

## **Peningkatan Mutu Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Memanfaatkan Teknologi pada Masa Covid-19 di SD Pangudi Luhur Jakarta Selatan**

Mesta Limbong<sup>1</sup>, Lisa Kailola<sup>2</sup>, Dety Kurniasih<sup>3</sup>, B. Hariyani Rosalina S<sup>4</sup>, Y. Yokoyama<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Kristen Indonesia, Indonesia  
<sup>5</sup> SD Pangudi Luhur Jakarta  
Mesta.limbong@uki.ac.id; lisa.gracia@uki.ac.id

### **Abstrak**

Pandemik Covid-19 masih nyata dalam proses kehidupan yang berlangsung. Namun, proses Pendidikan tidak boleh diabaikan hanya karena situasi tersebut. Untuk itu pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu strategi yang dapat digunakan untuk memberikan nilai plus bagi pelayanan pendidikan dalam berbagai situasi. Untuk itu, pemahaman yang utuh mengenai PTK, dan pemanfaatan digital literasi bagi peningkatan kompetensi profesional guru perlu untuk tetap dikembangkan. Guru di SD Pangudi Luhur telah melaksanakan PTK. Hasilnya, peningkatan pemahaman mengenai materi pelajaran yang disampaikan untuk topik penambahan, pengurangan soal cerita di kelas 1 SD dengan memanfaatkan media untuk kelas 3 SD dengan quizziz.

**Kata kunci:** PTK, digital literacy

*The Covid-19 pandemic is still real in the ongoing process of life. However, the Education process should not be neglected just because of the situation. For this reason, the implementation of Classroom Action Research (CAR) is one strategy that can be used to provide added value for educational services in various situations. For this reason, a complete understanding of CAR, and the use of digital literacy to improve teacher professional competence needs to be developed. Teachers at Pangudi Luhur Elementary School have implemented CAR. The result is an increase in understanding of the subject matter presented for the topic of addition, reduction of story questions in grade 1 elementary school by using media for grade 3 elementary school with quizziz.*

**Keywords:** CAR, digital literacy

### **PENDAHULUAN**

Tidak dapat dipungkiri, kondisi Covid-19 mempengaruhi proses pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan termasuk di tingkat pendidikan dasar. Pembelajaran tatap muka terbatas baru saja mulai, tiba-tiba

harus dihentikan dan kembali belajar daring, karena jumlah penderita terjangkit umicron mengalami peningkatan. Kondisi ini dapat dipastikan berpengaruh terhadap pelayanan Pendidikan.

Untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak terhadap perubahan dalam proses pelaksanaan Pendidikan diperlukan guru yang peka dan mampu menganalisis situasi dan kondisi pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dengan cepat dapat mendeteksi apa kendala yang dihadapi dengan analisis yang tepat. Karena, para guru paham bahwa setiap peserta didik memiliki karakter yang variatif dan tentunya juga memiliki daya tangkap dan kemampuan yang tidak seragam.

Siswa yang baru saja masuk di tingkat dasar: memiliki keterbatasan memahami pembelajaran yang berlangsung, sulit mengajar matematika kurang dan penjumlahan dengan soal cerita (Bernadetha, 2022).

Guru mengalami kendala saat mengajar matematika karena tidak menggunakan papan tulis, harus mencari cara menyelesaikannya. Diperlukan strategi penyampaian materi dengan menggunakan media lain, yang memotivasi peserta didik belajar matematika walaupun pembelajarannya dilakukan secara daring (Dety, 2022)

Tujuan dilakukan PTK terhadap guru-guru di SD PL adalah bagaimana

cara guru melaksanakan PTK, bagaimana cara guru mengatasi permasalahan saat melaksanakan PTK.

Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Limbong, dkk (2021), di SD PL ditemukan bahwa untuk anak-anak SD kelas 1 – 3, tidak mudah melaksanakan pembelajaran daring. Ketergantungan mereka terhadap guru maupun orangtua sangat kuat. Sedangkan dalam masa pandemi guru memandu dengan menggunakan teknologi, tetapi belum tentu semuanya paham dengan instruksi lisan yang disampaikan guru. Begitu juga orangtua mungkin saja tidak paham, karena selama ini pembelajaran dilakukan dengan tatap muka, dimana peran guru lebih dominan di sekolah. Tentunya, selama masa pandemic ini kendala dari pihak siswa maupun guru dan orangtua dapat dipastikan terjadi. Namun, situasi ini tetap harus dihadapi selama ini guru menjadi tempat yang paling penting dan utama di sekolah dalam memandu pembelajaran yang berlangsung di sekolah, saat pembelajaran daringpun sama, bisa jadi guru kecewa dan galau dalam menghadapi siswa yang mungkin tidak mengerjakan tugas tepat waktu, atau tidak memberikan respons untuk

tugas yang diberikan, atau tidak muncul saat pembelajaran daring dilakukan, atau terputus komunikasi dengan orang tua dan siswa, sehingga hasilnya tidak optimal.

Kegalauan yang dihadapi guru masih berkelanjutan, karena siswa tidak begitu paham dengan pembahasan materi matematika dengan cerita, begitu juga dengan guru mengalami kesulitan dalam membahas matematika jika tidak menggunakan media papan tulis.

Para guru dituntut untuk lebih memahami dan mengerti terlebih dahulu materi yang akan mereka ajarkan, terutama jika materi tersebut diambil dari sumber yang didapatkan dari internet.

Permasalahan yang timbul saat ini banyak para guru yang belum memahami bagaimana seharusnya mengambil materi pembelajaran dari internet. Terjadi kesalahpahaman atau bahkan informasi yang disampaikan kepada para peserta didik berbeda dari kenyataan karena sumber data dari internet tersebut tidak dapat divalidasi kebenarannya. Tentu saja hal ini akan berdampak luas pada pengetahuan dan pembentukan opini dan karakter siswa.

Ketika guru melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), referensi atau

sumber pustaka merupakan hal yang sangat penting, karena mendasari penelitian yang akan dilakukan. Sumber yang diperoleh dari internet bisa saja beragam, sehingga diperlukan kemampuan literasi yang baik untuk memahami dan mencerna isi dari informasi yang diperoleh tersebut.

Materi ajar yang diambil dari internet pun harus dicermati lebih dahulu dan harus mencantumkan asal atau sumber dari informasi tersebut. Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran mengapa guru perlu memiliki kemampuan literasi digital untuk dapat dikatakan sebagai guru profesional.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan, seperti pengumpulan data pustaka, mencatat dan membaca dan bagaimana mengelola bahan penelitian yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau referensi (Zed, 2008:3). Bagi para akademisi, studi literatur merupakan hal yang wajib dilakukan karena suatu penelitian akan berimplikasi ilmiah jika bersumber dari literatur yang sudah divalidasi.

Kegiatan dilakukan dengan observasi pelaksanaan tindakan di SD Pangudi luhur (SD PL). SD PL memiliki kebijakan bahwa para guru memiliki peluang untuk melakukan PTK sebagai kegiatan pilihan. Merujuk hasil diskusi ini, dua guru bersedia berbagi pengalaman pelaksanaan PTK di SD P. Dua orang Dosen Tetap Prodi Magister Administrasi Pendidikan UKI memberikan penguatan dari sisi akademik/teori dan dua mahasiswa juga turut terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini.

### **Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Tempat : SD Pangudi Luhur, Jakarta

Waktu : Sabtu, 12 Februari 2022

Media : Zoom (daring)

Peserta : 40 orang (Dosen, Guru dan Mahasiswa)

### **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Setiap guru yang telah mengambil keputusan untuk memberikan pelayanan terhadap peserta didik memiliki komitmen yang dapat dipertanggungjawabkan dalam mendampingi setiap peserta didik. Tidak menutup kemungkinan ada banyak pertanyaan dari guru dan tidak mudah untuk memperoleh jawabannya, misalnya

apakah media yang saya gunakan sudah sesuai, apakah pengelolaan kelas dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif?, apakah kesiapan saya hari ini dalam mengajar berdampak terhadap sikap peserta didik?, Dan masih pertanyaan lainnya. Pertanyaan yang muncul perlu ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian tindakan yang dapat menjawab pertanyaan yang muncul.

Penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai salah satu aktivitas yang dapat dilakukan guru untuk dapat menjawab permasalahan atau pertanyaan yang muncul. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan PTK. Berikut beberapa definisi PTK, sebagai dasar untuk melakukan aktivitas kegiatan ilmiah di lingkungan kelas.

