

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI GURU DI KABUPATEN SUMBAWA

ADE KURNIAWAN¹⁾, ELISKA JULIANGKARY²⁾, ZAENAL ABIDIN³⁾,
PUJILESTARI⁴⁾, SRI YULIYANTI⁵⁾

^{1), 2), 3), 4), 5)} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Sains Teknik dan Terapan,
Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Jln Pemuda Np.59 A
Mataram, NTB 83125, Indonesia
Email : ade.berare@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penggunaan Macromedia Authorware Terintergrasi Flas penting sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika sedemikian sehingga pada proses belajar mengajar siswa lebih termotivasi dan menguasai materi pembelajaran khususnya matematika dengan lebih baik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Mapin Kabupaten Sumbawa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melakukan pembinaan dalam bentuk pelatihan media interaktif (Macromedia Authorware Terintergrasi Flas) bagi guru-guru khususnya guru bidang studi matematika. Metode pelaksanaan PKM ini terdiri dari tahapan (1) menyusun modul pelatihan yang disusun oleh tim pengabdian, (2) penyampaian materi oleh tim (3) praktek. Adapun hasil dari kegiatan pelatihan ini antara lain: 1) Guru-guru atau peserta pelatihan dapat mengetahui dasar-dasar dari media interaktif (Macromedia Authorware Terintergrasi Flas) dalam pembelajaran matematika. 2) Guru dapat menghasilkan media pembelajaran dengan media interaktif (Macromedia Authorware Terintergrasi Flas). Kegiatan pelatihan media interaktif (Macromedia Authorware Terintergrasi Flas) bagi guru-guru di Alas Barat khususnya guru SMP Muhammadiyah Mapin dapat menambah pengetahuan guru-guru serta mengembangkan kreativitas dalam membuat serta merencanakan media interaktif dalam pengajaran.

Kata Kunci : Pelatihan, Media Interaktif, Matematika

ABSTRACT

The use of Flas Integrated Macromedia Authorware is important as a tool in learning mathematics so that in the teaching and learning process students are more motivated and master the learning material, especially mathematics better. Community service activities are carried out at SMP Muhammadiyah Mapin, Sumbawa Regency. This service activity aims to provide guidance in the form of interactive media training (Macromedia Authorware Integrated Flas) for teachers, especially teachers in mathematics. This PKM implementation method consists of stages (1) compiling training modules compiled by the service team, (2) delivering material by the team (3) practice. The results of this training include: 1) Teachers or training participants can find out the basics of interactive media (Macromedia Authorware Integrated Flas) in learning mathematics. 2) The teacher can produce learning media with interactive media (Macromedia Authorware Integrated Flas). Interactive media training activities (Macromedia Authorware Integrated Flas) for teachers at West Alas especially for SMP Muhammadiyah Mapin teachers can increase teachers' knowledge and develop creativity in creating and planning interactive media in teaching.

Keywords: Training, Interactive Media, Mathematics

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan berbagai alasan. Alasan-alasan tersebut antara lain: (1) alasan yang menyangkut masa depan, dan (2) alasan yang menyangkut kompetensi yang di butuhkan dimasa depan. Terkait dengan alasan yang menyangkut dengan tantangan masa depan, dekemukakan bahwa, di masa yang akan datang manusia indonesia akan

dihadapkan dengan kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi (kemendikbud, 2013).

