

## MELATIH RASA PERCAYA DIRI SISWA DASAR MELALUI *FUN BOOK* DALAM PEMBELAJARAN

Anim<sup>1\*</sup>, Yen Aryni<sup>2</sup>, Julham Dalimunthe<sup>3</sup>, Tari Antika<sup>4</sup>, Putri Andini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan

<sup>1</sup>Corresponding author:animfaqot30031991@gmail.com

<sup>2</sup>yenaryni17@gmail.com

### ABSTRAK

Program pengabdian yang dilakukan di SD N 010246 Banjar Kec Air Joman memiliki tujuan yang sangat baik, yaitu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dan antusias untuk mengikuti pembelajaran, dan berani untuk maju menyelesaikan soal, terutama melalui media fun book. Oleh karena itu, dengan menggunakan media Fun book diharapkan akan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran matematika. Program pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk tindakan kelas yang melibatkan 16 siswa kelas 2 SD. Tim menerapkan pembelajaran dengan media fun book. Hasil program ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan rasa percaya diri pada siswa terlihat dalam hal unjuk diri dengan berani tampil di depan kelas, menyelesaikan tantangan soal dari media fun book, dan menjawab pertanyaan, selain itu terjadi proses interaksi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik dan sesama teman saat kegiatan unjuk diri berlangsung.

**Kata Kunci:** *Fun Book*, Rasa percaya diri, siswa

### ABSTRACT

*The service program carried out at SD N 010246 Banjar, Air Joman District has a very good aim, namely increasing students' self-confidence in communicating and being enthusiastic about participating in learning, and having the courage to move forward to solve problems, especially through fun book media. Therefore, using fun book media is expected to increase students' self-confidence in learning mathematics. This service program was carried out in the form of a class action involving 16 2nd grade elementary school students. The team implemented learning using fun book media. The results of this program show that there is an increase in students' self-confidence, which can be seen in showing themselves by having the courage to appear in front of the class, solving challenging questions from fun book media, and answering questions, apart from that there is a process of interaction and communication in learning activities between educators and participants. students and fellow students during self-performance activities.*

**Keywords:** *Fun Book*, Self-confidence, students

### I. PENDAHULUAN

Rasa percaya diri merupakan aspek psikologis yang sangat penting dalam pengembangan pribadi siswa. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang baik cenderung lebih berani menghadapi tantangan, mengambil inisiatif, dan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi. Penelitian menunjukkan adanya korelasi positif antara tingkat rasa percaya diri dengan kemampuan belajar siswa. Siswa yang percaya diri

lebih mungkin mengatasi kesulitan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan mencapai hasil yang lebih baik.

Rasa percaya diri memiliki keterkaitan yang erat dengan proses pembelajaran. Hubungan antara rasa percaya diri dan pembelajaran dapat memengaruhi seberapa efektif siswa dalam menghadapi tugas-tugas akademis, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, dan merespon tantangan belajar.

Namun faktanya siswa masih sangat rendah rasa percaya diri khususnya pada pembelajaran matematika, dan Bahasa Inggris banyak hal yang menyebabkan siswa tidak termotivasi selama pembelajaran matematika dan Bahasa Inggris dilaksanakan dikelas (Sabrina et al., 2017), diantaranya ; terlalu banyak paparan terhadap teknologi, khususnya media sosial, dapat menjadi distraksi dan berdampak negatif pada fokus dan motivasi belajar, Metode pengajaran yang monoton dan kurang variasi dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Seringkali siswa merasa kurang termotivasi ketika materi yang diajarkan dianggap tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan karir mereka. Hal yang sama pula terjadi di sekolah SD N 010246 Banjar salah satu sekolah yang menjadi lokasi pengabdian. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 010246 ditemukan bahwa sistem pembelajaran yang dilakukan masih seperti sekolah lainnya, dimana guru menjelaskan dan siswa. Pada masa sekolah dasar duduk diam mendengarkan dengan kata lain masih berpusat pada guru selain itu selama pembelajaran masih bersifat monoton. Selain itu Memiliki permasalahan yang dihadapi selama menjalankan proses kegiatan belajar mengajar diantaranya guru kesulitan menghadapi siswa yang pasif dalam pembelajaran, belum pernah menerapkan media pembelajaran selama proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika dan Bahasa Inggris, dengan alasan sangat sulit mengenalkan media untuk siswa Dasar, guru belum cukup tahu mengimplementasikan media pembelajaran. Sehingga belum terbentuknya kreativitas anak selama proses pembelajaran dan anak cenderung malu atau bahkan takut untuk sekedar bertanya atau takut untuk mengeksplor kemampuannya. Berikut situasi aktivitas Guru mengajar dikelas



