

## Membangun Literasi Baca-Tulis Yang Menyenangkan Dengan Penggunaan Multimedia Di SDN 066043 Medan Helvetia

Andre Oktavianus<sup>1</sup>, Gusti Pirandy<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. A. Sofian No. 1A, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20222

Email : andreoktavianus23@gmail.com<sup>1</sup> gusti.pirandy@usu.ac.id<sup>2</sup>

### Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 2

Agustus 2023

DOI:<https://doi.org/10.58466/literasi>

### Article History

Submission: 30-08-2023

Revised: 30-08-2023

Accepted: 30-08-2023

Published: 31-08-2023

### Kata Kunci:

Multimedia, Literasi Baca-Tulis, PKL 1, Kampus Mengajar

### Keywords:

Multimedia, Reading and writing literacy, PKL 1, Kampus Mengajar

### Korespondensi:

(Andre Oktavianus)

(andreoktavianus23@gmail.com)

### Abstrak

Multimedia merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempresentasikan, menyajikan, atau menjelaskan bahan pelajaran kepada peserta didik. Dengan semakin beragamnya jenis dan mutu media pembelajaran, pengajar perlu semakin selektif dalam menentukan media pembelajaran. Membaca dan menulis merupakan kegiatan yang selalu dianggap membosankan bagi kalangan siswa/i khususnya pada anak Sekolah Dasar. Ada Beberapa masalah yang diperoleh di lapangan berkaitan dengan pembelajaran yaitu anggapan siswa bahwa Literasi Baca-Tulis itu hal yang membosankan. Apalagi dalam pembelajarannya rata-rata guru menggunakan metode konvensional, sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton, kaku dan didominasi oleh guru yang gagap Teknologi. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan Praktikum ini adalah dengan memanfaatkan Multimedia sekolah yang ada, Seperti penggunaan media infokus, dan animasi pembelajaran YouTube diharapkan menciptakan suasana pembelajaran di sekolah yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, dan membawa dampak positif bagi UPT SDN 066043 Medan Helvetia sehingga harapan pembelajaran tercapai. Praktikum ini menggunakan metode CaseWork yang di kemukakan oleh Zastrow, sebagai berikut: Intake dan contract, Assessment, Perencanaan, Intervensi, Evaluasi, Terminasi. Hasil dari kegiatan praktikum ini bertujuan agar anak-anak di di SDN 066043 Medan Helvetia dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

### Abstract

Multimedia in Reading-Writing Literacy in Elementary Schools is a learning aid that is used to display, present, present, or explain lesson material to students. With the increasing variety of types and quality of learning media, teachers need to be more selective in choosing learning media. Reading and writing are activities that are always considered boring by students, especially elementary school children. There are several problems encountered in the field related to learning, namely the student's assumption that Reading-Writing Literacy is boring. Moreover, in their learning, the average teacher uses conventional methods, thus making learning seem monotonous, rigid and dominated by the teacher. The solution offered in this Practicum activity is to utilize existing school Multimedia, such as the use of infocus media, and YouTube



learning animations that are expected to create a creative, innovative, and fun learning atmosphere in schools, and have a positive impact on UPT SDN 066043 Medan Helvetia so that expectations learning is achieved. This practicum uses the CaseWork method proposed by Zastrow, as follows: Intake and contract, Assessment, Planning, Intervention, Evaluation, Termination. The results of this practicum activity aim that the children at SDN 066043 Medan Helvetia can understand learning easily and have fun.

---

## 1. PENDAHULUAN

Gerakan wajib belajar sembilan tahun adalah implementasi dari kewajiban setiap warga negara mengenyam pendidikan umum, dan kewajiban pemerintah untuk menyelenggarakannya. Pendidikan umum adalah pendidikan yang mau tidak mau harus dinikmati oleh setiap anak bangsa Indonesia. Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia sangat menghawatirkan. Rendahnya angka literasi dalam membaca dan menulis menunjukkan bahwa pendidikan umum di Indonesia masih berada pada tingkat paling dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Abbas et al (2015) yang mengatakan bahwa rendahnya budaya membaca anak SD membuktikan masih lemahnya kemauan mendapatkan informasi dan pengetahuan.

