

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GUNA MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI GURU SMP

Rosita Dwi Ferdiani,* Djoko Adi Susilo

¹Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, Indonesia

*Email: rositadf@unikama.ac.id

Informasi Artikel

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Interaktif, Guru, Quizizz.

Diterima: 22-12-2021

Disetujui: 14-01-2022

Dipublikasikan: 27-01-
2022

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan pada era revolusi industri 4.0 memungkinkan terjadinya perubahan disegala bidang kehidupan, salah satunya dibidang pendidikan. Akibat adanya perubahan di bidang pendidikan, maka terjadi perubahan pada cara belajar dalam pembelajaran. Pembelajaran di era ini, dibutuhkan suatu media untuk memudahkan guru menyampaikan media. Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi Quizizz untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa pembelajaran matematika selama masa pandemi ini dilakukan secara daring dengan bantuan aplikasi Wattshapp. Tentunya pembelajaran tidak berjalan dengan efektif, karena matematika berkaitan dengan teori atau konsep abstrak. Selama pelatihan, guru merasa senang dan bersemangat dalam melakukan pelatihan. Secara keseluruhan pelatihan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Setelah mengikuti pelatihan, guru - guru matematika dapat mengaplikasikan Quizizz, dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Kegiatan pendampingan dilakukan agar guru dapat menerapkan aplikasi ini pada saat pembelajaran di kelas. Kegiatan pendampingan ini juga dilakukan untuk mengatasi permasalahan - permasalahan selama pembelajaran dengan memanfaatkan apliaksi Quizizz. Berdasarkan hasil pendampingan, ditemukan kendala dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan apliaksi Quizizz.

Abstact

The development of science in the era of the industrial revolution 4.0 allows changes in all areas of life, one of which is in the field of education. As a result of changes in the field of education, there is a change in the way of learning in learning. In this era of learning, a media is needed to make it easier for teachers to convey media. Given the importance of the role of media in learning, teachers are required to be able to create and master and utilize learning media, especially in learning mathematics. Based on the observations, it was found that learning mathematics during this pandemic was carried out online with the help of the Wattshapp application. Of course, learning does not run effectively, because mathematics is related to abstract theories or concepts. During the training, the teacher felt happy and excited in conducting the training. Overall, the training carried out went smoothly. After attending the training, mathematics teachers can apply Quizizz, and are ready to be implemented in learning. Mentoring activities are carried out so that teachers can apply this application during class learning. This mentoring activity is also carried out to overcome problems during learning by utilizing the Quizizz application. Based on the results of the mentoring, it was found that there were obstacles in carrying out learning by utilizing the Quizizz application.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan pada era revolusi industri 4.0 memungkinkan terjadinya perubahan disegala bidang kehidupan. Perubahan tersebut akhirnya akan mengubah tingkah laku dan perilaku manusia. Akibat adanya perubahan tersebut, 75% pekerjaan manusia akan melibatkan kemampuan; sains, teknologi, teknik dan matematika, serta internet of things, (Zimmerman, 2018). Pada pembelajaran era revolusi industri 4.0, peserta didik memiliki akses tanpa batas untuk mendapatkan informasi. Tetapi, sebagian besar peserta didik tidak memiliki ketrampilan dalam memanfaatkan informasi yang didupakannya, sehingga informasi tersebut kurang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari - hari, bahkan dapat memberikan efek yang negatif bagi peserta didik. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru pada era ini. Guru harus menyiapkan pembelajaran dengan menerapkan strategi-strategi baru guna menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan tersebut.

Akibat adanya perubahan di bidang pendidikan, maka terjadi perubahan pada cara belajar dalam pembelajaran. Pembelajaran di era ini, dibutuhkan suatu media untuk memudahkan guru menyampaikan media. Peranan media sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, akan memudahkan siswa untuk memahami konsep dan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.

Mengingat pentingnya peranan media dalam pembelajaran, maka guru dituntut untuk dapat membuat dan menguasai serta memanfaatkan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Pada pembelajaran matematika, siswa akan mempelajari simbol - simbol, rumus - rumus serta konsep yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak. Menurut Muhsetyo, dkk (2007) media dapat menyederhanakan konsep yang sulit, menyajikan bahan yang relatif abstrak menjadi lebih nyata, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkret, menjelaskan sifat-sifat tertentu yang terkait dengan pengerjaan operasi hitung. Selama ini siswa belajar matematika dengan cara-cara yang kurang bermakna. Pembelajaran kurang bermakna berarti guru hanya terpaku pada materi tekstual, sehingga siswa kurang mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Subanji, 2008).

