

Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Matematika Berbasis Thinglink Bagi Guru Matematika SMA Kabupaten Pringsewu

Caswita*, Sugeng Sutiarmo, Haninda Bharata, Rini Asnawati

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

*Email: wcaswita@yahoo.com

Received: 25 October 2022

Accepted: 13 October 2022

Published Online: 14 November 2022

Abstrak

Beragam fasilitas teknologi dan informasi yang kini berkembang bukan lagi menjadi bahan tersier melainkan menjadi suatu kebutuhan yang wajib dimiliki setiap orang tidak terkecuali peserta didik. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi setiap guru untuk dapat memanfaatkan secara optimal fasilitas yang ada guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi seperti thinglink. Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat presentasi berbasis thinglink, dan terampil membuat presentasi berbasis thinglink. Metode yang digunakan adalah ceramah dan praktek. Sasaran kegiatan adalah guru matematika SMA di Kabupaten Pringsewu yang tergabung dalam MGMP Matematika. Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan di SMAN 1 Sukoharjo, Pringsewu. Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru matematika SMA Kabupaten Pringsewu, karena setelah mengikuti pelatihan ini guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat presentasi matematika thinglink. Kegiatan pelatihan juga telah meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menyusun presentasi matematika dengan menarik.

Kata Kunci: matematika; presentasi; thinglink

Abstract

Various technological and information facilities that are now developing are no longer tertiary materials but have become necessary for everyone, including students, to own. This is undoubtedly a challenge for every teacher to be able to optimally utilize existing facilities to support the achievement of learning objectives. One of the learning technologies that can be used is technology-based learning media such as thinglink. This service aims to increase teacher knowledge in making thinglink-based presentations and skill in making thinglink-based presentations. The method used is lecture and practice. The activity targets high school mathematics teachers in Pringsewu Regency who are members of the Mathematics MGMP. This service activity will be carried out at SMAN 1 Sukoharjo, Pringsewu. This training is beneficial for mathematics teachers at Pringsewu District High School because the teachers have the knowledge and skills to make mathematical thinglink presentations after participating in this training. The training activities have also increased teachers' confidence in preparing engaging mathematical presentations.

Keywords: mathematics; presentation; thinglink

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dan negara sangat ditentukan oleh pendidikan. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

NCTM (2000) menyatakan tujuan pembelajaran matematika yaitu *communication, reasoning, problem solving, connection, dan representation*. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Ernest, 1991; Sumarmo, 2006; Arnawa, 2006). Penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan. Karena itulah mata pelajaran matematika sangat diperhatikan di dalam dunia pendidikan, dalam setiap jenjang pendidikan, yaitu mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak kemajuan yang cukup pesat terhadap dunia pendidikan terutama teknologi pembelajaran. Menurut Warista (2008), teknologi pembelajaran berupaya merancang mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan

saja, oleh siapa saja dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses dengan mudah melalui gawai dan menggunakan internet.

Berdasarkan *survei Cambridge Internasional Global Education Census* bekerja sama dengan 200 sekolah di Indonesia dari Aceh hingga Sumbawa Barat diikuti oleh 502 siswa dan 637 guru di Indonesia menunjukkan bahwa siswa Indonesia menduduki peringkat tertinggi secara global selaku pengguna ruang IT/Komputer 40 % di sekolah. Indonesia juga menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan komputer dekstop 54%, setelah Amerika Serikat. Sekitar 67% siswa di Indonesia menggunakan smartphone saat belajar di dalam kelas, dan 81% siswa menggunakan smartphone untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Pemanfaatan teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas, para guru dan institusi pendidikan dapat mengelola materi secara lebih efisien dan dapat lebih fokus terhadap pembangunan karakter, serta menginspirasi minat dan kemampuan berpikir melalui kelas interaktif. Guru diharapkan dapat menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi, termasuk untuk pembelajaran matematika.