Menurut Hopkins, 2011, Action research (Penelitian tindakan Kelas/PTK) adalah penelitian yang dilakukan guru untuk meningkatkan pengajaran, maupun melakukan evaluasi dan tujuannya supaya guru mampu memperluas perannya dengan merefleksikan proses pengajaran secara kritis agar dapat ditingkatkan secara maksimal.

Pendapat Kurt Lewis dalam karya Creswell (2015) PTK digunakan sebagai kajian praktis. Creswell (2015), menyatakan PTK digunakan sebagai kajian praktis. Pendapat yang senada dilakukan Conway dan Jeffers (2004), bahwa PTK cara yang dapat dilakukan guru untuk menjawab masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa PTK adalah kajian ilmiah yang dapat dilakukan guru guna menjawab permasalahan yang muncul saat pembelajaran, serta alat Evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Manfaat dilakukannya PTK, antara lain: meningkatkan mutu pengajaran, Evaluasi proses belajar mengajar, dan menimbulkan rasa cinta bagi guru untuk melakukan penelitian.

### **Literasi Digital**

Telah banyak definisi tentang “literasi digital” yang dikemukakan oleh para ahli. Gilster (1997), mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui *computer*.

Menurut Hobbs (2011), literasi digital merupakan konstelasi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi.

Gilster (1997:3) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

- 1) Pencarian di internet (*Internet Searching*) yaitu suatu kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.
- 2) Pandu arah hypertext (*Hypertextual Navigation*) yaitu suatu keterampilan untuk membaca serta memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, cara kerja web meliputi pengetahuan

tentang bandwidth, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.

- 3) Evaluasi konten informasi (*Content Evaluation*) yaitu kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext.
- 4) Penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) yaitu sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan.

Lebih lanjut, Jones & Hafner (2012) mengemukakan bahwa

seseorang dapat dikatakan memiliki literasi digital apabila ia memiliki kemampuan untuk dapat menyelesaikan tugas secara efektif dalam lingkungan digital, yang di antaranya terdiri atas kemampuan membaca dan menginterpretasikan media, mereproduksi data dan gambar-gambar melalui manipulasi digital, serta mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan baru yang diperoleh dari lingkungan digital.

Literasi digital memberi dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di sektor pendidikan. Angela Kearney, *UNICEF Country Representative of Indonesia* sebagai narasumber pada seminar yang diadakan pada tanggal 18 Februari 2014, dimana dibuka secara resmi oleh Menteri Kominfo Tifatul Sembiring dengan tema "Seminar Sehari Internasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia", menyatakan bahwa "*Kaum muda selalu tertarik untuk belajar hal-hal baru, namun terkadang mereka tidak menyadari resiko yang dapat ditimbulkan..*" Dalam penelitiannya ditemukan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia

merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (dan kurang sejahtera). (Sumber: Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014, 18 Februari 2014)

Ketika anak-anak mencari suatu informasi di internet dan dia melihat seringnya data tersebut muncul di Google, maka diyakii informasi tersebut adalah suatu kebenaran tanpa menganalisa validitas data tersebut. Dalam penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa anak-anak yang berusia 12 -15 tahun menghabiskan waktu dengan *browsing* di internet, tetapi ketika ditanyakan apa yang mereka cari, mereka tidak dapat menjawab bahkan tidak tahu apa sebenarnya yang mereka cari, Hanya untuk memenuhi rasa ingin

tahu atau menghabiskan waktu senggang saja. Anak-anak hanya membaca informasi atau melihat video di berbagai aplikasi tanpa memiliki kemampuan untuk menganalisa atau berpikir kritis mengenai apa yang mereka baca atau tonton.

Ketika anak-anak cenderung merasa percaya diri ketika mereka berlama-lama *online* dan cakap memainkan suatu *games* di aplikasi internet, tetapi hal itu tidak serta merta berkaitan dengan kemampuan (*competence*) literasi digital. Perlu memahami lebih dalam lagi makna dari informasi atau permainan yang ada di aplikasi internet tersebut.

### **Tujuh Hal Mengapa Literasi Digital Sangat Penting Bagi Guru, yaitu:**

#### *1. Moving beyond Google.*

Saat ini, Google menyediakan berbagai fitur bagi penggunanya, sehingga berbagai macam informasi yang dibutuhkan pengguna tersedia di Google pada waktu yang nyaris sama dengan kejadian yang sedang berlangsung (*Live*). Informasi inilah yang harus dikritisi dan dianalisa oleh seorang guru, bukan hanya mengambil berita tersebut begitu

saja dan menganggapnya sebagai suatu kebenaran. Perlu ditelaah lebih dalam sebelum mengutip informasi tersebut dan membagikannya kepada peserta didik.