Menurut Wahyuni (2009), akar permasalahan dari rendahnya kemampuan literasi masyarakat Indonesia karena model pembelajaran secara umum yang digunakan belum membuat siswa harus membaca serta sistem pembelajaran membaca yang belum tepat. Dengan demikian, perlu terobosan pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif membaca-menulis. Alternatif pembelajaran yang tepat yaitu Pemaparan modul pembelajaran harus menggunakan multimedia berupa audio pembelajaran, Video pembelajaran, dan Presentasi Power point guna menciptakan suasana pembelaran yang baik dan menyenangkan.

Pembelajaran interaktif dengan media komputer memiliki beberapa keuntungan, salah satunya adalah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, kecepatan siswa dalam penguasaan konsep yang dipelajarinya lebih tinggi, retensi siswa lebih lama, dan sikap siswa terhadap Literasi Baca-Tulis menjadi semakin positif. Dalam pembelajaran, bahan ajar dibuat dalam desain khusus sehingga interaksi antar siswa dan komputer berlangsung secara dinamis dalam bentuk stimulus-respon. Komputer memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan input yang direspon komputer atau sebaliknya. Dalam proses berikutnya respon bisa dijadikan sebagai stimulus baru sehingga dimungkinkan adanya respon lanjutan yang akan memperkuat konsep dan daya ingat siswa. Melalui komputer multimedia, guru dapat menjelaskan suatu konsep, terutama yang mengandung gerak, perubahan, animasi, atau penjelasan berulang yang dilengkapi fasilitas suara. Guru hanya tinggal menggunakan media tersebut setiap kali memerlukannya. Hal ini pula yang membuat penulis memilih dan mengangkat topik sekaligus judul dalam Project-Base Learning (PBL) kali ini yakni Literasi Baca-Tulis Yang Menyenangkan Dengan Penggunaan Membangun Literasi Baca-Tulis Yang Menyenangkan Dengan Penggunaan Multimedia Di SDN 066043 Medan Helvetia.

Multimedia Di SDN 066043 Medan Helvetia. Dengan menggunakan Multimedia Seperti penggunaan media infokus, dan animasi pembelajaran YouTube dapat menambah variasi pembelajaran, menghilangkan kebosanan belajar serta menciptakan kreasi yang dapat menciptakan suasana menyenangkan. Sehingga siswa/i dapat termotivasi serta menumbuhkan motivasi belajar siswa/I terkhusus di SDN 066043 Medan Helvetia sehingga harapan pembelajaran tercapai.