Beragam fasilitas teknologi dan informasi yang kini berkembang bukan lagi menjadi bahan tersier melainkan menjadi suatu kebutuhan yang wajib dimiliki setiap orang tidak terkecuali peserta didik. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi setiap guru untuk dapat memanfaatkan secara optimal fasilitas yang ada guna

menunjang pencapaian dan tujuan pembelajaran. Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi seperti *thinglink*.

Thinglink merupakan layanan web yang dapat diakses secara online dan memudahkan pengguna untuk membuat saluran gambar interaktif dengan memasukkan video, teks, audio, dan gambar didalamnya. *Thinglink* juga memiliki fitur yang cukup lengkap dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu mudah diakses dan cukup menarik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi.

Media *thinglink* merupakan media yang interaktif, penggunaan media ini dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa disebabkan dari penggunaan media pembelajaran, media interaktif memiliki karakteristik dapat menggabungkan unsur media yakni audio dan visual (Fanny & Suadirman, 2013). Media *thinglink* ini mudah diakses oleh siswa, mudah digunakan, dan dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang bervariasi serta dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar.

Permasalahan mitra adalah sebagian besar guru matematika mengalami kesulitan membuat presentasi yang menarik dalam pembelajaran matematika secara online. Untuk mengatasi permasalahan mitra itu maka diusulkan kegiatan "Pelatihan pembuatan presentasi matematika berbasis *thinglink*". Tujuan yang diharapkan terwujud setelah kegiatan pengabdian adalah untuk (1) meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat presentasi berbasis *thinglink*, dan (2) meningkatkan keterampilan guru dalam membuat presentasi berbasis *thinglink*.

METODE

Metode pengabdian masyarakat yang digunakan adalah (1) ceramah; memberikan pengetahuan tentang membuat presentasi matematika berbasis *thinglink*, dan (2) praktek; mendampingi guru dalam membuat presentasi berbasis *thinglink*. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru matematika SMA yang tergabung pada MGMP matematika di Kabupaten Pringsewu.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian ini dilakukan evaluasi, yaitu (1) evaluasi pretes; tes awal tentang membuat presentasi matematika berbasis *thinglink*, (2) evaluasi proses; meliputi aktivitas peserta mengikuti pelatihan, dan (3) evaluasi postes; tes akhir peserta tentang membuat presentasi matematika berbasis *thinglink*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan. Rancangan kegiatan pelatihan ini diawali dengan melakukan pengkajian analisis kebutuhan di lapangan dengan cara menghubungi ketua MGMP Matematika SMA Kabupaten Pringsewu. Berdasarkan wawancara dengan ketua MGMP Matematika SMA Kabupaten Pringsewu diperoleh informasi bahwa guru-guru belum memiliki pengetahuan tentang aplikasi *thinglink*.

Selanjutnya, tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan yang akan disampaikan kepada guru. Selanjutnya, Ketua tim pelaksana dan ketua MGMP Matematika SMA Kabupaten Pringsewu mengkoordinasikan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dengan perencanaan yang demikian, kegiatan pelatihan ini dapat dilaksanakan dengan baik dengan dihadiri guru SMA Kabupaten Pringsewu.

Sesuai dengan kesepakatan antara guru yang tergabung dalam MGMP

Matematika SMA Kabupaten Pringsewu dengan tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat, kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam dua periode, yaitu (1) penyampaian materi pelatihan tentang pembuatan presentasi mengajar matematika dengan *thinglink*. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Oktober 2022 bertempat Sekretariat MGMP Matematika SMA Kabupaten Pringsewu, dan (2) penyusunan/pen-

dampingan pembuatan presentasi mengajar matematika dengan *thinglink*. Kegiatan ini dilaksanakan selama sepekan, tanggal 13 s.d. 20 Oktober 2022.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diikuti oleh 39 orang peserta, yaitu guru matematika SMA Kabupaten Pringsewu, dengan sebaran peserta pada Tabel 1.