Supaya guru dapat membuat dan memanfaatkan media pembelajaran ini, diperlukan suatu motivasi dan pelatihan agar guru dapat memahami dan menyadari peranan media dalam pembelajarannya, khususnya pada pembelajaran matematika.

Pelatihan media pembelajaran interaktif ini akan diberikan guru MA Miftahul Ulum Ngembal, Pasuruan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru MA Miftahul Ulum

Ngembal, Pasuruan, para guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran masih bersifat monoton. Media yang digunakan selama hanya sebatas buku pelajaran dan LKS. Untuk itu diperlukan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Guna Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika.

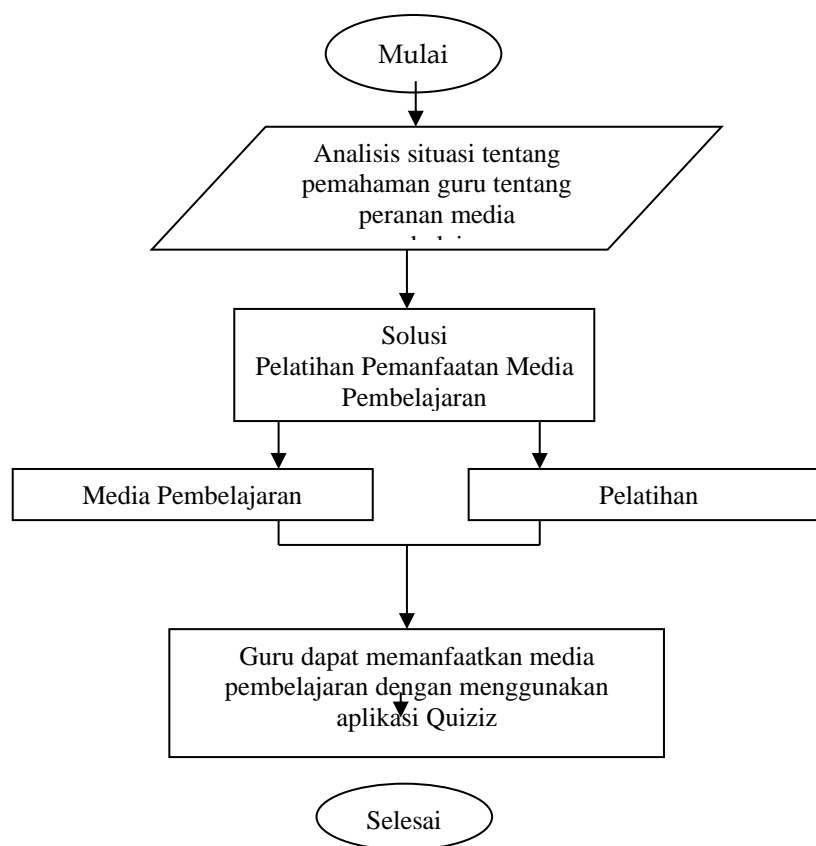
Pelatihan media pembelajaran interaktif ini akan diberikan guru MA Miftahul Ulum Ngembal, Pasuruan, Pasuruan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru MA Miftahul Ulum Ngembal, Pasuruan, para guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran masih bersifat monoton. Media yang digunakan selama hanya sebatas buku pelajaran dan LKS. Untuk itu diperlukan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Guna Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika. Media interaktif merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dapat dimanipulasi. Media interaktif merangsang respon siswa agar dapat berinteraksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa dan siswa dengan lingkungan. Terdapat beberapa aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah aplikasi quiziz. Sehingga pada pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi quiziz untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika.

METODE

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi quiziz untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika. Pelatihan ini dilakukan kepada guru matematika di MA Miftahul Ulum Ngembal. Pelaksanaan dilakukan secara luring dan daring karena masih dalam masa pandemi. Kegiatan luring dilakukan dengan cara memberikan pelatihan secara langsung kepada guru matematika. Sedangkan kegiatan daring dilakukan untuk sharing terkait kesulitan yang dialami selama pengaplikasian program tersebut. Kegiatan daring dilakukan melalui via google meeting yang telah disiapkan oleh tim pengabdian.