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran tentu tidak bisa diabaikan. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi ini hendaknya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dimana pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (permendikbud no 65 tahun 2013). Salah satu mata pelajaran yang selalu ada di semua jenjang pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang sangat diperlukan oleh semua orang untuk mengatur segala urusan hidup. matematika itu sendiri bisa memasuki seluruh segi kehidupan manusia, dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks (Suherman, 2003)

Matematika juga merupakan ilmu yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus di pelajari di semua jenjang pendidikan. Dari yang tingkat paling rendah sampai tingkat yang paling tinggi semua mempelajari matematika. Pada kenyataannya, matematika malah menjadi momok yang menakutkan bagi para siswa pada sekarang ini. Kebanyakan orang memandang matematika adalah kumpulan aturan yang harus dimengerti, perhitungan-perhitungan aritmatika, persamaan aljabar yang misterius dan bukti-bukti geometris (Van de Walle, 2008). Kemajuan teknologi yang sangat pesat pada sekarang ini yaitu salah satunya adalah *software* atau perangkat lunak *Macromedia Authorware Terintergrasi Flas* sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika sedemikian sehingga pada proses belajar mengajar siswa lebih termotivasi dan menguasai materi pembelajaran khususnya matematika dengan lebih baik.

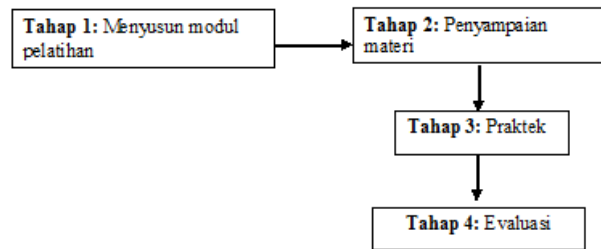
Salah satu strategi yang digunakan dengan media pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu dapat mempermudah siswa untuk menerima konsep matematika yang memang abstrak adanya. Media pembelajaran disini dapat berupa media manual ataupun berbasis IT. Dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini, sangat diharapkan dapat dimanfaatkan oleh kalangan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pendidikan. Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah tersedia untuk masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. (Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik. Komputer juga dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, sehingga siswa tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program (Nofrizal, 2017).

Tujuan pemanfaatan media adalah (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Dari beberapa pengertian di atas, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami masalah-masalah abstrak untuk dikonkretkan. Sudjana, dkk. (2002:2)

Oleh karena itu, pelatihan ini meliputi pemberian aplikasi-aplikasi komputer yang nantinya diperlukan dalam kegiatan pembelajaran dan bisa diterapkan di sekolah. Aplikasi yang baik adalah aplikasi yang dapat memvisualisasikan materi yang abstrak, yang banyak ditemukan dalam materi-materi dalam pelajaran matematika.

Sasaran utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru di Alas Barat khususnya guru SMP Muhammadiyah Mapin yang mengajar bidang studi matematika. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu (1) menyusun modul pelatihan yang disusun oleh tim pengabdian, (2) penyampaian materi oleh tim (3) praktek dan (4) evaluasi. Secara ringkas metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada gambar 1.

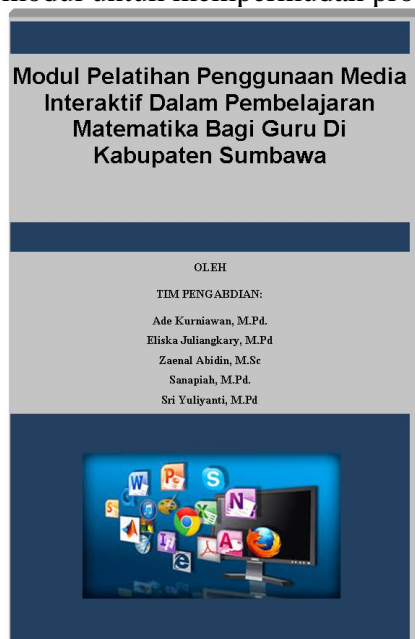


Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 24 Desember 2016. Dan dilakukan oleh Tim pengabdian kepada masyarakat sebagai fasilitator serta dibantu juga oleh Mahasiswa PPL-KKN yang ada di SMP Muhammadiyah Mapin, kegiatan pengabdian ini merupakan kegiatan yang telah direncanakan dan sepakati antara Mahasiswa yang melakukan PPL-KKN dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) khususnya yang berlokasi di SMP Muhammadiyah Mapin Kabupaten Sumbawa.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui empat tahapan yaitu (1) menyusun modul pelatihan yang disusun oleh tim pengabdian, (2) penyampaian materi oleh tim (3) praktek dan (4) evaluasi. Tahap pertama adalah tahap persiapan, pada tahap ini tim melakukan pembuatan modul pelatihan yang disusun oleh tim, Hal ini dilakukan agar peserta pelatihan dapat menggunakan modul untuk mempermudah proses belajar.



