

PELATIHAN MEMBUAT DAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI

Salwa, I Gede Adhitya Wisnu Wardana, Qurratul Aini, Irwansyah dan Ni Wayan Switrayni

Program studi Matematika FMIPA Universitas Mataram
Jl. Majapahit No. 62, Kota Mataram, NTB

Alamat Korespondensi: salwa@unram.ac.id

ABSTRAK

Di masa pandemi sekarang ini, guru sebagai penggerak kegiatan belajar mengajar di sekolah dituntut untuk terus berinovasi dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, siswa tidak akan merasa bosan ketika mempelajari matematika, sehingga diharapkan siswa akan tertarik serta menumbuhkan motivasi belajar matematika lebih lanjut. Selain itu ada beberapa media pembelajaran daring yang bisa digunakan guru-guru sebagai media penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SD dalam menggunakan media pembelajaran daring dan membuat media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah mengadakan webinar dengan peserta yang berasal dari guru-guru, dengan tiga tahapan yaitu (1) Tahap Persiapan, (2) Tahap pelaksanaan kegiatan (3) Tahap evaluasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan guru mendapat pengetahuan baru tentang media pembelajaran daring serta membuat media pembelajaran interaktif yang terlihat dari hasil tanya jawab dengan peserta pelatihan. Hal ini akan menambah pengetahuan guru-guru tentang bagaimana membuat media pembelajaran serta memilih media pembelajaran daring yang bisa disesuaikan dengan kondisi siswa masing-masing.

Kata Kunci : *Media pembelajaran Daring, Media Interaktif, Motivasi Siswa, Masa Pandemi*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu indikator bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Abdurrahman, 2003). Hal itu Sesuai dengan undang-undang pendidikan no 20 tahun 2003. Oleh karena itu pendidikan berperan penting dalam mewujudkan peserta didik yang unggul dalam hal kognitif, afektif dan psikomotorik.

Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas siswa, guru, kepala sekolah, materi pelajaran dan sebagainya (Arsyad, 1996). Guru sebagai orang yang berinteraksi langsung dengan siswa memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan pendidikan sesuai dengan undang-undang pendidikan tersebut. Oleh karena itu guru harus menguasai beberapa aspek diantaranya menguasai materi, menguasai kelas, juga harus menguasai bidang pedagogi dengan terus berupaya memperbaiki metode mengajar, dengan cara meng-*upgrade* pengetahuannya melalui seminar-seminar, pelatihan-pelatihan ataupun mengikuti sekolah profesi.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan diseluruh jenjang pendidikan dari sejak tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Materi atau bahan ajarnya disesuaikan dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan siswa. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dewasa ini, matematika dapat dikatakan sebagai ilmu dasar untuk menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan. Karena tanpa berfikir kritis, logis dan analisis dalam dunia ilmu pengetahuan, kecil kemungkinan akan maju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk bisa

menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan bisa memanfaatkan teknologi sehingga dapat membantunya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat terlaksana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan walaupun pada masa pandemi sekalipun.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh kelompok bidang ilmu Aljabar program studi Matematika FMIPA Universitas Mataram pada guru-guru SD se NTB. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu:

1. Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini, dilakukan beberapa hal berikut.

- a. Melakukan analisis situasi target pengabdian dengan melakukan studi awal terhadap permasalahan yang dihadapi guru pada masa pandemi pada saat mengajar mata pelajaran matematika.
- b. Penetapan materi kegiatan pengabdian masyarakat
- c. Penetapan jadwal kegiatan pengabdian masyarakat
- d. Melakukan sosialisai tentang kegiatan webinar dengan menyebarkan poster lewat media sosial

2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan ini, dilakukan beberapa hal berikut.

- a. Memberikan tutorial media pembelajaran matematika dan alat evaluasi belajar siswa dimasa pandemi covid-19
- b. Diskusi dan tanya jawab dengan peserta webinar

3. Tahapan Evaluasi Kegiatan

- a. Mengevaluasi kendala selama kegiatan webinar
- b. Membuat laporan hasil pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta webinar sebanyak 56 orang, yang terdiri dari guru-guru SD, SMP dan SMA di NTB. Pada setiap tahap kegiatan diperoleh hasil sebagai berikut

