LABORATORIUM MAYA DAN CANVA AI DALAM PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR LITERASI NUMERASI RESPONSIF GEDSI (*GENDER EQUALITY, DISABILITY, INKLUSI SOSIAL*) PEMBELAJARAN MENDALAM

Riksa Suci Imaniah, M.Pd.
SDN Polisi 2 Kota Bogor
riksaimaniah41@guru.sd.belajar.id

1. PENDAHULUAN

SITUASI :

Sebagai seorang guru jenjang sekolah dasar, terutama mengajar kelas rendah dimana kemampuan literasi dan numerasi menjadi fondasi utama yang harus diperkuat sejak dini. Ditambah dengan pesatnya kemajuan teknologi dewasa ini mengharuskan guru mengikuti perkembangan dalam pemanfaatan digital dalam proses pembelajaran yang merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Murid jenjang SD saat ini masuk kedalam generasi Alpha dimana generasi yang sangat lekat dengan digital menjadi salah satu perhatian dimana guru harus menemukan strategi dan inovasi dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa materi Pelajaran mengharuskan guru menghadirkan lingkungan belajar tidak hanya lingkungan fisik, tetapi juga lingkungan digital. Murid usia SD berada pada tahap berpikir konkrit, sehingga dalam proses pembelajaran perlu melibatkan lebih banyak indra.

Pemanfaatan Laboratorium Maya dan bantuan Canva AI dirasakan menjadi salah satu Solusi untuk transformasi pendidikan di era digital. Keragaman yang terdapat dalam kelas menjadi sesuatu yang mutlak terjadi sehingga bagaimana setiap murid harus mendapatkan pelayanan terbaik dari guru. Keragaman adalah keniscayaan, kenyataannya di ruang kelas kita dihadapkan pada kondisi diferensiasi murid, sehingga kondisi ini mengharuskan guru berfokus pada kesetaraan gender, memastikan murid disabilitas memiliki akses setara dan memastikan kelompok-kelompok rentan diikutsertakan secara penuh agar tidak adanya diskriminasi. Bagaimana guru memuliakan adalah bentuk pembelajaran mendalam.

TANTANGAN:

Data menunjukkan di Indonesia masih banyak murid dengan kemampuan dasar literasi numerasi di bawah rata-rata. Kemampuan literasi dasar diantaranya bagaimana murid memahami teks singkat, sedangkan numerasi pada kemampuan dasar matematika seperti konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Guru sebagai fasilitator dan activator agar murid dapat memiliki dan menemukan kompetensi dalam dirinya.

Dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi dimulai dari pengalam belajar yang dirancang guru agar murid dapat memahami, mengaplikasi dan merefleksikan yang dipelajarinya. Memahami dan mengaplikasikan menjadi penting karena proses ini menjadi tahap konstruksi awal murid untuk mendapatkan prinsip pembelajaran yang bermakna dimana mereka dapat mengintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Memastikan akses pendidikan yang berkualitas dan kesempatan belajar dalam ruang kelas yang setara untuk semua, pemanfaatan teknologi dan digitalisasi menjadi sebuah keharusan. Keterbatasan sumber belajar untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna menjadi tantangan. Kondisi ini melibatkan peran penting guru kelas, guru mata pelajaran, kepala sekolah, ekosistem sekolah, dan kemitraan dengan berbagai pihak terkait.

2. ISI

AKSI :

Digitalisasi menjadi bagian dari kerangka pembelajaran mendalam untuk mendukung pengalaman belajar dalam memahami, mengaplikasi dan merefleksi. Banyak manfaat yang didapatkan dengan beragam aplikasi yang berbasis Pendidikan. Berdasarkan data yang dimiliki hasil belajar atau motivasi murid menjadi acuan melakukan identifikasi awal akar permasalahan. Aktivitas ini menjadi tanggung jawab seluruh ekosistem sekolah, oleh karena itu langka awal yang dilakukan adalah dengan melakukan *Inquiry kolaboratif*

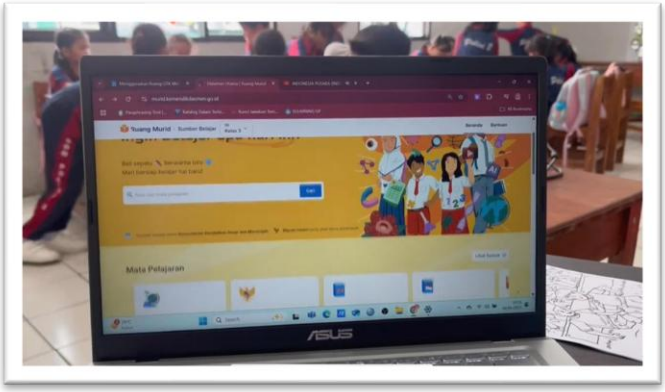
1. Identifikasi masalah bersama forum diskusi antara guru dan kepala sekolah dalam menentukan akar permasalahan yang bermuara pada lemahnya kemampuan literasi numerasi khususnya pada murid jenjang kelas rendah.

