
DARMA ABDI KARYA

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

VOLUME 1 NO 1
DESEMBER 2022

darmaabdikarya@plb.ac.id

e-ISSN: xxx-xxx

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS 3 SD BERBASIS ANDROID

Lana Gulam Panditha¹, Linda Daniati
Melinda², Hadiansyah Ma'sum³

Manajemen Informatika, Politeknik LP31^{1,3}
Akuntansi, Politeknik LP31²

Article history

Received: 5 Desember 2022

Revised: 15 Desember 2022

Accepted: 30 Desember 2022

*Corresponding author

Email: lindadaniatimelinda@plb.ac.id

ABSTRAK

Dengan adanya pandemi COVID 19, proses pembelajaran mengalami perubahan. Dimana pada awalnya proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka, sekarang pembelajaran berubah menjadi daring (online). Dengan perubahan metode pembelajaran dari tatap muka (offline) menjadi daring (online), banyak pola pembelajaran yang juga ikut berubah. Seperti penggunaan android untuk proses belajar dan mengajar. Dalam penelitian kali ini, penulis memfokuskan penelitian penggunaan android dalam bidang pembelajaran. Dimana penggunaan android menjadi lebih banyak dipakai oleh siswa atau siswi baik itu siswa SMA, SMP, bahkan digunakan oleh siswa SD.

Kata Kunci: Covid-19; media pembelajaran; matematika; sekolah dasar; android

ABSTRACT

With the COVID-19 pandemic, the learning process has changed. Where previously the learning process took place face-to-face, learning has changed to online. With the change in learning methods from face-to-face (offline) to online, many learning patterns have also changed, such as the use of Android for the learning and teaching process. In this research, the author focuses on the use of Android in the field of learning. The use of android is becoming more widely used by students or schoolgirls, be it high school, junior high school, even elementary school students.

Keywords: Covid-19; learning media; mathematics; elementary school; android

© 2022 Damkar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikanlah yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia nomor wahid. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan dengan siapapun. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik.

Proses pembelajaran, biasanya dilakukan disekolah, tetapi dengan adanya pandemi sekarang, proses pembelajaran mengalami perubahan. Dengan adanya pandemi COVID 19, proses pembelajaran mengalami perubahan(j-sika et al., 2021), (Putri et al., 2020), (Komalasari, 2020). Dimana pada awalnya proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka, sekarang pembelajaran berubah menjadi daring (online). Dengan perubahan metode pembelajaran dari tatap muka (offline) menjadi daring (online), banyak pola pembelajaran yang juga ikut berubah. Seperti penggunaan android untuk proses belajar dan mengajar. Dalam kehidupan sehari-hari, android dapat digunakan dalam berbagai bidang. Diantaranya yaitu dalam bidang pembelajaran, bidang bisnis, bidang olahraga, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan melalui

device android. Dalam penelitian kali ini, penulis memfokuskan penelitian penggunaan android dalam bidang pembelajaran karena penulis melihat permasalahan perihal adanya siswa yang tidak suka dan sulit memahami pelajaran matematika, proses pembelajaran matematika kelas 3 SD kurang interaktif, dan siswa SD menggunakan HP Android untuk bermain *game*.

Beberapa penelitian terdahulu perihal media pembelajaran adalah (Arriza, 2020) yang mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash dapat diterapkan sebagai media pembelajaran matematika pada materi lingkaran dengan Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). (Santanapurba & Hidayanti, 2018) yang membuat media pembelajaran matematika berbasis Adobe Flash CS3 pada materi bangun ruang balok pada siswa SMP/MTs kelas VIII, metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development. (Oktaviani & Arini, 2021) yang membuat produk media *animation game* untuk mata pelajaran matematika modul bangun ruang kelas V SD menggunakan metode pengembangan (R&D).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research And Development / R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan sebuah cara untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk. Dimana produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu aplikasi pembelajaran matematika berbasis android menggunakan adobe flash professional cs6.

PEMBAHASAN

Penyusunan aplikasi pembelajaran matematika ini disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Media ini dijalankan oleh Android. Tampilan awal dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada bagian awal terdiri dari tampilan loading screen, menu utama, menu materi, game, dan menu keluar (Gambar 1 dan Gambar 2).