Tahap Persiapan

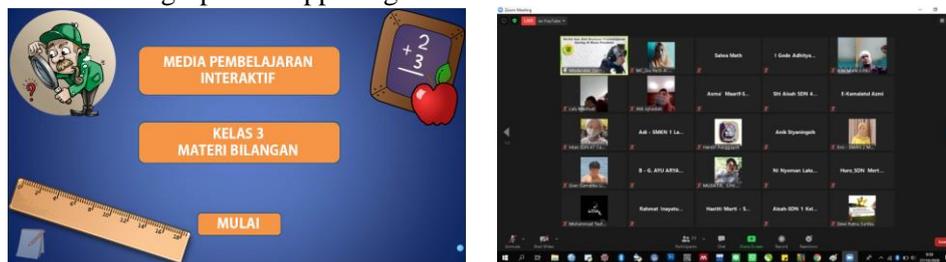
Sesuai dengan metode pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan maka kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan melakukan analisis kesulitan guru dalam mengajar dimasa pandemi covid-19 oleh tim pengabdian. Setelah itu dilakukan pula pembahasan mengenai penetapan jadwal kegiatan. Sebagian besar materi diperoleh dari internet dan sebagian lagi dari literatur terkait topik materi yang akan disampaikan. Setelah materi terkumpul dan mendiskusikan pembagian materi kegiatan webinar, selanjutnya melakukan sosialisasi pelaksanaan kegiatan webinar melalui media sosial dan mengumpulkan informasi tentang peserta webinar melalui goog form yang harus diisi calon peserta webinar ketika akan mendaftar webinar.

Tahap Pelaksanaan

Setelah peserta webinar mengisi form pendaftaran kemudian peserta dimasukkan kedalam grup whatsapp, dan baiknya yang terkait iut webinar tidak hanya guru-guru SD saja tetapi juga guru-guru SMP dan SMA sederajat. kemudian pada hari yang telah disepakati tim pelaksana kegiatan pengabdian, webinar ini dilaksanakan melalui zoom meeting. Setelah peserta masuk zoom meeting melalui link yang sudah dibagikan di grup whatsapp kemudian acarapun dimulai dengan sambutan ketua program studi matematika FMIPA Universitas Mataram. Acara selanjutnya adalah penyampaian materi pertama oleh "Ni Wayan Switrayni, S.Pd.,M.Si yaitu "Manfaat Media Pembelajaran Matematika" yang di dalamnya di uraikan mulai dari sifat matematika yang abstrak dan media pembelajaran bisa mengkonkritkan sehingga siswa dapat mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

Selanjutnya penyampaian materi yang kedua oleh Salwa, S.Pd., M.Sc. yaitu "Membuat Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Power Point" yang di dalamnya berisi tentang tutorial membuat media pembelajaran matematika menggunakan power point yang media tersebut dapat digunakan guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan yang menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya penyampaian materi yang ketiga oleh Dr. Irwansyah, M.Si yaitu “Cara Mudah Menambahkan Kontak ke Grup Whatsapp” yang di dalamnya berisi tentang tutorial tentang cara memasukkan kontak ke grup whatsapp dengan efisien.



Gambar 1. Pengabdian

Selanjutnya materi yang keempat oleh Dr. Adhitya Wisnu Wardana, M.Si yaitu “Menggunakan Zoom Meeting Sebagai Media Pembelajaran Daring” yang di dalamnya berisi tentang bagaimana merubah durasi waktu zoom meeting yang dibatasi selama 40 menit tetapi diperpanjang dengan menggunakan merubah setingan dari umum menjadi pemakaian untuk belajar.

Selanjutnya materi yang terakhir disampaikan oleh Qurratul Aini, M.Sc. yaitu “Menggunakan Goole Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring” yang berisi tentang bagaimana menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran daring yang bisa disesuaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar selama pandemi Covid-19.

Setelah penyampaian materi selesai maka dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab antara pemateri dengan peserta webinar terkait isi materi yang telah disampaikan oleh masing-masing pemateri. Umumnya materi yang disampaikan adalah materi baru bagi guru-guru sehingga terjadi tanya jawab yang menarik antara peserta webinar dan pemateri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan masyarakat ini adalah

- Tim pelaksana yang beranggotakan staf pengajar kelompok bidang minat aljabar program studi matematika FMIPA Universitas Mataram telah melaksanakan kegiatan masyarakat yang ditujukan untuk guru-guru SD, SMP dan SMA sederajat melalui zoom meeting berupa pelatihan menggunakan media pembelajaran dan membuat media pembelajaran interaktif dimasa pandemi.
- Berdasarkan hasil tanya jawab dapat diketahui bahwa kegiatan pelatihan ini telah memberi pengetahuan baru bagi guru-guru mengenai media pembelajaran daring.

Adapun saran yang dapat diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya dilakukan membuat aplikasi yang bisa dibuat dari media pembelajaran interaktif yang telah didapatkan pada kegiatan pengabdian kali ini sehingga pengetahuan yang telah diperoleh dapat dilanjutkan lagi. Akibatnya aplikasi tersebut bisa diakses secara gratis oleh siswa tidak hanya yang ada di NTB tetapi juga oleh siswa seluruh Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM dan Ketua Program Studi Matematika FMIPA Universitas Mataram

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
Johnson, LouAne.2009. *Pengajaran Yang Kreatif dan Menarik*. Jakarta: Indeks.
Sadiman, Arief S.dkk.1993. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Sanaky, Hujair AH.2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.