## 2. METODE

Dalam menyelesaikan masalah klien, penulis menggunakan metode CaseWork. Metode Case Work yang digunakan penulis adalah Metode CaseWork, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. **Engagement, Intake, Contract:** pada tahapan ini diawali dengan Menjalin hubungan yang baik dengan klien dengan melakukan pendekatan terhadap klien, penjelasan maksud dan tujuan dan melakukan kesepakatan kontrak antara klien dan pekerja sosial.
2. **Assessment:** pada tahapan ini menganalisis lebih dalam mengenai pemahaman belajar. Penulis memberikan Literasi Baca-Tulis yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi sekolah yang ada untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada pada klien. Pada klien agar mereka lebih mudah memahami dan mudah menangkap suatu pembelajaran terkait modul yang diberikan.
3. **Planning atau perencanaan:** tahapan ini melakukan rencana strategi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah klien. Dalam tahap ini, penulis bersama klien saling bekerja sama untuk mencari rencana apa yang tepat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan pengetahuan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis games yang menyenangkan dan memanfaatkan Multimedia seperti infokus sekolah, dan Media Youtube sebagai sarana media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
4. **Intervensi:** tahapan ini ialah penjelasan program yang akan dilakukan oleh klien. Serta Langkah-langkah dalam penerapan proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi seperti infokus sekolah, dan Media Youtube sebagai sarana media pembelajaran di kelas 5 SD Negeri 066043, Medan Helvetia dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Setelah menyampaikan materi, kemudian penulis memberikan games tebak kata sesuai modul yang di jelaskan. Selain itu, penulis juga membentuk kelompok belajar guna menciptakan metode pembelajaran yang beragam.
5. **Monitoring:** pada tahapan ini, penulis melihat dan mengawasi sudah sejauh mana perkembangan yang terjadi pada klien. Dalam beberapa pertemuan yang dilakukan, sudah ada sedikit demi sedikit perkembangan yang terjadi pada siswa dimulai dengan pembentukan kelompok. Kelompok terdiri dari 4-5 anggota yang heterogen menggunakan modul ajaran yang diberikan MBKM Kampus Mengajar Mitra-USU.
6. **Evaluasi:** tahapan ini melakukan evaluasi, penilaian serta pemantauan terhadap klien. Penulis membuat evaluasi berupa latihan soal terkait modul pembelajaran yang diberikan bertujuan untuk melihat sejauh mana anak-anak di UPT SDN 066043 Medan Helvetia memahami pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dengan memanfaatkan teknologi daripada pembelajaran yang bersifat monoton.
7. **Terminasi:** tahap pemutusan atau pemberhentian proses bantuan pekerja sosial dengan klien agar tidak menimbulkan ketergantungan klien. Dalam tahap ini, penulis menghentikan atau memutuskan proses bantuan kepada siswa karena Dalam tahap ini penulis menghentikan proses pemberian bantuan kepada klien, karena klien sudah mulai memahami pembelajaran matematika dengan baik dan menyenangkan.



### 3. HASIL & PEMBAHASAN



**Gambar 1.** Pemberian Modul Pembelajaran Dengan Menggunakan Infokus Sekolah

Praktikum Kerja Lapangan (PKL) adalah salah-satu mata kuliah yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Kesejahteraan Sosial FISIP USU dan diarahkan oleh supervisi yang terlatih dan berkompeten. PKL 1 bekerja sama dengan kegiatan MBKM Kampus Mengajar Mitra USU yang mengharuskan mahasiswa terjun langsung ke Sekolah penempatan yang menjadi Mitra-USU. MBKM Kampus Mengajar Mitra-USU sendiri merupakan salah satu program kerja sama antara Perguruan Tinggi dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Medan. Tujuan Kampus Mengajar adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengajar dan memperdalam ilmunya dengan mendukung atau membantu proses pengajaran UPT SDN 066043 Medan Helvetia. Kegiatan Praktikum ini penting dilakukan bagi mahasiswa, guna mengimplementasikan teori-teori yang dipelajari selama mengikuti perkuliahan. Selain itu, mahasiswa juga bisa membaktikan ilmu, keterampilan, serta menginspirasi para murid sekolah dasar dan menengah pertama tersebut selama kurang lebih 4 bulan untuk memperluas cita-cita dan wawasannya.

Dalam praktek pekerjaan sosial, Ada tiga bentuk intervensi sosial dalam pekerjaan sosial yang dirancang untuk memberdayakan masyarakat guna mencapai taraf hidup yang relatif lebih baik. Jenis intervensinya adalah intervensi mikro (social case work) pada level mikro, Intervensi Mezzo (Group Work) pada level Mezzo, dan Intervensi Makro (Community Development and Community Organization). Pada pembahasan kali ini berfokus kepada Intervensi Mikro (Casework). Menurut Dobuis & Miley (2014:69) intervensi mikro (Casework) dalam pekerjaan sosial meliputi individu, keluarga atau dalam kelompok kecil untuk memfasilitasi perubahan perilaku individu atau dalam relasinya dengan orang lain. Dalam kegiatan ini sistem Mikro yang berkenaan dengan kelompok kecil yaitu keluarga dimana dalam hal ini keluarga yang dimaksud adalah Siswa/I di UPT SDN 066043 Medan Helvetia.



