Dalam Kehidupan Sehari-Hari". *Jurnal Wiyata Cederawasih* (Online) Vol. 1, No. 1, 2022, pp. 40-45