Gambar 1. Aktivitas Guru mengajar di SDN Banjar

Kemudian juga belum terlihatnya keunggulan ciri khas dari SDN 010246, padahal potensi SDN 010246 masih sangat berpotensi menjadi sekolah percontohan. Salah satu yang bisa diterapkan dalam menonjolkan keunggulan SDN 010246 adalah pada proses

pembelajaran yang menghasilkan lulusan yang kreatif dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Memahami fenomena ini penting untuk merancang strategi pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, seperti menerapkan media Fun Book yang dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran yang bersifat konkret akan sangat mendukung pembelajaran di rumah karena menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, bermakna, dan menghindari penggunaan gadget yang berlebihan serta menarik perhatian belajar siswa (Indriyani et al., 2019; Purwanti, 2015). Media konkret adalah media asli yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada anak sekolah. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang akan membangkitkan minat baru, motivasi, dan memberi pengaruh kepada psikologis siswa (Hadiyati & Wijayanti, 2017; Khairunnisa & Ilmi, 2020). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah Fun Book. Melalui *Fun Book* siswa tidak akan merasa belajar formal, melainkan siswa akan merasa sedang bermain dengan teman-teman dan guru, sehingga siswa akan aktif dan terus mengeksplor kemampuannya bersama teman-temannya

Penggunaan media fun book dapat memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sehingga sangat di mungkin menggunakan media fun book dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa khususnya pada pembelajaran matematika dan Bahasa Inggris.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pada pengabdian ini dilaksanakan melalui 4 tahap yang terdiri dari: **pada tahap observasi lapangan** para tim dan mahasiswa melakukan wawancara dengan beberapa guru. Hasil wawancara yang di peroleh yaitu siswa kurang mengeksplor kemampuannya dan masih malu-malu dalam mengikuti pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran Fun Book selama proses belajar mengajar. **Tahapan kedua** yaitu tim pengusul bersama mahasiswa merancang media pembelajaran Fun Book sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa. **Tahap ketiga** tim pengusul bersama mahasiswa dan beserta guru-guru mengimplementasikan media pembelajaran pada saat proses belajar dengan siswa. **Tahapan keempat** merupakan tahapan terakhir tim pengusul bersama anggota menyusun laporan kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Observasi dan Wawancara:

Para tim dan mahasiswa melakukan observasi lapangan untuk mengamati secara langsung kondisi di sekolah atau masyarakat. Selain itu, mereka juga melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik untuk mengumpulkan informasi tentang tantangan, kebutuhan, dan potensi yang perlu diperhatikan.

Tahapan kedua Tim pengusul dan mahasiswa melakukan analisis mendalam terkait kebutuhan siswa. Fokus pada karakteristik siswa, tingkat pemahaman, dan gaya belajar mereka. Ini membantu dalam merancang Fun Book yang sesuai dengan profil siswa.

Tahap ketiga yang melibatkan implementasi media pembelajaran selama proses belajar dengan siswa merupakan langkah penting dalam rangka meningkatkan efektivitas penggunaan Fun Book. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil selama tahap implementasi:

1. Orientasi dan Persiapan:

Sebelum pelaksanaan, adakan pertemuan atau sesi orientasi dengan guru-guru dan mahasiswa terlibat. Menjelaskan tujuan dari implementasi Fun Book, prosedur penggunaan, dan harapan yang diinginkan.

2. Sosialisasi kepada Siswa:

Informasikan siswa tentang penggunaan Fun Book dan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Menjelaskan secara singkat tujuan dari media pembelajaran ini dan berikan pengantar tentang aktivitas atau konten yang akan mereka temui.



3. Integrasi dalam Rencana Pembelajaran:

Bekerjasama dengan guru-guru untuk mengintegrasikan Fun Book dalam rencana pembelajaran harian atau mingguan. Memastikan bahwa media pembelajaran ini terkait erat dengan kurikulum dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Pelaksanaan Langsung di Kelas:

Selama pelajaran, mahasiswa dan guru-guru melibatkan siswa dalam penggunaan Fun Book. Menjelaskan setiap langkah atau aktivitas didalam Fun Book dijelaskan dengan baik, dan berikan panduan saat diperlukan.



5. Monitoring dan Pendampingan:

Lakukan pemantauan selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa Fun Book digunakan dengan benar dan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa. Memberikan dukungan atau bimbingan jika diperlukan.

6. Umpan Balik dari Guru dan Siswa:

Mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa terkait pengalaman mereka menggunakan Fun Book. Mempertimbangkan aspek-aspek yang telah berjalan dengan baik dan identifikasi area perbaikan atau penyesuaian yang mungkin diperlukan.



