

## MEMPERKENALKAN APLIKASI BELAJAR MATEMATIKA KEPADA SISWA-SISWI MTS MUHAMMADIYAH GANTUNG

Imaduddin Albani Herlambang<sup>1\*</sup>, Fikriyah<sup>1</sup>, Eko Pratama<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Cirebon, Cirebon, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka, Indonesia

\*Koresponden penulis: imaduddinherlambang@gmail.com

### ABSTRAK

*Di Era digital saat ini kita perlu meningkatkan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi, dikarenakan semakin hari teknologi itu sangat berkembang pesat, oleh karena itu kita semua dituntut untuk mengerti bagaimana cara menggunakan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang selalu kita pakai setiap hari yaitu HP atau biasa disebut gadget. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi serta pelatihan terkait aplikasi belajar matematika agar mempermudah siswa dan siswi dalam memahami matematika serta memberikan pemahaman mengenai penggunaan HP atau gadget di era digital agar lebih berguna melalui aplikasi belajar matematika. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode sosialisasi dan pengenalan aplikasi belajar matematika serta memberikan pelatihan langsung bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut kepada siswa dan siswi MTs Muhammadiyah Gantung. Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, masih ada beberapa siswa yang masih belum memahami teknologi informasi dan komunikasi dikarenakan belum memiliki HP atau gadget. Hasil dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini, siswa dan siswi mampu menggunakan aplikasi belajar matematika untuk mempermudah proses pembelajaran matematika dan siswa siswi mampu memanfaatkan HP atau gadget agar lebih bermanfaat.*

### Kata Kunci:

*teknologi; gadget; aplikasi belajar matematika; pemahaman*

### PENDAHULUAN

Di Era digital saat ini kita perlu meningkatkan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi, dikarenakan semakin hari teknologi itu sangat berkembang pesat. Kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi digital dalam memperoleh informasi dan menggunakan alat komunikasi untuk berinteraksi secara efektif disebut literasi digital (Casey, 2016). Literasi digital adalah kemahiran menggunakan media digital, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bijak, sehingga dapat terbina suatu hubungan baik dalam kehidupan sehari-hari (Indrawati, 2021). Saat ini, salah satu pentingnya literasi digital adalah untuk kegiatan sosialisasi program pembangunan, yang tidak lagi cukup hanya mengandalkan media konvensional (Achmad Buchori, 2018). Oleh karena itu kita semua dituntut untuk mengerti bagaimana cara menggunakan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang selalu kita pakai setiap hari yaitu HP atau biasa

disebut gadget. Dan perubahan pada tatanan kehidupan masyarakat telah dirasakan sebagai akibat dari masuknya pengaruh internet.

Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat di Indonesia dengan berbagai lapisan masyarakat dan kategori usia (Nuly Meilinda, 2020). Salah-satu indikator pencapaian bidang pendidikan dan kebudayaan di Indonesia adalah keberhasilan dalam membangun literasi digital. Literasi menurut National Institute for Literacy memberikan pemahaman pada kemampuan individu dalam membaca, menulis, berhitung, dan berbicara, serta penyelesaian permasalahan pekerjaan, keluarga, dan masyarakat, atau memberikan respon kepada lingkungannya. Individu dapat membaca dunia dengan memaknai literasi. Digitalisasi merupakan media yang digunakan praktik literasi untuk menghasilkan teks berbasis cetak.

Generasi yang terbentuk dari akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital akan mempunyai pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya, sehingga literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat yang berpandangan kritis dan kreatif. Setiap individu harus memahami bahwa literasi digital merupakan salah-satu hal penting mendasar untuk dapat berpartisipasi dalam perkembangan dunia modern saat ini (Farah Indrawati, 2021). Pada generasi muda diperlukan pemikiran yang inovatif untuk mendukung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan Teknologi saat ini memberikan pengaruh yang cukup banyak dalam berbagai aspek kehidupan manusia, teknologi bukan hanya membantu manusia dalam bidang pekerjaan tetapi sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan oleh manusia (Heni Widianti, 2021).

