



Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Guru di Mts Al-Junaidiyah Biru

Sugian Nurwijaya

Universitas Pattimura

Email: sugian.nurwijaya@psdku.unpatti.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan suatu Negara dapat dilihat dari tingkat pendidikan masyarakatnya. Peserta didik sekarang ini adalah generasi milenial yang tentunya memiliki karakter yang berbeda dengan generasi sebelumnya, sehingga diperlukan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan saat ini. Penyajian materi secara menarik dan interaktif menjadi salah satu metode yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi kepada guru yang mengajar di MTs Al-Junaidiyah Biru tentang pembuatan media pembelajaran matematika yang interaktif berbasis powerpoint yang bermanfaat sebagai bahan ajar untuk mempermudah guru dalam menjelaskan berbagai materi pembelajaran matematika yang akan diajarkan. metode yang dilakukan dalam melaksanakan kegiatan ini menggunakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas sebagai berikut: (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi/Evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan guru sangat antusias dalam mempraktekkan media-media pembelajaran berbasis teknologi dan guru sudah mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dengan baik. Kesimpulan: Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint.

KATA KUNCI: Edukasi, Media Pembelajaran interaktif, powerpoint

ABSTRACT

The development of a country can be seen from the level of education of its people. Today's students are the millennial generation, which of course has a different character from the previous generation, so a model or learning method that is in accordance with today is needed. Presentation of material in an interesting and interactive way is one of the effective methods to attract the attention of students during teaching and learning activities. Therefore, the purpose of this community service is to provide education to teachers who teach at MTs Al-Junaidiyah Biru about making interactive powerpoint-based mathematics learning media that are useful as teaching materials to make it easier for teachers to explain various mathematics learning materials to be taught. The method used in carrying out this activity uses classroom action research steps as follows: (1) Action planning, (2) Action implementation, (3) Observation/Evaluation. The results of the activity show that the teacher is very enthusiastic in practicing technology-based learning media and the teacher has been able to make powerpoint-based interactive learning media well. as for the conclusion There is an increase in the knowledge and skills of teachers about making powerpoint-based interactive mathematics learning media

KEYWORDS: Education, Interactive Learning Media, Powerpoint

PENDAHULUAN

Era revolusi 4.0 saat ini memberikan dampak terhadap perkembangan teknologi informasi sehingga mempengaruhi seluruh bidang kehidupan termasuk dalam proses pembelajaran. perkembangan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran dalam memahami konsep dasar matematika telah banyak mengalami perkembangan, terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah (Rasul et al., 2021).

Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat peserta didik menjadi jenuh dan mengakibatkan pemahaman konsep dasar menjadi tidak maksimal. Kurang pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi membuat sekolah menjadi kurang kreatif dan efektif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi di bidang teknologi untuk mampu menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 (Fitriyah, 2019). Sekolah harus mampu memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar ataupun kegiatan manajemen dan operasional sekolah (Hartawan, 2021). Selain itu, sekolah dihadapkan dengan tantangan lain yaitu saat ini peserta didik tergolong ke dalam generasi Z. Generasi Z ini lahir antara tahun 2001 sampai dengan 2010. Generasi Z adalah generasi peralihan dari generasi Millennial (Generasi Y) yang sedang menghadapi teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu cara untuk dapat menarik perhatian peserta didik (Putri & Suryati, 2019). Media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Sulastri et al., 2020).

Secara umum sekolah-sekolah yang ada di MTs Al-Junaidiyah Biru masih tergolong sekolah dengan fasilitas yang sangat terbatas. Keterbatasan fasilitas dan kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh guru membuat kemampuan guru dalam pemanfaatan IT masih sangat kurang. Hasil wawancara dengan salah seorang Kepala Sekolah yaitu Kepala Sekolah MTs Al-Junaidiyah Biru diperoleh informasi bahwa frekuensi keterlibatan guru dalam mengikuti pelatihan tingkat provinsi atau tingkat nasional masih sangat kecil. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan IT dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat di MTs Al-Junaidiyah Biru dengan judul edukasi pembuatan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint bagi guru MTs Al-Junaidiyah Biru. Pada kegiatan ini media interaktif yang digunakan adalah power point karena dapat membuat slide presentasi, juga dapat membuat media interaktif (Monemi, Lufri, & Leilani, 2017). Memperhatikan kondisi sekolah yang kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh guru khususnya dalam pemanfaatan IT (Information And Technology) dalam proses pembelajaran, maka dipandang perlu untuk melaksanakan kegiatan pengabdian dengan melibatkan guru yang ada di MTs Al-Junaidiyah Biru Kab. Bone

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan memberikan edukasi kepada guru-guru di MTs Al-Junaidiyah Biru Kab. Bone. Kegiatan ini dilaksanakan dalam 3 (tiga) tahap yaitu: 1) Tahap Perencanaan, 2) Tahap Pelaksanaan, 3) Tahap Evaluasi

1. Tahap Perencanaan

(a) Pemberitahuan pada sekolah yang akan dijadikan lokasi pengabdian dan Dinas Pendidikan terkait. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat

pemberitahuan kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-3 bulan Agustus tahun 2022.