Peningkatan rasa percaya diri juga diikuti dengan terjadinya proses interaksi dan komunikasi yang lebih baik antara pendidik, peserta didik, dan sesama teman. Ini adalah indikasi positif dari efektivitas program. Adapun hasil pengukuran tingkat percaya diri dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 1. hasil pengukuran tingkat percaya diri dalam pembelajaran

No	Indikator	Prosentase Posttes
1	Percaya diri	85,6%
2	Kurang percaya diri	11,5%
3	Tidak percaya diri	2,9%

Berdasarkan Tabel 1, bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan rasa percaya diri siswa tunagrahita selama pembelajaran menggunakan media fun book. Peningkatan ini disebabkan karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk unjuk diri dan tim pengabdian berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik meningkatkan keaktifan serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menggali potensinya, meskipun mereka butuh waktu yang lebih lama bila dibandingkan dengan peserta didik normal. Dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik dengan cara unjuk diri, berdiskusi, tampil di depan kelas atau menyampaikan pendapat melatih anak terbiasa berbicara di depan umum serta dapat meningkatkan kepercayaan diri. Keterlibatan anak secara langsung dan berdiskusi dengan bertukar cerita pada anak, secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya diri pada anak (Hendra, 2006).

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan antusias dan motivasi siswa tunagrahita dalam mengikuti pembelajaran, didukung dengan media pembelajaran yang menarik membuat anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang menarik sangat penting karena media yang digunakan harus lebih menarik perhatian siswa tunagrahita sehingga rentang waktu konsentrasi siswa tunagrahita lebih panjang dan tidak merasa bosan dengan kegiatan tersebut. Dalam hal ini media yang dimaksud adalah fun book. Dengan media fun book siswa dapat memahami materi dengan mudah, karena media fun book sangat menarik dan mampu menampilkan gambar yang menarik. Sehingga siswa dapat belajar dengan media yang menyenangkan serta mudah dipahami. Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran berupa buku yang menarik juga dapat menumbuhkan daya inovasi dan kreativitas siswa (Nuraini & Subiyanto, 2018). Dengan adanya penyajian dan pemberian kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai media yang bervariasi dapat melatih kepercayaan diri anak untuk melakukan setiap kegiatan baru tanpa adanya ketakutan dalam diri untuk mencoba (Timothy, 2012).

Percaya diri pada anak terjadi melalui berbagai proses yaitu dengan unjuk diri, kegiatan unjuk diri yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah berani tampil di depan kelas, bercerita, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, melatih anak berani unjuk diri dapat dilakukan dengan memanggil anak bersama dengan anak-anak yang lain, untuk tampil di depan kelas (Iskarima, 2009). Berbicara dengan keras di kelas dapat membantu anak lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil program pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media fun book dapat

meningkatkan rasa percaya diri siswa SD N 010246 Banjar Kelas II. Peningkatan kepercayaan diri siswa dapat dilihat dari adanya peningkatan pada hasil observasi pada pelaksanaan pengabdian masyarakat selama Posttest. Pada pelaksanaan tindakan, kepercayaan diri peserta didik mengalami peningkatan melalui pembelajaran menggunakan semua tanda baik verbal maupun nonverbal dalam berkomunikasi. Unjuk diri dengan media fun book mempunyai dampak terhadap rasa percaya diri peserta didik. Percaya diri pada anak terjadi melalui berbagai proses yaitu dengan unjuk diri, kegiatan unjuk diri yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah berani tampil di depan kelas, bercerita, dan menjawab pertanyaan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas asahan yang telah mendanai program pengabdian ini melalui Kontrak Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Sabrina, R., Fauzi, F., & Yamin, M. Y. M. (2017). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4).
- Hendra, S. (2006). *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Nuraini, P & Subiyanto. (2018). Media Pembelajaran Srapbook pada HIMPAUDI Magelang Utara. *DINAMISIA-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 2 (1). 38-41
- Timothy, W. (2012). 7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak. Diakses dari <http://www.pendidikankarakter.com/wp-content/uploads/7-CaraMeningkatkan-RasaPercaya-Diri-Anak.pdf> pada tanggal 27 September 2019
- Iskarima, R. (2009). *Super Confident Child: Tips Agar Anak Pemberani dan Percaya Diri*. Yogyakarta: Impremium.
- Indriyani, D., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret PadaSiswa Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.74>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2).<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Hadiyati, N., & Wijayanti, A. (2017). Keefektifan Metode Eksperimen Berbantu Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 1(1). <https://doi.org/10.31331/jipva.v1i1.513>
- Purwanti, K. L. (2015). Pembelajaran Perkalian Pecahan Biasa Berbantu Media Benda Konkret: Studi Kasus Perbedaan Gender Terhadap Kemampuan Matematika Siswa Kelas V SDN Sambiroto 3 Semarang. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 5(2). <https://doi.org/10.21580/sa.v10i2.1431>