Kehidupan manusia saat ini tidak lengkap jika tidak menggunakan media digital, kebutuhan media digital sudah menjadi kebutuhan utama. Media digital telah memenuhi kehidupan sehari-hari manusia yang tanpa disadari keberadaannya serta pengaruhnya (Indariani, 2019). Maka dari itu perlu menanamkan literasi digital pada generasi muda agar mereka mampu mengikuti perkembangan teknologi digital. Kemampuan Literasi digital merupakan keterampilan abad-21 yang dibutuhkan oleh siswa, antara lain sikap belajar, keterampilan sosial, keterampilan teknis dan kognitif (Rahayu, 2018). Literasi digital penting diterapkan pada pembelajaran matematika karena memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi, berkomunikasi, memahami matematika, berlatih dan berkompetisi (Muliawanti, 2019). Kemampuan mengkontruksi literasi digital sebagai salah satu indicator keberhasilan pendidikan (Jayantika, 2022). Oleh karena itu, literasi digital matematika dengan kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi belajar matematika ini dilakukan, supaya generasi muda mampu mengikuti perkembangan digital yang sangat pesat ini.

Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, penulis telah melakukan survey terhadap pengetahuan mengenai literasi digital pada generasi muda di Desa Lenggang. Adapun permasalahan yang menyangkut teknologi digital diantaranya, kurangnya pengetahuan tentang teknologi digital dikarenakan ada

beberapa anak yang belum memiliki gadget, belum efektif dalam menggunakan gadget untuk hal yang lebih bermanfaat termasuk untuk belajar, banyak anak yang berlebihan dalam menggunakan gadget yang difasilitasi oleh orang tua nya, dan masih banyak anak yang terlalu sering menggunakan gadget untuk bermain game.

Setelah melakukan survey mengenai permasalahan tentang pemahaman teknologi digital. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini antara lain, Memberikan pemahaman tentang cara memanfaatkan gadget untuk hal yang lebih bermanfaat, Memperkenalkan aplikasi belajar matematika, Memudahkan siswa dan siswi dalam mempelajari matematika dengan gadget, Memberikan penguatan tentang pentingnya mempelajari dunia digital, agar mempermudah memecahkan permasalahan yang ada di era digital.

### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini dilakukan dengan metode sosialisasi dan pelatihan penerapan literasi digital matematika dengan menggunakan objek aplikasi belajar matematika, dengan adanya kegiatan sosialisasi ini siswa dan siswi diharapkan mampu memahami bagaimana cara menerapkan literasi digital matematika. Maka dari itu diadakan kembali pelatihan agar siswa dan siswi mampu secara langsung menggunakan aplikasi belajar matematika tersebut, dalam kegiatan pelatihan tersebut penulis menerapkan metode pelatihan langsung.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan aplikasi belajar matematika yang di sosialisasikan kepada siswa dan siswi MTs Muhammadiyah Gantung yang diikuti oleh kelas 7A dan 7B berjumlah 40 peserta dengan kegiatan sosialisasi sebagai berikut: 1) Memberikan pemahaman bagaimana memanfaatkan gadget dengan baik; 2) Menjelaskan bagaimana cara mengunduh aplikasi pada gadget; 3) Memperkenalkan fitur-fitur apa saja yang ada pada aplikasi belajar matematika; 4) Menjelaskan cara penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi belajar matematika; 5) Menjelaskan cara penggunaan fitur tips dan trik yang ada pada aplikasi belajar matematika; 6) Menjelaskan kapan waktu yang tepat untuk menggunakan aplikasi belajar matematika; 7) Memberikan penguatan kepada siswa dan siswi agar aplikasi belajar matematika dipergunakan untuk memecahkan persoalan matematika.

Hasil yang didapat dari kegiatan sosialisasi dengan metode diatas, siswa dan siswi baru bisa mengenal aplikasi belajar matematika tersebut. Kemudian kegiatan dilanjutkan di hari berikutnya dengan menggunakan metode pelatihan langsung, dengan cara sebagai berikut: 1) Siswa dan siswi diarahkan untuk membawa gadget pribadi ke sekolah; 2) Siswa dan siswi secara langsung mengunduh aplikasi belajar matematika melalui aplikasi store (play store atau app store); 3) Siswa dan siswi diajarkan menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi belajar matematika; 4) Memberikan contoh secara langsung pemecahan soal matematika dengan menggunakan aplikasi belajar matematika; 5) Memberikan cara penggunaan fitur tips dan trik yang ada pada aplikasi belajar

matematika; 6) Menjelaskan kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi belajar matematika dalam memecahkan persoalan matematika

Hasil yang didapat dari kegiatan pelatihan langsung dengan metode diatas, siswa dan siswi sudah mampu menggunakan aplikasi belajar matematika tersebut. Dari hasil sosialisai dan pelatihan aplikasi belajar matematika didapatkan keunggulan dan kelemahan aplikasi belajar tersebut.

