PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS IT PADA SISWA SMA NEGERI 1 PAKUE DI KABUPATEN KOLAKA UTARA SULAWESI TENGGARA

Nur Rahmah[1], Sumardin Raupu[2], Nasaruddin[3], Salmilah[4], Rosdiana[5]
[1,2,3,4,5]Institut Agama Islam Negeri Palopo
Email: nur_rahma@iainpalopo.ac.id[1], sumardin_aldhy@iainpalopo.ac.id[2], nasaruddin@iainpalopo.ac.id[3], salmilah@iainpalopo.ac.id[4], rosdiana@iainpalopo.ac.id[5]

Abstrak: Perkembangan zaman dan teknologi menjadi salah satu hal yang saat ini terus mengalami perubahan. Guru yang mengajar dan mendidik generasi siswa ini, menghadapi berbagai tantangan. Selain perkembangan zaman yang terjadi, anggapan matematika adalah mata pembelajaran yang sulit dimengerti serta mata pelajaran yang dianggap membosankan. Tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah memberikan pengenalan media pembelajaran berbasis IT seperti *Canva, Adobe Captivate, Ispring* berbasis *android* dan membagikan produk media pembelajaran yang dapat diunduh melalui link yang telah disediakan. Media pembelajaran berbasis IT dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mengkonstruksikan, mendemontrasikan atau memvisualisasikan konsep-konsep abtrak dalam matematika.
Kata Kunci: Pendampingan, Media Pembelajaran berbasis IT.

Abstract: *The development of the times and technology is one of the things that currently continues to change. Teachers who teach and educate this generation of students face various challenges. Apart from current developments, it is believed that mathematics is a subject that is difficult to understand and is considered a boring subject. The aim of community service is to provide an introduction to IT-based learning media such as Canva, Adobe Captivate, Android-based Ispring and distribute learning media products that can be downloaded via the links provided. IT-based learning media is used as a tool to construct, demonstrate or visualize abstract concepts in mathematics.*
Keywords: *Mentoring, IT-based Learning Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi menjadi salah satu hal yang saat ini terus mengalami perubahan. Saat ini, para siswa merupakan generasi millennial dan gen-Z. Sedangkan para pendidik merupakan generasi X. *Gap* tersebut kerap membuat tidak selarasnya proses pembelajaran di kelas. Berbagai media pembelajaran telah banyak dibuat untuk membantu siswa dalam belajar. Media pembelajaraan yang ada saat ini semua berbasis IT sehingga pendidik juga diharapkan dapat memiliki kemampuan dalam menggunakan IT.

Guru yang mengajar dan mendidik generasi siswa ini, menghadapi berbagai tantangan berikut ini: (1) Pembelajaran harus relevan dengan siswa. Belajar menjadi lebih berarti ketika

mereka memahami aplikasi praktis informasi yang mereka terima. Konten harus spesifik, ringkas, dan cepat. Generasi millenal haus informasi dan akan mencarinya sendiri jika guru tidak menyajikan apa yang mereka anggap relevan. Karena begitu banyak informasi yang selalu tersedia, mereka tidak merasa perlu belajar setiap hal segera. Sebaliknya, mereka ingin diajari bagaimana dan di mana mereka dapat menemukan apa yang mereka butuhkan; (2) Teknologi dapat mengalihkan perhatian. Meskipun generasi millennial paling tanggap teknologi tinggi, siswa-siswi ini dan lebih sering gurunya mungkin menjadi sangat terganggu olehnya; (3) Teknologi bisa mahal. Biaya yang terkait dengan penerapan sumber daya teknologi baru di lembaga akademis merupakan hal yang menakutkan. Pendanaan perangkat keras, perangkat lunak, infrastruktur, pengembangan profesional, dan dukungan teknis harus menjadi prioritas berkelanjutan.

Selain perkembangan zaman yang terjadi, anggapan matematika adalah mata pembelajaran yang sulit dimengerti serta mata pelajaran yang dianggap membosankan (Yuniawatika dkk: 2021). Padahal, matematika sangat erat dengan kehidupan dan disiplin ilmu lain. Dengan demikian, salah satu tujuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT ini dapat menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang mempelajari objek-objek yang bersifat abstrak yang harus disajikan secara konkrit agar mudah dipahami siswa. Aktivitas pada pembelajaran yang dominan dilakukan adalah ceramah dan pemberian tugas sehingga menjadi kurang memberikan makna. Belajar matematika dipahami sebagai pembelajaran yang harus menghafalkan dan menguasi suatu rumus.

Fakta bahwa dalam pembelajaran matematika guru masih membutuhkan bahan ajar yang mendukung berbasis IT sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu menanggapi hal tersebut, Program Studi Pendidikan Matematika akan melakukan pendampingan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada siswa SMA Negeri 1 Pakue Kolaka Utara Sulawesi Tenggara untuk membantu guru dalam proses pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Tujuan yang diangkat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dan siswa SMA Negeri 1 Pakue Kolaka Utara dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diusulkan kerangka pemecahan masalah secara operasional sebgaai berikut:

1. Perencanaan dengan dosen prodi Pendidikan matematika dengan agenda penentuan media pembelajaran berbasis IT yang akan dimanfatkan, waktu pelaksanaan, dan lokasi pelaksanaan PKM
2. Melakukan komunikasi dan koordinasi kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pakue Kolaka Utara.
3. Memastikan jumlah peserta yang bersedia mengikuti kegiatan.
4. Mengirim Undangan kegiatan PKM ke sekolah yang dituju.
5. Rapat persiapan dosen dan mahasiswa.