## 2. *Teaching Digital Citizenship*

Guru perlu memahami kaidah atau tata cara menjadi warga dunia digital, salah satunya adalah bagaimana mengambil materi atau informasi dengan mencantumkan sumber yang valid. Ini sangat penting untuk menghindari plagiarisme. Sejak dini guru perlu memberikan contoh bagi para siswa tentang bagaimana cara mengutip suatu informasi dan menulis referensi yang baik dan benar. Menjadi warga dunia digital juga sangat erat dengan pemahaman saling menjaga relasi dan komunikasi yang baik. Banyak kejadian *cyberbullying* di kalangan siswa, yang berdampak pada kesehatan mental siswa.

## 3. *Closing Digital Divide*

Bank Pembangunan Asia (*Asian Development Bank/ADB*) memperkirakan penutupan sekolah akibat pandemi virus corona Covid-19 membuat banyak siswa di Indonesia kehilangan kesempatan

belajar (*learning losses*). Ini tecermin dari proyeksi berkurangnya waktu belajar siswa di sekolah melalui indikator *Learning-Adjusted Years of Schooling* (LAYS).

Berdasarkan Human Capital Index 2020, Indonesia memiliki LAYS selama 7,83 tahun. Akibat penutupan sekolah saat pandemi, LAYS di Indonesia diperkirakan berkurang rata-rata sebesar 0,33 tahun menjadi 7,5 tahun dalam skenario menengah. Dalam skenario optimistis, LAYS di Indonesia menurun rata-rata 0,22 tahun menjadi 7,61 tahun. Sedangkan, rata-rata penurunan LAYS di Indonesia dalam skenario pesimistis sebesar 0,48 tahun menjadi 7,35 tahun.

Guru yang memiliki kemampuan literasi digital seharusnya memahami bahwa tidak semua siswa mampu mengakses materi melalui internet, sehingga guru menutupi kekurangan tersebut dengan menyediakan materi yang mampu diterima oleh siswa tersebut. Tantangan bagi para guru untuk menjembatani perbedaan akses internet yang dialami oleh para siswa, yang terkendala karena sektor ekonomi maupun geografi.



#### 4. *Expanding Conception of the Digital World*

Pada saat para siswa menggunakan suatu aplikasi digital, biasanya mereka tidak mengeksplor hal-hal lain yang ada di fitur aplikasi tersebut. Sebagai contoh, di aplikasi Instagram para siswa sering mengunggah foto-foto dan video seputar kehidupan pribadinya. Para guru dapat memberikan pengertian tentang *personal branding* yang baik di internet dan juga dapat memotivasi siswa untuk mengunggah hasil kreativitas mereka, seperti kemampuan bermain musik, memasak, olah raga, dsb.

#### 5. *Enabling Differentiation.*

Gaya belajar siswa tentunya berbeda satu dengan yang lainnya. Namun para guru cenderung untuk memaksakan untuk semua siswa untuk hadir secara online dan mendengar dengan seksama ceramah dari guru ketika mengajar. Hal ini perlu disadari bahwa kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami ceramah itu berbeda satu sama lain. Ketika siswa terlihat tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran online, guru cenderung memberi penilaian negatif bahwa siswa tersebut malas atau tidak fokus. Padahal dalam

kenyataanyam cara belajar siswa yang berbeda. Dia bisa belajar sambil melakukan sesuatu (kinestetis) tanpa mengurangi konsentrasinya dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh gurunya.