Pelatihan diawali dengan melakukan observasi pada guru tentang masalah yang dihadapi terkait dengan pemahaman guru tentang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quiziz. Setelah dilakukan observasi yang akhirnya diperoleh data awal, maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan media pembelajaran interaktif dengan memakai aplikasi Quiziz

Secara umum alur pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat tersebut dituangkan dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan Pelatihan

Partisipasi aktif dari sekolah mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini akan sangat menentukan dalam keberhasilan dan keberlanjutan program. Untuk mendorong partisipasi aktif dari sekolah dalam pelaksanaan program, maka dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

a. Pendampingan Mitra

Pendampingan terhadap mitra berbentuk diskusi untuk meningkatkan kompetensi mitra dalam program yang dilaksanakan.

b. Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi quiziz untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika. Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi quiziz yang akan dilaksanakan oleh mitra akan memudahkan dalam alih ilmu melalui praktik langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi quiziz untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika. Kegiatan pengabdian dilakukan secara daring dan luring. Kegiatan daring meliputi pelaksanaan observasi, sharing mengenai kesulitan yang dialami oleh guru

dalam membelajarkan matematika, serta kegiatan tanya jawab mengenai permasalahan - permasalahan tentang pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran matematika yang dapat digunakan selama pandemi ini. Sedangkan kegiatan luring dilakukan untuk memberikan pelatihan aplikasi quizizz.

Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai media yang menyenangkan untuk membelajarkan matematika (Agustina & Rusmana, 2019). Aplikasi Quizizz dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mulyati & Evendi, 2020). Selain itu aplikasi Quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika (Permata & Kristanto, 2020).

Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa pembelajaran matematika selama masa pandemi ini dilakukan secara daring dengan bantuan aplikasi Wattshapp. Tentunya pembelajaran tidak berjalan dengan efektif, karena matematika berkaitan dengan teori atau konsep abstrak. Hal ini dengan pemikiran Subarinah (2006:1) yang menyatakan bahwa matematika dapat didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Tetapi pembelajaran matematika selama ini masih bersifat *teacher center* sehingga pembelajaran masih bersifat monoton. Media yang digunakan selama hanya sebatas buku pelajaran dan LKS serta media wattshapp grup. Selama ini belum adanya pelatihan untuk memanfaatkan media pembelajaran matematika, membuat guru melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang tersedia.

Setelah melaksanakan observasi, tim pengabdian melakukan Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi Quizizz untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika. Pelatihan ini berjalan dengan lancar, tanpa hambatan yang berarti. Pelatihan ini berjalan selama 2 jam, dengan melakukan praktik secara langsung kepada guru matematika. Guru matematika telah menyiapkan materi dan soal sebelum diadakan pelatihan. Soal tersebut akan di aplikasikan ke aplikasi Quizizz. Tentunya ini mempermudah pelatihan, karena penyusunan soal membutuhkan waktu yang lama. Selama pelatihan, guru merasa senang dan bersemangat dalam melakukan pelatihan. Secara keseluruhan pelatihan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Setelah mengikuti pelatihan, guru - guru matematika dapat mengaplikasikan Quizizz, dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan pelatihan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan pendampingan. Kegiatan pendampingan dilakukan agar guru dapat menerapkan aplikasi ini pada saat pembelajaran di kelas. Kegiatan pendampingan ini juga dilakukan untuk mengatasi permasalahan - permasalahan selama pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil pendampingan, ditemukan kendala dalam melaksanakan pembelajaran

dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Kendala tersebut adalah kurangnya media laptop atau handphone yang dimiliki oleh siswa, sehingga harus bergantian dengan temannya, tentunya ini memakan waktu yang lama. Selain itu siswa mengalami kebingungan dalam menggunakan aplikasi ini dikarenakan kurang terbiasa. Tetapi secara keseluruhan, siswa merasa senang dan tertantang ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa pembelajaran matematika selama masa pandemi ini dilakukan secara daring dengan bantuan aplikasi Wattshapp. Tentunya pembelajaran tidak berjalan dengan efektif, karena matematika berkaitan dengan teori atau konsep abstrak.
- b. Selama pelatihan, guru merasa senang dan bersemangat dalam melakukan pelatihan. Secara keseluruhan pelatihan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Setelah mengikuti pelatihan, guru - guru matematika dapat mengaplikasikan Quizizz, dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
- c. Kegiatan pendampingan dilakukan agar guru dapat menerapkan aplikasi ini pada saat pembelajaran di kelas. Kegiatan pendampingan ini juga dilakukan untuk mengatasi permasalahan - permasalahan selama pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil pendampingan, ditemukan kendala dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sociomadika*, 1-7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Muhsetyo, dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64-73. <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Subanji. 2007. *Pembelajaran Sistem Persamaan Linier Bermakna untuk Mengembangkan*

Kemampuan Penalaran Siswa. Makalah disajikan dalam workshop Pembelajaran Matematika Kontemporer STAIN Tulungagung, Tulungagung, 12- 14 Juli.

Subarinah, S. (2006). Inovasi Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Depdiknas

Zimmerman, H. (2018) "In the fourth industrial revolution, we need an education overhaul" The Australian 14 March 2018 <https://www.theaustralian.com.au/higher-education/opinion/in-the-fourth-industrial-revolution-we-need-an-education-overhaul/news-story>.