Gambar 1. Perencanaan kegiatan PKM

Metode pelaksaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode berbentuk pendampingan dan demonstrasi (praktek) melalui tahapan sebagai berikut:

1. Memberikan materi terkait matematika dalam berbagai persfektif
2. Memberikan pengenalan media pembelajaran berbasis IT seperti melalui *Canva, Adobe Captivate, Ispring* berbasis *android* kepada guru-guru matematika dan siswa-siswa.
3. Membagi produk media pembelajaran dengan menginstal aplikasi melalui link yang disediakan digawai/PC masing-masing peserta
4. Mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut dan peserta mempraktekkan secara langsung.
5. Adanya asistensi dan bimbingan langsung kepada peserta yang masih belum mengerti pemanfaatan media pembelajaran tersebut bersama pendamping dan mahasiswa.
6. Memberikan questioner respon kepada guru-guru matematika dan siswa.

Gambar 2. Pelaksanan kegiatan PKM

Untuk melihat keberhasilan pelaksanaan kegiatan perlu diadakan evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi dan memonitoring hasil kegiatan pengabdian.
2. Membuat laporan tertulis yang berisikan keterangan telah tersenggelaranya kegiatan pengabdian.

Gambar 3. Evaluasi kegaiatan PKM

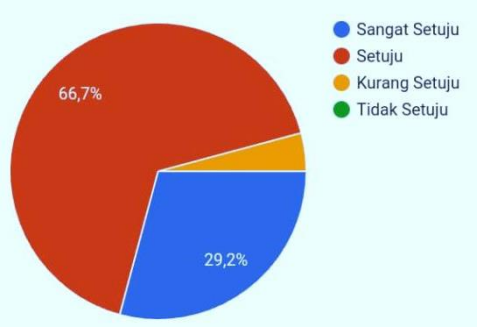
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pakue Kolaka Utara diikuti oleh 30 peserta terdiri dari guru dan siswa. Setelah kegiatan dilakukan, Tim PKM memberikan angket respon peserta terhadap kegiatan diseminasi bahan ajar matematika generasi milenial. Berikut ini hasil respon peserta dalam diagram batang.

Gambar 4. Kegiatan PKM sesuai dengan kebutuhan Guru dan Siswa

Hasil diagram tersebut sesuai dengan hasil penelitian Fitriani (2016) yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran matematika hanya cenderung pada metode ceramah, Tanya jawab, dan diskusi sehingga adanya kegiatan pendampingan ini dapat meningkatkan pengetahuan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga metode mengajar yang digunakan lebih beragam dan menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran berbasis IT merupakan salah satu produk kemuajuan teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, media pembelajaran berbasis IT banyak dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mengkonstruksikan, mendemontrasikan atau memvisualisasikan konsep-konsep abtrak dalam matematika. (Nasruddin, dkk: 2020).



Gambar 5. Media Pembelajaran berbasis IT sangat menarik diimpelementasikan

Selama kegiatan pendampingan berlangsung, peserta sangat antusias mengikuti jalannya kegiatan. Peserta memperhatikan presentasi dari Tim PKM dalam memaparkan dan menjelaskan media pembelajaran berbasis IT. Tim PKM juga banyak mendapatkan pertanyaan dari peserta terkait penggunaan media pembelaajran.

Gambar 6. Peserta Menerima Bahan Pendampingan

Sesuai dengan kriteria keberhasilan program PK, maka kegiatan ini dinilai berhasil apabila mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi tindak lanjut dalam manfaat praktis yang diperoleh peserta pelatihan berbasis IT yaitu mendapatkan informasi yang jelas dan utuh mengenai cara melakukan pembelajaran secara efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Pelaksanaan kegiatan PKM Prodi Pendidikan Matematika tahun 2024 yaitu pendampingan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada siswa SMA di Kolaka Utara dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk tingkat SMA adalah *augmented reality*, *media website*, *live worksheet*, dan *virtual reality*.
2. Respon peserta kegiatan PKM Prodi Pendidikan matematika tahun 2024 yaitu respon positif terhadap media pembelajaran yang dimanfaatkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Budhayanti, C.I.S., Anindyta, P. (2021). Pelatihan Pembelajaran Matematika Berbasis IT di SD Xaverius Metro Lampung. *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2021 Pengembangan Ekonomi Bangsa Melalui Inovasi Digital Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.* Jakarta, 21 Oktober 2021. 855-868.

Fitriani, A. (2016). *Impelementasi Variasi Mengajar Guru Kelas V SDN 3 Bantul* . Universitas Negeri Yogyakarta.

Nasruddin, Jahring, Miftachurohmah, Nisa. (2020). Pendampingan Pembelajaran Berbasis *ICT* Bagi Guru SMP/MTs di Kecamatan Samaturu. *Jurnal Abdi Reksa, 1 (1),* 40-45.

Yuniawatika, Y., Putti, A.R., Rhespati, D.A., Aruni, S., & Pratisia, T. (2021). Pengembangan Modul Matematika Dilengkapi dengan *Games* Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa SD pada Masa Pandemi di Desa Jambesari. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat,*

4(4), 384-393