#### 6. *Making Cultural and Platform Decision.*

Ada kecenderungan para guru mengikuti saja anjuran dari pihak sekolah untuk menggunakan suatu platform tertentu dalam proses pembelajaran, misalnya Microsoft Teams. Alangkah baiknya jika para guru menguasai lebih dari satu platform, seperti GoogleClass atau ZOOM. Hal ini akan membuat para siswa mengenal beberapa aplikasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

#### 7. *Improving the Technology.*

Guru dapat memberikan pembelajaran sekaligus persepektif praktis dalam penggunaan teknologi. Istilah "*Teacherpreneur*" saat ini sudah semakin marak terdengar, artinya selain sebagai seorang pendidik, guru dapat menjadi motivator untuk melakukan kegiatan yang kreatif dan inovatif. Dengan teknologi, ruang kelas guru tidak hanya terbatas di sekolah, tetapi guru juga dapat membuat video motivasi yang

diunggah di kanal Youtube dan dapat dinikmati oleh pengguna internet lainnya. Bagi guru yang belum begitu mahir dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sewajarnya pihak sekolah memfasilitasi dengan membuat team

teaching, sehingga guru dapat saling mendukung dan belajar satu dengan yang lainnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Foto 1:  
Nara sumber (Prodi MAP dan SD Pangudi Luhur)



Foto 2  
Peserta Kegiatan PKM



Berikut hasil PTK yang dilakukan dua guru dari Kelas I SD dan Kelas III SD Pangudi Luhur. Kedua guru yang memiliki komitmen dan gelisah saat ada

peserta didik yang kurang paham mengenai materi yang harus dikuasai saat pembelajaran. Kegelisahan yang dirasakan ditindaklanjuti dalam

penelitian yang dianggap guru sangat perlu diperhatikan dan dianalisis.

### **PTK di SD Kelas I Pangudi Luhur Jakarta Selatan**

pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk itu, upaya yang dilakukan adalah memecahkan soal cerita dengan menggunakan media animasi .

Kegiatan Belajar Mengajarnya dari rumah masing-masing atau dengan cara virtual/daring. Anak-anak di tahun 2020 sama seperti tahun-tahun sebelumnya, mempunyai berbagai macam kondisi. Ada yang belum lancar membaca, sudah dapat membaca tapi tidak mengerti maksudnya, tidak dapat konsentrasi, atau sangat aktif.

Bermacam-macam kondisi ini sangat berpengaruh terhadap daya tangkap siswa, khususnya dalam mempelajari Matematika KD 4.4 berisi tentang “Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99”.

Saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa dan guru mengadakan tanya jawab tentang

Materi yang berhubungan dengan soal cerita sulit dipahami, guru dalam mengajar tidak bertatap muka secara langsung sehingga ada jarak antara siswa dan guru karena

beberapa contoh soal cerita, jika soal masih satu varian penjumlahan saja atau pengurangan saja mereka menjawab dengan cepat dan benar. Berbeda jika soal dicampur antara penjumlahan dan pengurangan. Beberapa siswa lama meresponnya atau terbalik-balik, penjumlahan mereka jawab pengurangan dan sebaliknya pengurangan mereka jawab penjumlahan, meskipun sudah dijelaskan.

Dari nilai siswa yang diperoleh setelah mengerjakan Lembar Kerja Sekolah (LKS), dapat dilihat sejauh mana mereka memahami cara memecahkan/menyelesaikan soal cerita baik menentukan kalimat matematika maupun dalam menghitung hasilnya. Selesai mengerjakan LKS, nilai siswa diobservasi. Hasilnya menunjukkan masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai 75, meskipun ada

juga yang sudah memperoleh nilai antara 91-100.

Dari hasil observasi nilai siswa, bagaimana tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan ketrampilan memecahkan soal cerita sehingga siswa mengerti, mudah paham, dan mendapat hasil nilai yang meningkat.

Dalam tindakan selanjutnya, peneliti memilih media gambar animasi sebagai salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan soal cerita dalam matematika. Diharapkan penggunaan gambar animasi menolong peserta didik untuk menyelesaikan soal cerita dalam penjumlahan maupun pengurangan.

### **Siklus I**

Untuk mendapatkan data pada tindakan/siklus I, peneliti menggunakan langkah-langkah sesuai RPP yang telah dibuat. Dari memberikan materi soal cerita dengan *power point* tanpa animasi secara virtual sampai mengadakan tanya jawab dan diakhiri dengan menginfokan kepada siswa untuk mengerjakan LKS. Selesai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) siswa-siswa diarahkan untuk mengerjakan LKS dalam bentuk Google