Tabel 1. Sebaran Peserta Pelatihan

No.	Asal Peserta	Banyak Peserta
1	SMA Negeri	25
2	SMA Swasta	14
Total		39

Berdasarkan hasil pengamatan tim pengabdian terhadap peserta selama proses pelatihan, peserta menghadiri kegiatan dan datang tepat waktu. Selain itu, peserta aktif bertanya dan merespon kut.

pertanyaan yang diajukan oleh nara sumber, aktivitas diskusi kelas berlangsung dengan banyak arah. Pada kegiatan ini juga dilakukan pretes dan postes, dengan hasil sebagaimana Tabel 2 berik-

Tabel 2. Hasil Prestes dan Postes

No.	Asal Peserta	Rata-Rata	
		Pretes	Postes
1	SMA Negeri	0	90
2	SMA Swasta	0	85
	Rata-Rata	0	87,25

Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata postes lebih tinggi daripada prestes, dan ini berarti pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat presentasi *thinglink*.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan berjudul “Pelatihan pembuatan presentasi matematika berbasis *thinglink* bagi guru matematika SMA Kabupaten Pringsewu”. Guru SMA nampaknya sangat membutuhkan pelatihan pembuatan presentasi matematika berbasis *thinglink*, hal ini terlihat dari antusiasme para guru untuk mengikuti kegiatan ini meskipun para guru

tersebut berasal dari asal tempat tinggal/sekolah yang jauh.

Pada saat pelaksanaan pelatihan, guru memiliki motivasi dan aktivitas yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Hal ini terlihat dari keseriusan peserta dalam mengikuti penjelasan tim pelaksana. Selain itu aktivitas yang tinggi terlihat ketika peserta bertanya berbagai hal yang belum dipahami. Kegiatan demikian ini memberikan pengaruh terhadap pencapaian kinerja peserta dalam pelatihan, yaitu terdapat peningkatan kemampuan peserta dalam membuat

presentasi matematika berbasis *thinglink*.

Hasil postest menunjukkan bahwa 100% peserta pelatihan sudah berhasil memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat presentasi matematika berba-

sis *thinglink*. Selain itu, peserta pelatihan telah mampu menampilkan hasil presentasi berbasis *thinglink* pada akhir pelatihan. Berikut ini contoh 2 peserta yang menampilkan hasil presentasinya (Gambar 1 dan 2).



Gambar 1. Peserta Menampilkan Hasil Presentasi *Thinglink*



Gambar 2. Peserta Lain Menampilkan Hasil Presentasi *Thinglink*

Harapan pada masa yang akan datang, kegiatan pengabdian tentang presentasi matematika *thinglink* dapat dilakukan pada Kota/Kabupaten lain di Propinsi Lampung karena dapat memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi matematika yang lebih menarik, bahkan kepercayaan diri dalam diri guru. Dengan demikian materi ini diharap-

kan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika.

SIMPULAN

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan diperoleh simpulan, yaitu (1) pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan guru matematika SMA Kabupaten Pringsewu tentang presentasi matematika *thinglink*, dan (2) kegiatan pelatihan juga telah meningkatkan keper-

cayaan diri guru dalam menyusun presentasi matematika dengan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnawa, I. M. (2006). Meningkatkan Kemampuan Pembuktian Mahasiswa dalam Aljabar Abstrak melalui Pembelajaran Berdasarkan Teori APOS. *Disertasi Doktor pada PPS UPI*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Ernest, P. (1991). *The Philosophy of Mathematics Education*. London: The Falmer Press.
- Fanny, A.M. & Suadirman, S.P. (2013). Pengembangan Multimedia Inter-aktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Sumarmo, U. (2006). Berpikir Matematika Tingkat Tinggi: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Makalah pada Seminar Pendidikan Matematika di Jurusan Matematika FMIPA Universitas Padjajaran*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Undang-Undang No. 14 tentang Guru dan Dosen. (2005). Jakarta: Sekretariat Negara RI.
- Warista, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.