

SOSIALISASI PENGGUNAAN ALAT PERAGA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK SMP NEGERI 1 SARMI

Agnes Teresa Panjaitan^{*1}, Elsi Sirampun²

^{1,2}Dosen FKIP Universitas Cenderawasih

e-mail: agnesteresapanjaitan@fkip.uncen.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diketahui adanya keterbatasan penggunaan alat peraga bagi Guru Matematika di SMP Negeri 1 Sarmi. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan antusias peserta didik dalam mempelajari matematika. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi penggunaan alat peraga pembelajaran matematika untuk membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penggunaan alat peraga sebagai sarana penjelasan materi sehingga mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Dengan demikian dapat meningkatkan pemahaman pserta didik SMP Negeri 1 Sarmi tentang konsep-konsep dasar matematika melalui penggunaan alat peraga yang interaktif dan efektif. Adapun hasil pengabdian yang diperoleh yaitu 1) peningkatan pemahaman dan keterampilan guru, 2) Suasana kelas yang lebih interaktif dan menarik, 3) Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Sosialisasi Penggunaan Alat Peraga, Pembelajaran Matematika, Minat dan Motvasi Belajar.

Abstract

This service aims to overcome learning problems. Based on the results of the interview, it is known that there are limitations in the use of teaching aids for Mathematics Teachers at SMP Negeri 1 Sarmi. This causes a lack of interest and enthusiasm among students in learning mathematics. This service activity was carried out in the form of socialization of the use of mathematics learning aids to assist teachers in optimizing the learning process through the use of teaching aids as a means of explaining material to encourage student's interest and motivation in learning mathematics subjects. Thus, it can increase the understanding of SMP Negeri 1 Sarmi students about basic mathematical concepts through interactive and effective teaching aids. The results of the service are 1) improvement in teachers' understanding and skills, 2) a more interactive and interesting classroom atmosphere, and 3) increased interest and motivation in student learning.

Keywords: Sosialisasi Penggunaan Alat Peraga, Pembelajaran Matematika, Minat dan Motvasi Belajar.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang materinya memiliki karakteristik abstrak. Keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Ciri keabstrakan matematika beserta ciri lainnya yang tidak sederhana, menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik pada matematika. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika adalah ilmu yang sulit dipelajari, membuat orang stress, sakit kepala, dan merasa bosan. Sehingga menjadi suatu tantangan bagi pendidik, untuk mengubah pola pikir yang sudah turun temurun menjadi stigma bagi peserta didik.

Salah satu permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran matematika adalah kurangnya menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Di era yang berkembang pesat, tentunya terdapat media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendapatkan hasil belajar matematika yang terbaik. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang mendukung, ketertarikan siswa akan matematika dapat ditingkatkan. Menurut Pudjiati (2004:4), Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa yaitu: a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) Bahan Pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Faktanya, media pembelajaran sebagai benda yang menjadi perantaranya terjadi proses belajar,

dapat berwujud perangkat lunak, maupun perangkat keras. Berdasarkan fungsinya, media pengajaran dapat berbentuk alat peraga. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rizkiawan, et all (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang memanjakan mata bisa meningkatkan semangat bagi para siswa untuk belajar. Siswa milenial menunjukkan peningkatan cukup signifikan dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa platform pembelajaran daring. Pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran daring juga memberi dampak terhadap jiwa semangat dan mindset yang baik dalam diri peserta didik.

Mengingat urgensi yang ditimbulkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar matematika, menjadi efektif apabila setiap sekolah mendapat fasilitas yang terbaik. Namun, tidak seluruh peserta didik mendapat akses untuk menggunakan media pembelajaran berupa media online dan konkret. Berdasarkan observasi awal, media pembelajaran belum cukup terfasilitasi, didukung pula dengan wawancara singkat dengan salah seorang guru matematika yang menyatakan memiliki ketertarikan untuk bisa menggunakan alat peraga agar dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik di SMP Negeri 1 Sarmi.

