

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT BERBASIS GAME PADA SISWA SMP

Rosita Dwi Ferdiani,* Yuniar Ika Putri Pranyata, Sumadji

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

*Email: rositadf@unikama.ac.id

Informasi Artikel

Abstrak

Kata kunci:
Media Pembelajaran,
ICT, Statistik

Diterima: 24-11-2021
Disetujui: 22-12-2021
Dipublikasikan: 27-01-
2022

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMP Al Inayah. Adapun permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya sumber belajar bagi siswa untuk meningkatkan kemampuannya, khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika menjadi pelajaran yang dirasa sulit oleh siswa karena kebanyakan siswa tidak memahami konsep, sehingga apabila diminta untuk mengerjakan soal akan merasa kesulitan. Untuk memahami konsep matematika, belajar dari buku saja dirasa tidak cukup. Siswa membutuhkan alat peraga untuk memudahkan siswa memahami konsep. Dengan adanya alat peraga siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Adapun solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan berupa penggunaan media pembelajaran ICT berbasis game kepada siswa SMP Al Inayah untuk mempermudah memahami konsep siswa tentang konsep rata-rata, modus, dan median. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa: a) Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa Permasalahan yang sering terjadi adalah kurangnya media pembelajaran di kelas sehingga guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Permasalahan ini diperparah dengan adanya pandemi covid 19, yang menyebabkan perubahan sistem pembelajaran. Perubahan sistem pembelajaran tersebut berupa perubahan pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran online. b) Selama pelatihan, siswa merasa senang dan bersemangat dalam melakukan pelatihan. Kendala yang dihadapi adalah media handphone dan komputer yang dimiliki siswa, karena tidak semua siswa mempunyai handphone, sehingga aplikasi ini disimpan di Laboratorium komputer sekolah dan diinstal di handphone guru matematika.

Abstract

This community service activity aims to overcome the problems faced by Al Inayah Junior High School students. The problem faced is the lack of learning resources for students to improve their abilities, especially in mathematics. Mathematics is a subject that is considered difficult by students because most students do not understand the concept, so that when asked to work on questions, they will find it difficult. To understand mathematical concepts, learning from books alone is not enough. Students need props to make it easier for students to understand the concept. Based on the results of the service activities that have been carried out, it can be concluded that: a) Based on the results of observations, it is found that the problem that often occurs is the lack of learning media in the classroom so that teachers do not use media in learning. This problem was exacerbated by the COVID-19 pandemic, which caused changes in the learning system. Changes in the learning system are in the form of changes in learning from face to face to online learning. b) During the training, students feel happy and excited in doing the training. The obstacle faced is the mobile phone and computer media owned by students, because not all students have cellphones, so this application is stored in the school computer laboratory and installed on the mathematics teacher's cellphone.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh sebagian siswa. Hal ini dikarenakan, matematika selalu dikaitkan dengan perhitungan, rumus - rumus, maupun grafik dan konsep yang bersifat abstrak. Konsep-konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan pembelajarannya bersifat konkrit. Untuk memahami konsep yang abstrak, siswa harus membayangkan yang abstrak agar dapat memahami materi tersebut. Karena banyak konsep matematika yang bersifat abstrak maka memerlukan suatu media pembelajaran untuk mengkonkretkannya. Seperti pada konsep kubus yang merupakan bangun ruang. Apabila melalui gambar saja, siswa akan kesulitan untuk menentukan luas permukaan kubus. Tetapi dengan adanya media pembelajaran berupa jaring - jarring kubus yang terbuat dari kertas karton, siswa akan mudah menentukan luas permukaan kubus. Anderson dalam Ashyar (2011:40) mengatakan bahwa fungsi dari media pembelajaran ialah memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat, hingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Sebagai alat bantu, media gambar berfungsi memperlancar proses pembelajaran sekaligus menuju tercapainya tujuan pembelajaran (Amir, 2016). Selain itu media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, menumbuhkan perhatian dan kemauan belajar siswa. Peran media dalam pembelajaran sangat penting, khususnya pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini berperan sebagai alat komunikasi antara pengajar atau sumber informasi dengan siswa yang bertujuan untuk merangsang siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh (Kustandi dan Sutjipto, 2011:5) sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2009:15)