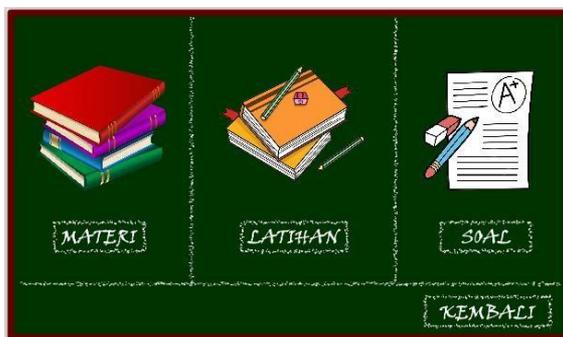


Gambar 1. Tampilan loading aplikasi



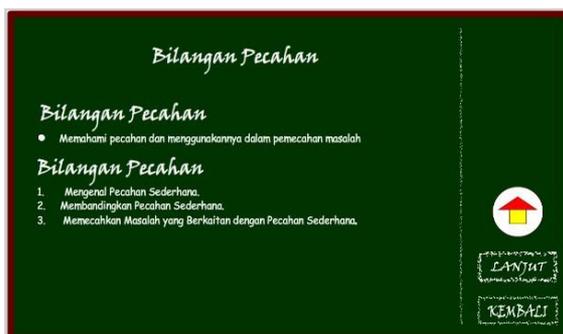
Gambar 2. Tampilan awal aplikasi

Pada bagian isi terdapat materi pecahan matematika bagi kelas 3 SD juga latihan-latihan, juga soal pecahan yang dapat dikerjakan oleh siswa dapat dilihat pada Gambar 3..

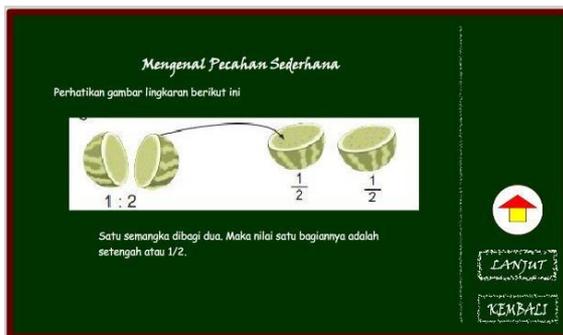


Gambar 3. Tampilan mulai aplikasi

Menu materi menjelaskan materi pecahan dasar berdasarkan kurikulum 2013 dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.

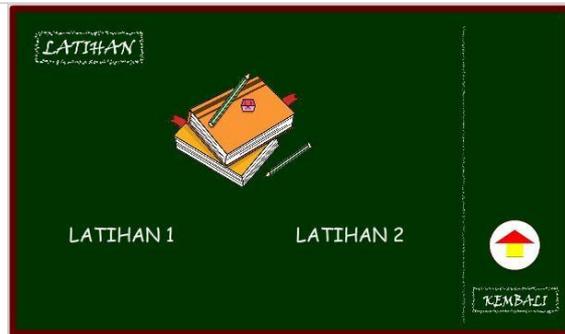


Gambar 4. Tampilan materi bilangan pecahan

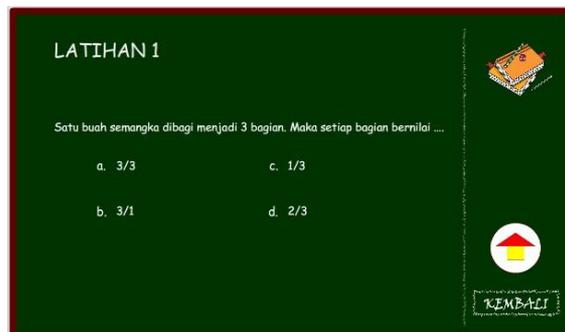


Gambar 5. Tampilan materi mengenal pecahan sederhana

Pada menu latihan, terdapat beberapa soal latihan yang dapat dikerjakan oleh siswa untuk latihan. Berikut gambaran dari menu latihan dapat dilihat pada Gambar 6, gambar 7 dan Gambar 8. Pada menu soal, terdapat soal yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai bahan tes evaluasi siswa. Berikut gambar dari menu yang terdapat dalam menu soal.



Gambar 6. Tampilan awal latihan



Gambar 7. Tampilan latihan 1



Gambar 8. Tampilan skor akhir latihan 1

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari penelitian ini yaitu : pembuatan multimedia pembelajaran ini menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6 dengan bantuan beberapa aplikasi lainnya seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, dan lainnya. Aplikasi pembelajaran ini masih dapat dan perlu dikembangkan supaya dapat menjadi aplikasi yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran, baik itu pelajaran matematika, Bahasa Indonesia, maupun pelajaran yang lainnya. Respon guru dan murid terhadap aplikasi pembelajaran multimedia berbasis adobe flash pada materi pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

Arriza, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima [UIN Sumatera Utara Medan]*. http://repository.uinsu.ac.id/9863/1/SKRIPSI_LOVIEANTA_ARRIZA -

© 2022 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

%280305161057%29.pdf

- j-sika, Rita Komalasari, & Mira Ismirani Fudsy. (2021). PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENGENDALIAN PANDEMI COVID-19. *J-SIKA/Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(02 SE-Articles), 73–85. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/694>
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/10950/1/jurnal_Pengembangan_media_Animation_Game_Geometry_Smart_Choice.pdf
- Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2020). Teknologi Pendidikan dan Transformasi Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 20(1), 53–57.
- Santanapurba, H., & Hidayanti, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Materi Bangun Ruang Balok untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5097>