(b) *Sosialisasi program pengabdian* Sosialisasi dilakukan pada minggu ke-4 bulan Agustus 2022 dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada sekolah MTS Al-Junaidiyah Biru Kab.Bone

(c) *Penyusunan program pelatihan* Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program edukasi. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari tatap muka, dengan mengundang guru matematika MTS Al-Junaidiyah Biru Kab.Bone. Pelatihan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan cara mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran matematika.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait software-software matematika yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan bimbingan dan pelatihan terkait dengan cara penggunaan software matematika bagi para guru.

(b) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran matematika dengan menggunakan powerpoint. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif matematika dan cara penggunaannya. Pemberian teori dilakukan dalam satu hari kegiatan pelaksanaan pada tanggal 1 September 2022 bertempat di MTs Al-Junaidiyah Biiru

(c) Mendemonstrasikan media pembelajaran matematika yang telah dibuat dari hasil pelatihan.

3. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran matematika interaktif dan implementasinya dalam pembelajaran matematika. Disamping itu juga tujuan dari pemberian proyek ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru MTs Al-Junaidiyah Biru terhadap materi yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahap perencanaan, selanjutnya dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada guru sesuai dengan jadwal yang disepakati. Pelatihan dilaksanakan di ruang pertemuan Mts Al-Junaidiyah Biru mengingat jaringan internet di ruang tersebut sangat bagus sehingga membantu guru—guru dalam mencari bahan-bahan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dengan power point. Selanjutnya pemateri mulai menyampaikan materi yang telah dibuat sebelumnya.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan guru-guru berbeda-beda, namun menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Guru-guru sudah menyiapkan diri dengan laptop dan aplikasi yang digunakan. Selanjutnya guru-guru mulai membuat media pembelajaran interaktif dengan power point sembari mengikuti arahan dari pemateri. Pelaksanaan pelatihan ini selama 3 jam selama 1 hari dan meskipun pelatihan ini

sudah selesai, namun pembimbingan tentang masalah yang dihadapi dalam pembuatan media interaktif masih dilakukan dengan grup Whatsapp.



Gambar I. Proses Pelaksanaan KKegiatan

Adapun pada tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran matematika interaktif dan implementasinya dalam pembelajaran matematika. Disamping itu juga tujuan dari pemberian proyek ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru MTs Al-Junaidiyah Biru terhadap materi yang telah diberikan.

Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini Kepala sekolah dan guru-guru menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan secara kontinu untuk membantu meningkatkan kualitas guru-guru. Kepala Sekolah juga berharap ada kegiatan serupa yang khusus untuk membimbing guru-guru dalam persiapan pelaksanaan olimpiade bagi peserta didik. Dalam kegiatan pelatihan, para guru sangat antusias dalam mempraktekkan media-media pembelajaran berbasis teknologi yang telah disiapkan. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan pada kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran matematika interaktif dengan menggunakan powerpoint.
2. Tersedianya media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint

2. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Guru diharapkan agar senantiasa berupaya secara terus menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan secara berkesinambungan.
3. Adanya pengembangan media pembelajaran terkait dengan materi atau mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyah, R. N. (2019). Pengembangan Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 melalui Pendidikan dan Pelatihan. *2019: Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu dan Call for Papers*, 1, 359–364. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/7302>
- Hartawan, I. N. B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Power Point Untuk Guru Sma Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 110. <https://doi.org/10.26740/ja.v6n2.p110-116>
- Monemi, R., Lufri, & leilani, I. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Disertai Games Kuis Course Maze Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik kelas VIII SMP. *Journal Biosains*, 1(2). 252-260.
- Putri, N. W. S., & Suryati, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Program Linier Berbasis Geogebra di STMIK STIKOM INDONESIA. *Jurnal Matematika*, 9(2), 111. <https://doi.org/10.24843/jmat.2019.v09.i02.p117>
- Rasul, A., Subhanudin, & Sutirta, H. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT BAGI GURU-GURU DI SMA AL-FALAH HMM TIMIKA. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, 1(1), 51–56. <https://scholar.archive.org/work/fbfoqqjzxfae7b5hbrhdfb7bse/access/wayback/http://jubaedah.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/download/7/16>
- Sulastri, Nurdiyana, Setiawati, Suanto, & Rustandi, R. (2020). Pelatihan Pembuatan dan Media Pembelajaran Matematika di SD Karah I Surabaya. *ABDI*, 5(2), 83–88.