2. Merancang strategi dimana berfokus pada pengalaman pembelajaran yang relevan dan berpusat pada murid. Salah satu strateginya yaitu dengan cara pemilihan sumber belajar yang dapat mengakomodir kebutuhan murid dengan keragaman dan meningkatkan kemampuan literasi numerasi nya.

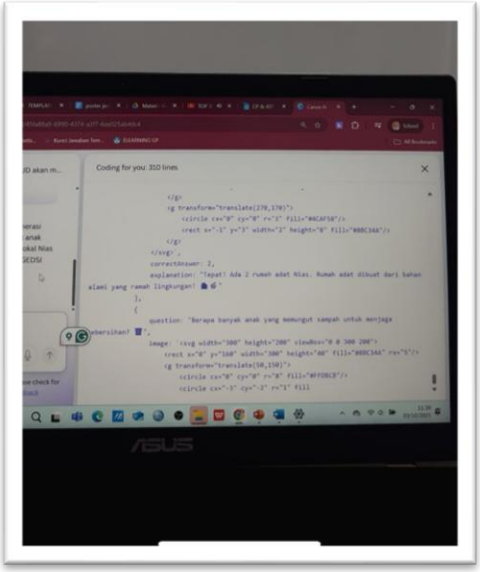


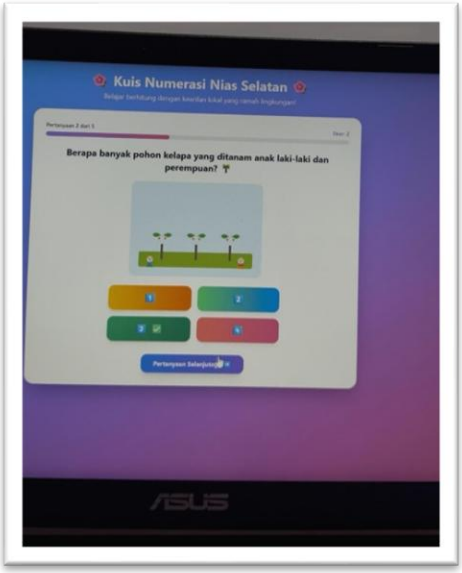
Identifikasi masalah bersama forum diskusi antara guru dan kepala sekolah

3. Memilih sumber belajar dari berbagai platform seperti *Rumah Belajar* yang didalam nya terdapat fitur Ruang Murid dengan beragam sumber belajar seperti buku digital, laboratorium maya dan gim. Selain itu, pemanfaatan Canva AI memudahkan guru untuk menciptakan sumber belajarnya sendiri sesuai dengan kebutuhan murid.



Memilih sumber belajar dari platform Rumah Pendidikan





pemanfaatan Canva AI menciptakan sumber belajarnya sendiri sesuai dengan kebutuhan murid.

4. Memilih materi yang sesuai dengan pemanfaatan sumber belajar lingkungan fisik dan digital. Penggunaan laboratorium maya dan Canva AI sangat tepat untuk menyajikan sesuatu yang sulit diamati secara langsung, ketersediaannya di lingkungan sekitar dan kendala waktu seperti pada pelajaran IPAS dan Matematika. Fitur yang menarik disertai animasi menjadi daya tarik bagi murid, sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih konkrit dan prinsip berkesadaran, bermakna dan menggembirakan tercapai.




Fitur yang menarik disertai animasi menjadi daya tarik bagi murid

5. Langkah Implementasi menggunakan pendekatan berpusat pada murid, berfokus pada kesetaraan gender, memastikan murid disabilitas memiliki akses setara dan memastikan kelompok-kelompok rentan diikutsertakan secara penuh agar tidak adanya diskriminasi.



Memastikan kelompok-kelompok rentan diikutsertakan secara penuh

6. Dalam prosesnya memadukan antara sumber belajar digital untuk tahap memahami, praktik langsung sebagai bentuk pengalaman mengaplikasi dan presentasi diakhiri dengan refleksi akhir pembelajaran. Dalam proses ini melibatkan banyak pihak, salah satu bentuk kemitraan yang terjalin adalah antara guru kelas dengan guru mata pelajaran lain, antara murid dengan murid dari jenjang yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan juga bermitra dengan orang tua. Adapun sumber daya yang diperlukan: perangkat laptop, speaker, proyektor, dan bahan-bahan praktikum langsung guna mendukung operasional konkrit murid.