Form, di *Google Classroom* mereka. Observasi dilakukan saat proses penyampaian materi soal cerita, bagaimana partisipasi siswa, juga terhadap hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengerjakan LKS. Kegiatan belajar mengajar di siklus I, diawali dengan mencongak penjumlahan dan pengurangan beberapa siswa. Dilanjutkan dengan penjelasan materi (Tematik Tema 3 Kegiatanku Sub Tema 4) yang di dalamnya ada pembahasan soal cerita. Penyampaian materi menggunakan *power poin* yang peneliti/guru *share screen* saat Zoom bersama siswa. Guru dan siswa membacakan contoh soal cerita bergantian, untuk menentukan kalimat matematika dengan tanya jawab, dan diberi waktu untuk siswa menghitung hasilnya. Diakhir penjelasan, peneliti menegaskan kembali tentang kejelasan siswa dalam memecahkan/menyelesaikan soal cerita, karena sudah banyak siswa jelas dan waktunya sudah habis, maka dilanjutkan dengan kegiatan mengerjakan (LKS).

Setelah diobservasi, hasil nilai dari tindakan/siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM/kurang dari 75 masih ada, jika

dibuat skala nilai diperoleh hasil nilai siswa sebagai berikut:

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	75	4	13,7 %
2	76- 90	3	10,4 %
3	91 - 100	22	75,9 %

Tabel 1, Siklus I Nilai Soal Cerita

Merujuk siklus I masih ditemukan siswa dengan nilai di bawah KKM, maka perlu dilakukan tindakan/siklus II dengan menggunakan “media” yang berbeda yaitu media gambar animasi. Untuk mendapatkan data di tindakan/siklus II, peneliti menggunakan langkah-langkah yang pada prinsipnya sama dengan tindakan sebelumnya. Di siklus ke dua power pon dilengkapi dengan gambar animasi. Melalui media ini , dijelaskan bertahap sampai siswa

dapat menentukan kalimat matematika dengan benar. Di LKS diberi gambar dan penjelasan untuk memudahkan peserta didik paham apa yang diselesaikan di LKS.

### Siklus II

Tindakan yang dilakukan di siklus II, hasilnya mengalami peningkatan. Tidak lagi ditemukan siswa yang nilainya kurang dari KKM. Seperti yang terdapat di tabel 2 berikut ini.

No	Nilai	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase	Keterangan
1	Kurang 75	4 siswa	13,7 %	-----	-----	----
2	76- 90	3	10,4 %	76 - 90	17.24 %	6.84 %
3	91 - 100	22	75,9 %	91- 100	82,75 %	6.85 %

Temuan lain dari hasil PTK ini peserta didik dalam menentukan kalimat matematika sebesar 82.75 %, dan kemampuan melakukan operasi hitung meningkat 68,96 %. Posisi peserta didik yang awalnya hasilnya di bawah KKM nilai bergeser kearah nilai 76 – 90. Artinya, dengan menggunakan power point dan dilengkapi dengan media animasi berdampak terhadap kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan soal cerita.

### **PTK di SD Kelas III Pangudi Luhur Jakarta Selatan**

Kendala utama yang dihadapi sebagai pengajar di kelas III SD, adalah ketidaknyamanan mengajar tanpa papan tulis dalam menjelaskan soal. Sementara kondisi pembelajaran memang tidak memungkinkan untuk tatap muka, karena pandemi covid-19. Ini menjadi tantangan tersendiri untuk mampu meningkatkan prestasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Permasalahan yang saya hadapi ini menjadi tantangan bagi saya untuk bagaimana mencari solusi. Supaya interaksi dengan virtual, belajar dengan jarak jauh dan tidak ada kedekatan secara fisik, dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan agar pembelajaran virtual tetap optimal.

#### **Siklus I**

PTK yang dilakukan untuk kelas III SD dengan mengkolaborasikan penggunaan papan virtual dan model quizizz untuk meningkatkan prestasi anak dalam mapel matematika. Dalam waktu 5 bulan terhitung dari tanggal 21 September 2020 sampai 21 Januari 2021, saya berjuang melaksanakan PTK untuk mendapatkan rekomendasi dari

data ilmiah. Dengan penghitungan sederhana akhirnya dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan pretes dan postes siklus 1 dan 2 sebesar 8,94. Kenaikan ini juga didukung oleh adanya perubahan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 dan 2. Hasil PTK ini tidak hanya membahagiakan saya, namun saya merasakan ada perubahan pada diri saya dan teman sejawat. Bagi saya, papan virtual menjadi sarana utama kedua yang harus ada untuk memudahkan interaksi guru dan murid dari jarak jauh dan secara online. Beberapa guru membutuhkan papan virtual, kemudian membelinya, untuk memberi contoh menulis tegak bersambung dengan benar pada anak-anak kelas 1 yang mulai belajar menulis tegak bersambung.