Keunggulan Aplikasi bisa digunakan di segala jenis dan versi gadget yang beredar saat ini. File dan size aplikasi berukuran kecil. Aplikasi dapat digunakan untuk tingkat SD,SMP/MTs, dan SMA. Aplikasi tersebut memiliki berbagai macam materi pelajaran matematika. Fitur-fitur pada aplikasi tersebut mudah dipahami. Aplikasi dapat digunakan tanpa akses internet (kuota dan paket data). Memiliki fitur trik untuk lebih mempermudah memecahkan permasalahan matematika

Kekurangan aplikasi sulit ditemukan di app store, dikarenakan banyaknya aplikasi yang sama. Ada beberapa fitur aplikasi yang masih dalam perbaikan. Tampilan aplikasi kurang menarik.

Setelah melakukan berbagai kegiatan siswa dan siswi sudah bisa menggunakan aplikasi belajar matematika dengan baik dan benar, diharapkan siswa dan siswi mempergunakan aplikasi belajar matematika untuk membantu memecahkan berbagai macam permasalahan matematika, baik itu yang sulit maupun mudah.

## **KESIMPULAN**

Di era digital saat ini, banyak sekali ilmu yang didapat dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, contohnya gadget. Dalam penggunaan gadget banyak sekali wawasan yang dapat di ambil, salah satunya dalam mempelajari ilmu matematika dengan menggunakan aplikasi yang tersedia di app store. Aplikasi belajar matematika sangat mudah di akses oleh berbagai macam kalangan terutama generasi muda. Maka dari itu, kegiatan ini dilakukan untuk mensosialisasikan dan memberikan pelatihan pemanfaatan gadget kearah yang lebih baik, kemudian kegiatan dilakukan dengan memilih aplikasi belajar matematika karena siswa dan siswi sering menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dan banyak yang tidak menyukainya.

Dengan adanya kegiatan sosialisasi dan pelatihan tersebut siswa dan siswi telah mampu mengenali dan memahami aplikasi belajar matematika, kemudian siswa dan siswi telah menggunakan aplikasi belajar matematika tersebut untuk memecahkan beberapa persoalan matematika, dengan adanya aplikasi tersebut siswa dan siswi merasa dimudahkan dalam memecahkan persoalan matematika yang ada. Kegiatan yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif bagi siswa dan siswi MTs Muhammadiyah Gantung. Namun terdapat beberapa kekurangan, dikarenakan siswa dan siswi belum memiliki gadget.

Dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan diharapkan siswa dan siswi mempelajari dan mendalami aplikasi belajar matematika tersebut dengan cara selalu mengupdate ke versi terbaru aplikasi tersebut. Dan diharapkan lagi siswa

dan siswi MTs Muhammadiyah Gantung memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang bermanfaat, salah satunya aplikasi belajar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Cirebon yang telah mendukung terlaksananya program kegiatan pengabdian masyarakat KKN MAS 2023 Bangka Belitung, kemudian tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah menerima dengan baik sebagai salah satu anggota peserta KKN MAS 2023 dan juga sangat berperan penting dalam seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dan yang terakhir tidak lupa juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Kemenristek Dikti yang telah memberikan hibah berupa pendanaan untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat KKN MAS 2023 Bangka Belitung.

### DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Buchori. (2018). OMNICOM: Jurnal Ilmu Komunikasi 4 (1), 11-16
- Casey, L., & Hallissy, M. (2016). Live Learning: Online Teaching, Digital Literacy and the Practice of Inquiry. *Irish Journal of Technology Enhanced Learning*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.22554/ijtel.v1i1.4>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi digital pada remaja digital (Sosialisasi pemanfaatan media sosial bagi pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1).
- Indariani, A., Ayni, N., Pramuditya, S. A., & Noto, M. S. (2019). Teknologi Buku Digital Matematika dan Penerapan Potensialnya dalam Distance Learning. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v3i1.1870>
- Indrawati, H. M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Literasi Digital. *Jurnal PKM Volume 4*.
- Indrawati, F., Hikmah, N., & Mailizar, M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Literasi Digital. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(5), 478-485.
- Jayantika, I. N. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*.
- Muliawanti, K. (2019). *Literasi Digital Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. Sendika*. Muliawanti, K. (n.d.). Literasi Digital Matematika di Era Revolusi Industri 4.0.
- Rahayu, T., & Mayasari, T. (2018). Profil kemampuan awal literasi digital dalam pembelajaran fisika siswa SMK Kota Madiun. *Seminar Nasional Quantum*, 25, 431-437. Retrieved from <http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/download/294/244>
- Widianti, H. (2021). Strategi peningkatan literasi digital dalam pembelajaran matematika (studi kasus peserta didik sman 1 tanjunganom nganjuk). *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 20(1), 101-114.