HASIL :

Pemanfaatan Laboratorium Maya dan Canva AI sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi terlihat pada peningkatan hasil belajar yang terukur dalam asesmen formatif dan sumatif diakhir pembelajaran setiap materi pelajaran. Sepanjang proses pembelajaran terdapat pula peningkatan motivasi belajar, hal ini terlihat murid sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapan proses pembelajaran, asesmen formatif juga terus dilakukan untuk perbaikan proses pembelajaran kedepannya. Instrumen asesmen formatif berupa observasi, penilaian kinerja menjadi salah satu pendukung perolehan data.

Selain pemanfaatan digital, proses pembelajaran juga dipadukan dengan kegiatan seperti praktik langsung dan presentasi sebagai bentuk refleksi kegiatan, menunjukkan adanya peningkatan yang efektif terutama dalam literasi dan numerasi. Hal ini dirasa sangat efektif karena dengan proses pembelajaran yang menekankan pada prinsip berkesadaran, bermakna dan menggembirakan akan bermuara pada hasil belajar yang ditargetkan sesuai tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang menarik dan responsif terhadap kebutuhan setiap murid memicu terjadinya peningkatan kemampuan dasar literasi seperti memahami isi teks sederhana dan kemampuan dasar literasi numerasi seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam proses pengembangan sumber belajar yang responsif terhadap keragaman dan memberikan kesempatan kepada semua murid, menghasilkan respon yang positif baik dari perspektif murid, sesama rekan guru dan orang tua melalui instrumen angket dan wawancara sebagai umpan balik proses pembelajaran.



Pembelajaran melatih kemampuan literasi dan numerasi

3. PENUTUP

REFLEKSI:

Melalui asesmen formatif sepanjang proses pembelajaran diantaranya *assessment as learning* dimana murid dapat merefleksi diri selama proses pembelajaran melalui jurnal reflektif, self-assessment dan checklist kemampuan belajar untuk mengetahui kekuatan kelemahan diri, tujuan nya untuk mengetahui potensi yang mereka miliki dan perbaikan kedepannya. Guru melakukan *Assessment for learning* dengan berbagai teknik bertujuan mengetahui efektivitas sumber belajar Laboratorium Maya dan Canva AI memberikan dapak signifikan peningkatan kemampuan literasi numerasi, responsive terhadap kesetaraan gender, disability dan semua murid beragam latar belakang tanpa terkecuali. Murid dapat kesempatan sama dalam pengalaman.



Kegiatan asesmen pada murid

Ketercapaian Dimensi Profil Lulusan sebagai bagian terpenting dalam pembelajaran mendalam tercermin dalam perencanaan, pelaksanaan dan refleksi pembelajaran dengan pemanfaatan sumber belajar. Kerangka pembelajaran mendalam pun telah terpenuhi seperti **praktik pedagogis** menggunakan pendekatan dan strategi. **Lingkungan belajar** yang melibatkan pengembangan Budaya Belajar demi menciptakan iklim belajar kondusif serta memotivasi murid untuk bereksplorasi dan kolaborasi, mereka bisa tumbuh dan berkembang.

Kerangka berikutnya adalah kemitraan dan pemanfaatan media digital, guru murid memiliki *Digital Mindset* agar terbentuk keyakinan bahwa manusia dan mesin tidak bersaing tapi berkolaborasi. Praktik baik ini telah di diseminasikan melalui webinar Jawa Barat di selenggarakan BBPMP dengan peserta Kepala Sekolah dan Pengawas Jawa

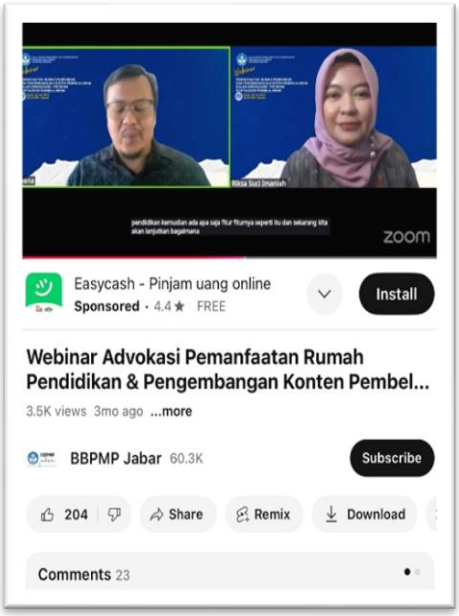
Barat, kepada ekosistem sekolah, komunitas belajar dan mahasiswa PPG tempat saya bertugas.





Diseminasi kepada ekosistem sekolah, komunitas belajar dan mahasiswa PPG





Webinar Jawa Barat di selenggarakan BBPMP

Link YouTube :

Praktik Baik :https://youtu.be/hbbyfSdQJCI?si=e4EhTyLbU8hhOTxL

Webinar BBPMP : https://www.youtube.com/live/yV4jE1VN3Ws?si=A1dG3Oqw7zH4ItdG