Media pembelajaran merupakan jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Aristo, 2003:10). Amin (2019) menyatakan bahwa media merupakan alat perantara atau alat bantu belajar atau alat peraga dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang motivasi peserta didik dalam belajar, dan dapat membantu menyalurkan informasi belajar dari sumber pesan terhadap penerima pesan yang ditujunya agar dapat mencapai tujuan tercapai. Media ini merupakan salah komponen yang penting bagi dalam pembelajaran untuk membantu guru agar tujuan pembelajaran tercapai.

Tetapi permasalahan yang sering terjadi adalah kurangnya media pembelajaran di kelas

sehingga guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dimiliki sebatas buku siswa, LKS atau buku pegangan guru. Karena keterbatasan kesediaan media ini, menyebabkan guru kurang memahami fungsi dan penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Permasalahan ini diperparah dengan adanya pandemi covid 19, yang menyebabkan perubahan sistem pembelajaran. Perubahan sistem pembelajaran tersebut berupa perubahan pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran online. Tentunya dengan adanya perubahan ini, guru harus dapat menguasai media pembelajaran yang berbasis online agar pembelajaran berjalan dengan efektif sehingga dapat mentransfer ilmu ke siswa dengan mudah.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memberikan pelatihan berupa penggunaan media pembelajaran ICT berbasis game khususnya materi statistik kepada siswa SMP Al Inayah untuk mempermudah memahami konsep siswa tentang konsep rata - rata, modus, dan median.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMP Al Inayah. Adapun permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya sumber belajar bagi siswa untuk meningkatkan kemampuannya, khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika menjadi pelajaran yang dirasa sulit oleh siswa karena kebanyakan siswa tidak memahami konsep, sehingga apabila diminta untuk mengerjakan soal akan merasa kesulitan. Untuk memahami konsep matematika, belajar dari buku saja dirasa tidak cukup. Siswa membutuhkan alat peraga untuk memudahkan siswa memahami konsep. Dengan adanya alat peraga siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Adapun solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan berupa penggunaan media pembelajaran ICT berbasis game kepada siswa SMP Al Inayah untuk mempermudah memahami konsep siswa tentang konsep rata - rata, modus, dan median. Pelatihan ini akan dilaksanakan pada jam pelajaran matematika agar tidak mengganggu proses belajar dan mengajar. Dalam pelaksanaannya siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok akan diminta untuk bermain game yang berisi soal soal statistik. Kemudian siswa diminta untuk mempresentasikan jawabannya. Kemudian siswa diberikan lagi permasalahan lanjutan, dan siswa diminta untuk menyelesaikan dengan cara diskusi kelompok tanpa bimbingan dari tutor/guru. Setelah selesai, siswa diminta untuk memberikan kesimpulan dengan cara mempresentasikan jawabannya.

Pelaksanaan kegiatan ini membutuhkan partisipasi aktif dari sekolah mitra demi kesuksesan

program pengabdian dan kelanjutan dari program pengabdian ini. Untuk mendorong partisipasi aktif dari sekolah dalam pelaksanaan program, maka dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

Pendampingan Mitra.

- a. Pendampingan terhadap sekolah mitra berbentuk diskusi aktif dengan guru mata pelajaran matematika untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah mitra sehingga pelaksanaan pengabdian dapat berjalan lancar. Guru kelas juga berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian sebagai observer.
- b. Kehadiran peserta pelatihan menjadi factor penentu keberhasilan program pengabdian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan memberikan pelatihan berupa penggunaan media pembelajaran ICT berbasis game kepada siswa SMP Al Inayah untuk mempermudah memahami konsep siswa tentang konsep rata - rata, modus, dan median. Kegiatan ini dilakukan secara luring atau tatap muka. Kegiatan ini dilakukan pada saat jam belajar agar memudahkan siswa untuk mengikuti pelatihan dan jadwal pelatihan akan lebih terstruktur. Guru kelas juga berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian sebagai observer.