Gambar 2. Modul Pelatihan

Pada tahap kedua yaitu menyampaikan materi, dimulai dengan pemberian materi dengan menggunakan *slide powerpoint*. Dalam selang waktu pemberian materi, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan tanya jawab kepada peserta agar terjadi interaksi antara

pengabdian dengan peserta (guru). Memberikan beberapa pertanyaan agar peserta (guru) untuk lebih aktif dalam proses pelatihan

Tahapan ketiga yaitu praktek. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi. Peserta (guru) tidak hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan, tetapi peserta dapat melihat dan mempraktekkan penggunaan perangkat lunak *Macromedia Authorware Terintegrasi Flas* dalam pembelajaran. Pada saat praktekpun, peserta tetap diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang tidak dimengerti.

Tahapan yang terakhir/keempat adalah tahapan evaluasi, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan waktu kepada peserta (guru) untuk mengisi angket evaluasi tentang kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berlangsung. Selama kegiatan pelatihan berlangsung, antusiasme peserta sangat tinggi, hal ini terbukti dari banyaknya peserta yang bertanya, serta tertantang membuat hasil karyanya sendiri dengan menggunakan *Micromedia Authorware Dan Flash*. Ini menunjukkan bahwa adanya dampak perubahan positif pada peserta sebagai penambahan pengetahuan, wawasan serta pengalaman guru. Sesuai dengan isi angket saat refleksi yang pernyataannya berbunyi "Saya mendapat pengalaman baru setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini" yang menyatakan Sangat Setuju (SS) sebanyak 5%, Setuju (S) sebanyak 95%, dan Tidak Setuju (TS) 0% dan Sangat Tidak Setuju (STS) 0%. Apalagi peserta telah mengalami dan merasakan sendiri membuat media interaktif *Micromedia Authorware Dan Flash*. Berdasarkan hasil refleksi dengan menggunakan angket, butir pernyataannya lainnya berbunyi "Saya sangat antusias akan menerapkan *Micromedia Authorware Dan Flash* dalam pembelajaran saya" yang menyatakan Sangat Setuju (SS) sebanyak 20%, Setuju (S) sebanyak 70%, dan Tidak Setuju (TS) 10% dan Sangat Tidak Setuju (STS) 0%. Perhitungan tersebut dapat menunjukkan bahwa adanya dampak perubahan pada peserta.

Dengan adanya dampak perubahan positif pada peserta diharapkan kegiatan ini bermanfaat. Peserta dapat menggunakan dan membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan *Micromedia Authorware Dan Flash*. Peserta termotivasi dalam menggunakan media interaktif dalam pembelajarannya sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan media interaktif (*Macromedia Authorware Terintegrasi Flas*) bagi guru-guru di Alas Barat khususnya guru SMP Muhammadiyah Mapin dapat menambah pengetahuan guru-guru serta mengembangkan kreativitas dalam membuat serta merencanakan media interaktif dalam pengajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. 2013. *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 tentang standar proses*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud, 2013. *Bahan uji Kurikulum 2013*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan
- Nalurita, L., Siroj, R. A., & Puri, R. I. I. (2010). Bahan Ajar Kesebangunan Dan Simetri Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Macromedia Flash Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45-52.
- Nofrizal, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Matematika* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Suherman, E. 2003. *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Van de Walle, J. A. 2008. *Matematika sekolah dasar dan menengah*. (Terjemahan Suyono). Jakarta: Erlangga.
- Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 1(2), 25-30.