Perubahan yang terjadi pada anak / murid saya sepanjang pengamatan saya dalam proses pembelajaran adalah ; 1. Anak lebih fokus memperhatikan penjelasan dari papan virtual. 2. Anak lebih mudah menunjukkan pada bagian mana dari penjelasan atau gambar yang belum dimengerti, sehingga mudah juga bagi saya menjelaskan ulang pada bagian

yang disebutkan anak. 3. Anak lebih cepat mendapatkan, menyalin atau menjawab soal dari papan virtual. 4. Anak lebih mudah mengakses materi sekaligus berinteraksi dalam membahas soal di papan virtual. 5. Anak lebih cepat mengerti / memahami penjelasan saya melalui papan virtual dan selalu bersemangat untuk mengerjakan latihan soal atau game.

## **KESIMPULAN**

1. Guru dapat melakukan PTK sebagai kegiatan pilihan
2. Kendala yang dihadapi dalam melaksanakan PTK dapat diatasi, karena motivasi internal yang kuat dari guru
3. PTK berdampak terhadap peningkatan prestasi hasil belajar siswa kelas I dan III SD PL.
4. Guru memanfaatkan teknologi terhadap pelaksanaan PTK
5. Guru-guru menginginkan adanya tempat publikasi dari hasil PTK yang telah berhasil

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pimpinan Progam Pascasarjana UKI, LPPM UKI, dimana

telah mendukung kegiatan PKM ini dengan baik, sehingga setiap dosen lebih mudah untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), individu maupun kelompok.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SD Pangudi Luhur (SD PL) Bapak Teguh Supomo sebagai penanggung jawab yang memfasilitasi kegiatan ini.

Ucapan terima kasih yang berikutnya kami sampaikan kepada guru-guru SD Pangudi Luhur, terutama untuk Ibu guru Dety Kurniasih dan Ibu guru B. Hariyani yang luar biasa berkontribusi terhadap kegiatan ini.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Tim Kerja dari UKI yaitu Ibu Rosalina, Bapak Yusak Y, Chaterine dan Angel, yang bergabung dan antusias dan kegiatan dilakukan melebihi waktu yang telah ditentukan.

Semoga kegiatan ini masih dapat dilanjutkan dan dapat dipublikasikan untuk kepentingan yang lebih luas.

## **REFERENSI**

Hopkins D. 2011. PTK. Pustaka Pelajar  
Hendrik. 2022. Analisis Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi

- Pedagogik Guru dan Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran di SMA XXX (Proses Penelitian)
- Yoni A. 2010. Penyusun PTK. Yogyakarta: Familia.
- Muslich. 2009. Melaksanakan PTK. Jakarta: Bumi Aksara
- Limbong, mesta,dkk. 2021. Komunikasi Efektif dan Produktif di Masa Pembelajaran Jarak Jauh di SD pangudi Luhur Jakaerta Selatan. Jurnal Comunita Servizio e-ISSN: 2656 - 677X Volume 3, Nomor 2, Tahun 2021 Hal 670 – 683.
- Dety Kurniasih.2022. Kolaborasi papan Virtual dan Model Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Murid Kelas III SD Pangudi Luhur Jakarta Selatan Pada Mapel Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2020/2021. Proses Publikasi
- B. Hariyani.2022. Pelaksanaan PTK di Kelas I SD Pangudi Luhur. Hasil PTK. Dalam Proses Publikasi
- Jones & Hafner (2012). Understanding Digital Literacies (A Practical Introduction). New York: Routledge.
- Gilster, P. Digital literacy, New York: Wiley,1997.
- Hobbs, Renee (2011). Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom. USA: Corwin – A Sage Company
- Lankshear, C & Knobel, M .2007. Sampling “The New” in New Literacies. In A New Literacies Sampler. New York: Peter Lang Publishing.
- UNESCO, 2011. Policy Brief: Digital Literacy in Education
- Zed, Mestika (2008). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakart: Yayasan Obor Indonesia
- [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenal+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Mengggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenal+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Mengggunakan+Internet+/0/siaran_pers)
- <https://rossieronline.usc.edu/blog/teacher-digital-literacy/>