Kegiatan ini diawali dengan observasi ke sekolah, untuk mengetahui permasalahan yang sering terjadi ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Permasalahan yang sering terjadi adalah kurangnya media pembelajaran di kelas sehingga guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dimiliki sebatas buku siswa, LKS atau buku pegangan guru. Karena keterbatasan kesediaan media ini, menyebabkan guru kurang memahami fungsi dan penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Permasalahan ini diperparah dengan adanya pandemi covid 19, yang menyebabkan perubahan sistem pembelajaran. Perubahan sistem pembelajaran tersebut berupa perubahan pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran online.

Selain itu, permasalahan yang lain adalah kurangnya motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan motivasi dan minat belajar dari diri mereka kurang. Hal ini didapatkan berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII, yang menyatakan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan banyak sekali rumus yang dihafalkan, terutama pada materi statistik. Hal inilah yang menyebabkan perolehan nilai siswa pada mata pelajaran matematika masih banyak di bawah KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika didapatkan sekitar 45% dari seluruh siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (KKM = 65). Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan observasi antara tim pengabdian dengan guru di sekolah.



Gambar 1

Observasi ke sekolah

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dilakukan pelatihan berupa penggunaan media pembelajaran ICT berbasis game kepada siswa SMP Al Inayah untuk mempermudah memahami konsep siswa tentang konsep rata - rata, modus, dan median. Media pembelajaran ICT berbasis game ini adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *ADOBE FLASH CS 6*. Tim pengabdian berencana untuk menampilkan aplikasi ke android siswa, tetapi ternyata sekolah ini berbasis pondok pesantren maka aplikasi ini disimpan di komputer yang tersedia di Laboratorium sekolah. Pelaksanaan pelatihan berjalan lancar, dan siswa merasa tertarik dengan adanya pelatihan tersebut. Hal ini dapat dilihat dengan adanya antusias siswa dalam mengikuti pelatihan. Berikut ini hasil dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan.



Gambar 2

Pelaksanaan Kegiatan dan tampilan media pembelajaran ICT Berbasis Game

Setelah melaksanakan pelatihan, tim pengabdian melaksanakan pendampingan terhadap sekolah yang dikemas dalam bentuk diskusi aktif dengan guru mata pelajaran matematika untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah mitra sehingga pelaksanaan pengabdian dapat

berjalan lancar. Guru kelas juga berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian sebagai observer. Sehingga pada saat melaksanakan pendampingan dapat memberikan masukan terkait kendala yang dihadapi selama pelatihan. Kendala yang dihadapi adalah media handphone dan komputer yang dimiliki siswa, karena tidak semua siswa mempunyai handphone, sehingga aplikasi ini disimpan di Laboratorium komputer sekolah dan diinstal di handphone guru matematika.

KESIMPULAN

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

- a. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa Permasalahan yang sering terjadi adalah kurangnya media pembelajaran di kelas sehingga guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dimiliki sebatas buku siswa, LKS atau buku pegangan guru. Karena keterbatasan kesediaan media ini, menyebabkan guru kurang memahami fungsi dan penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Permasalahan ini diperparah dengan adanya pandemi covid 19, yang menyebabkan perubahan sistem pembelajaran. Perubahan sistem pembelajaran tersebut berupa perubahan pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran online.
- b. Selama pelatihan, siswa merasa senang dan bersemangat dalam melakukan pelatihan. Secara keseluruhan pelatihan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Kendala yang dihadapi adalah media handphone dan komputer yang dimiliki siswa, karena tidak semua siswa mempunyai handphone, sehingga aplikasi ini disimpan di Laboratorium komputer sekolah dan diinstal di handphone guru matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. 2019. Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944>. 238
- Amir, A. 2016. Penggunaan Media Gambardalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta* Volume 2 Nomor 1, 2016.
- Aristo, Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran* , Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashyar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.