Melihat uraian di atas, perlu adanya suatu upaya untuk mensosialisasikan berbagai alat peraga konkret yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang ada di mata pelajaran matematika sekolah menengah dan diharapkan mampu mengubah stigma siswa tentang matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berbentuk sosialisasi penggunaan alat peraga pembelajaran matematika bagi guru SMP Negeri 1 Sarmi. Kegiatan ini dimulai dengan persiapan yaitu melakukan wawancara dengan guru matematika untuk menemukan permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara maka diketahui bahwa adanya keterbatasan penggunaan alat peraga bagi guru SMP Negeri 1 Sarmi. Selanjutnya dilakukan persiapan materi pelatihan, alat peraga kemudian dilanjutkan dengan pemantauan dan evaluasi. Rangkaian pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut yaitu:

1. Sosialisasi dan komunikasi
Pendampingan dimulai kepada kepala sekolah dan guru-guru dengan menyampaikan terkait manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif. Tim pendamping juga menjalin komunikasi yang intensif dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif.
2. Pelatihan dan Pembinaan
Tim pendampingan memberikan pelatihan kepada kepala sekolah dan guru-guru, serta siswa mengenai cara menggunakan dan mengintegrasikan alat peraga dalam pembelajaran matematika sehari-hari. Selain itu, juga dilakukan pendampingan secara individu untuk memastikan para guru merasa percaya diri dan terampil dalam mengimplementasikan medi interaktif.
3. Pembuatan dan Pengembangan Alat Peraga
Tim pendamping juga membantu dalam pembuatan dan pengembangan materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi ini bisa berupa video pembelajaran, animasi, atau aplikasi interaktif lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 1 Sarmi, Kecamatan Muara Tami, Kabupaten Sarmi pada tanggal 23 Juli yaitu:

1. Pelaksanaan Sosialisasi dan Komunikasi
Pendampingan dimulai kepada kepala sekolah dan guru-guru dengan menyampaikan terkait manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif. Tim pendamping juga menjalin komunikasi yang intensif dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif.
2. Pelaksanaan Pelatihan dan Pembinaan
Tim pendampingan memberikan pelatihan kepada kepala sekolah dan guru-guru, serta siswa mengenai cara menggunakan dan mengintegrasikan alat peraga dalam pembelajaran matematika sehari-hari. Selain itu, juga dilakukan pendampingan secara individu untuk memastikan para guru merasa percaya diri dan terampil dalam mengimplementasikan medi interaktif.



3. Pelaksanaan Pembuatan dan Pengembangan Alat Peraga

Tim pendamping juga membantu dalam pembuatan dan pengembangan materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi ini bisa berupa video pembelajaran, animasi, atau aplikasi interaktif lainnya.

Selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 1 Sarmi, Kecamatan Muara Tami, Kabupaten Jayapura kami mencapai beberapa hasil nyata yang memberikan dampak positif kepada kepala sekolah dan guru-guru yang terlibat langsung dalam kegiatan. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk kegiatan pendampingan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan di Sekolah Dasar. Berikut beberapa hasil yang kami peroleh:

1. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Guru

Melalui pelatihan dan pendampingan, kepala sekolah dan guru-guru di SMP Negeri 1 Sarmi berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Mereka menjadi lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi dan menciptakan konten yang menarik untuk siswa.

2. Suasana Kelas yang Lebih Interaktif dan Menarik

Implementasi media pembelajaran interaktif menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran dan aplikasi Pendidikan, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara lebih dinamis dan atraktif bagi siswa.

3. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan alat peraga yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

4. Sesi Refleksi dan Diskusi Pada kegiatan ini, kepala sekolah dan guru-guru melakukan tanya jawab atau diskusi bersama pemateri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan capaian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat peraga interaktif secara efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Sarmi. Para guru sudah bisa secara mandiri mencari berbagai macam alat peraga interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, guru merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengembangkan keterampilan mengajar mereka, mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

SARAN

Berdasarkan hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bagi peserta SMP Negeri 1 Sarmi maka disarankan agar adanya penggunaan alat peraga dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu diharapkan kegiatan ini dapat dilanjutkan untuk meningkatkan pemanfaatan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Rulam. (2014). Pengantar Pendidikan. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

- Alawiyah, F. (2013). Peran guru dalam kurikulum 2013. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(1), 65-74.
- Faradila, D. (2020). Pengaruh Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X di MAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Idris, M. (2019). Standar Kompetensi Guru Profesional. *Ta'dibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 41.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: kemendikbud.go.id.
- Kusnandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada. Rizali, Ahmad, Indra Jati Sidi, dan Datria Dharma. 2009. *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*. Jakarta: PT. Grasindo
- Munirah, M. (2015). Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan realita. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 233-245.
- Murtiyasa, B. (2015). Tantangan pembelajaran matematika era global.
- Soeprapto, S. (2013). Landasan aksiologis sistem pendidikan nasional Indonesia dalam perspektif filsafat pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2).