**Gambar 2.** Suasana Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia





Membaca dan menulis merupakan bagian dari kehidupan yang dibutuhkan kapan dan dimanapun, sehingga literasi menjadi penting. Namun Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia sangat mengkhawatirkan dimana pendidikan umum di Indonesia masih berada pada tingkat paling dasar. Rendahnya budaya membaca anak SD membuktikan masih lemahnya kemauan mendapatkan informasi dan pengetahuan (Abbas et al, 2015). Akar permasalahan dari rendahnya kemampuan literasi anak SD karena model pembelajaran secara umum yang digunakan belum membuat siswa harus membaca serta sistem pembelajaran membaca yang belum tepat. Dengan demikian, perlu terobosan pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif membaca-menulis. Alternatif pembelajaran yang tepat yaitu Pemaparan modul pembelajaran harus menggunakan multimedia berupa audio pembelajaran, Video pembelajaran, dan Presentasi Power point guna menciptakan suasana pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

Output yang di peroleh dari solusi yang telah di terapkan menunjukkan bahwa terdapat perubahan - perubahan yang terjadi pada anak-anak tersebut setelah penulis melakukan pendekatan, perencanaan dan evaluasi. Dalam hal ini fokus penulis pada anak yang duduk di bangku kelas V Sekolah Dasar, yang memiliki permasalahan seperti kurangnya semangat belajar anak-anak di SDN 066043 Medan Helvetia dimana rata-rata guru menggunakan metode konvensional, sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton, kaku dan didominasi oleh guru yang gagap Teknologi. Setelah dilakukan evaluasi penulis melihat anak-anak di Sekolah tersebut mulai fokus dan bersemangat dalam belajar. Dengan adanya penggunaan proyektor Infokus, Presentasi Power point serta video animasi pembelajaran, anak-anak SDN 066043 merasa tertarik karena menampilkan video yang menyenangkan namun tetap berkonteks pelajaran, sehingga mereka mengikuti semua rangkaian yang di perlukan dalam pelaksanaan Project-Base Learning.

#### 4. KESIMPULAN

Program MBKM Kampus mengajar adalah program yang menjadi agen perubahan pendidikan di Indonesia. Pada kegiatan Kampus mengajar di UPT SDN 066043 Medan Helvetia telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) Serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu Penggunaan Multimedia mampu menciptakan Literasi Baca-Tulis yang menyenangkan. Dimana rata-rata guru menggunakan metode konvensional, sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton, kaku dan didominasi oleh guru yang gagap teknologi. Setelah dilakukan evaluasi penulis melihat anak-anak di Sekolah tersebut mulai fokus dan bersemangat dalam belajar. Dengan adanya penggunaan multimedia seperti proyektor Infokus, Presentasi Power Point serta video animasi pembelajaran, anak-anak SDN 066043 Medan Helvetia merasa tertarik karena menampilkan video yang menyenangkan namun tetap berkonteks pelajaran, sehingga mereka mengikuti semua rangkaian yang di perlukan dalam pelaksanaan Project-Base Learning.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak, Ibu terkhusus Ibu Kepala Sekolah beserta Guru pamong yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di UPT SDN 066043 Medan Helvetia. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Gusti Pirandy S.Sos, M.Kesos selaku Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pengampu mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dimana telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan. Dan yang terakhir penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Klien yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Project-Base Learning.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Isbandi Rukminto. (2015). Kesejahteraan Sosial. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan literasi digital bagi guru-guru sekolah dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 118-128.
- Fahrudin, Adi. 2012. Pengantar Kesejahteraan Sosial. PT Refika Aditama, Bandung.
- Hartati, T. (2017). Multimedia dalam pengembangan literasi Di sekolah Dasar Terpencil. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 47-54.
- Mayer, Richard. E. (2009). Multimedia Learning. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta analisis pengaruh multimedia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257-3267.
- Setiawan, M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(4), 194-204.
- Wahyuni, E. N. (2009). Motivasi dalam pembelajaran.

