

PELATIHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA UNTUK GURU SMP

Ririn Dwi Agustin

IKIP Budi Utomo, Malang, Indonesia

email: ririndwiagustin@budiutomomalang.ac.id

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan memberikan pendampingan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif guru SMP di Malang, pelatihan ini diberikan sebagai pemahaman proses pembuatan dan pemanfaatan multimedia interaktif matematika dalam pembelajaran matematika media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat menyalurkan tujuan pembelajaran, yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat terciptanya proses belajar yang menarik. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif matematika diharapkan guru dalam mengajar dapat kreatif Target luaran sebagai berikut: 1) Guru mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. 2) Guru mampu menerapkan dan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. 3) Guru mampu mendesain dan menerapkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

Kata Kunci:

multimedia pembelajaran interaktif; penerapan multimedia interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat banyak mempengaruhi pemikiran seseorang agar update terus dalam perkembangan teknologi tersebut agar mampu terus menerus berkembang. Era globalisasi dan komputerisasi dengan tampilan real dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga aplikasi multimedia yang semakin berkembang untuk mendapatkan atau merubah pola berpikir untuk penggunaan perangkat komputer melalui unsur tulisan, gambar, audio gerak dan visual. Kemudahan aplikasi multimedia interaktif komputer yang terus di kembangkan agar bisa memenuhi dengan kebutuhan seseorang dan mempengaruhi penggunaan komputer sebagai perangkat pembelajaran. Multimedia pembelajaran berbasis interaktif yang pesat dan berkembang bisa memberikan banyak fitur bagi pengguna untuk memilih multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi berbasis interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk perkembangan pembelajaran. Selain itu multimedia yang dikembangkan dengan fasilitas sesuai kebutuhan sehingga lebih menarik karena bersifat user-friendly dan inovatif.

Perkembangan teknologi digital informatika semakin melesat, hal ini mengakibatkan banyak anak lebih menyukai melihat TV, HP, internet yang akan mereka percayai sebagai kebenaran daripada mendengarkan penjelasan guru di

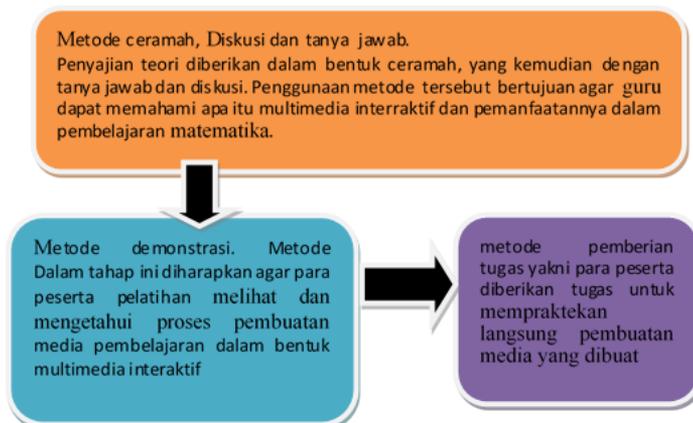
kelas. Oleh sebab itu guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif agar tidak ketinggalan dengan teknologi informasi dan dunia maya yang semakin canggih. Selain itu penggunaan smartphone banyak anak yang kecanduan yaitu tidak bias lepas dari HP nya. Menurut Usman dan anwar (2020) kemajuan Teknologi Pendidikan maupun Teknologi Pembelajaran mengharuskan penggunaan media pembelajaran serta alat yang semakin canggih. Alasan mengapa sampai hari ini banyak guru yang belum menggunakan media dalam pembelajarannya sehingga pembelajaran lebih banyak bertumpu pada penjelasan guru. Banyak guru mengeluhkan tidak adanya media pembelajaran yang sudah jadi yang sesuai dengan pembelajaran yang mereka lakukan. Sementara media yang sudah jadi yang sesuai dirasa tidak terjangkau

Media pembelajaran yang sering dipakai dalam pembelajaran matematika adalah media yang sering dijumpai di toko. Seandainya guru mau memperhatikan lingkungan sekitarnya dengan baik akan ada banyak yang bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang mudah dimanfaatkan menjadi media yang murah. Proses pembuatan media pembelajaran, guru harus memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa. Guru bisa leluasa dalam mengembangkannya secara benar dilihat dari konten. Proses pembuatan multimedia interaktif para guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dari para pakar ahli dalam pembuatan media tersebut. Kesulitan yang sering muncul berupa terbatasnya kemampuan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Dengan demikian guru SMP perlu dibekali dengan pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif untuk pembelajaran matematika di SMP.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan pembuatan multimedia interaktif pembelajaran matematika kepada guru SMP Sriwedari Malang. Pendampingan yang dilakukan adalah dengan melatih membuat dan memproduksi serta penerapan multimedia interaktif dalam pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan media di kelas. Untuk dapat menjadikan hasil yang baik dalam pemecahan seseperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, tim dalam pengabdian ini melakukan diskusi untuk mendapatkan analisis kebutuhan dan fasilitas IT selanjutnya tim melakukan sosialisasi dan perijinan dengan melalui Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dan lokakarya. Dengan mengundang pakar ahli dan kemudian lokakarya untuk menghasilkan media pembelajaran sebagai implementasi dari materi pengabdian. Demi tercapainya tujuan pengabdian, maka metode pelatihan yang digunakan adalah ceramah, diskusi, demonstrasi, pemberian tugas serta tanya jawab. Proses pelaksanaan dengan beberapa tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Penawaran solusi yang diinginkan, adapun tahapan-tahapan dalam kegiatan pengabdian ini sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan kegiatan



Gambar 3. Penerapan Multimedia Interaktif pada Siswa SMP Kelas VIII

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang pembuatan multimedia interaktif untuk pembelajaran

matematika di SMP, maka target yang dihasilkan dalam hasil pengabdian ini adalah:

1. Guru dapat memiliki pengetahuan tentang pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif matematika yang kreatif dan inovatif.
2. Guru mampu memproduksi sendiri media interaktif yang menarik dan kreatif
3. Guru mampu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.
4. Guru mampu mendesain kelas dengan penerapan penggunaan multimedia interaktif

Hasil pengabdian ini mempunyai misi agar bias dibuat salah satu patokan untuk meningkatkan mutu media pembelajaran matematika. Selain itu pelatihan ini diharapkan dapat menjadi pemacu bagi kegiatan yang hampir sama dengan sekolah lain sehingga diharapkan sekolah lain akan guru yang kreatif dan inovasi dalam pembuatan multimedia interaktif untuk pembelajaran matematika, sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan. Untuk mencapai hasil seperti yang ditargetkan maka pelatihan ini diharapkan dapat segera terwujud.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif sebagai perangkat dalam proses pembelajaran yang menggabungkan audio, gerak dan visual yang dapat menyampaikan informasi yang lebih cepat dan praktis, agar dalam proses kegiatan pembelajaran pengguna dapat belajar secara lancer. Interaktif yang artinya multimedia interaktif tersebut terdapat fitur pengontrol yang berfungsi sebagai tombol hubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang diinginkan. Dalam pengabdian ini interaktif multimedia didapat dari adanya pilihan menu materi yang dapat dipelajari sesuai keinginan siswa dan adanya evaluasi apabila siswa selesai mengerjakan sesuatu. Selain guru bisa memproduksi media inovasi dan kreatifitas sendiri sehingga para siswa dapat tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan Ketua Program Studi Pendidikan Matematika terlebih khusus untuk IKIP Budi Utomo Malang yang telah memberikan dukungan sepenuhnya. Dan juga SMP Sri Wedari Malang yang menjadi tempat kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Sumantri, Mulyana. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sue Bredekamp, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program Serving Children from Birth through Age 8*, (Washington DC: NCTM, 1987), p.2

Theodore Huebener, *Audio Visual Technique in Teaching*, (New York: University Press, 1999), p. 35

Usman, Herlina dan Miftahulhairah Anwar. (2020). *Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar Di Kepulauan Seribu. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat 2020 (SNPPM-2020)*

