

PEMANFAATAN ICT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 PALEMBANG

UMMI LAILATUL HIKMAH

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Fatah Palembang

Ummilailatul35@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa penting pemanfaatan ICT dalam pendidikan, teknik yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Data yang diambil adalah observasi dan wawancara kepada guru matematika kelas V. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa guru tersebut menggunakan media *game* dan *slide* (film bingkai). *Game* yang digunakan dalam pembelajaran matematika ini adalah Aplikasi *Kahoot*. aplikasi ini merupakan sebuah website internet yang dapat menghasilkan suasana kuis yang meriah dan heboh saat pembelajaran dikelas. Dengan bermain *kahoot* ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran matematika yang mana menurut kebanyakan siswa pembelajaran matematika sulit dimengerti. Selain *game kahoot*, guru disana juga menggunakan media *slide* yang berisikan materi ajar matematika K13. Materi yang ada pada *slide* tersebut banyak sekali salah satunya percahan, KPK dan FPB. Dengan adanya ICT dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan kepada mereka. Media *game* dan *slide* yang menarik dan kreatif dapat membuat siswa tidak mudah bosan belajar matematika. Dengan media ICT ini juga dapat membuat guru mudah dalam memberikan materi pembelajaran.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media ICT, Penggunaan *Game Kahoot* dan *Slide* Materi Ajar.

ABSTRACH

The purpose of this study is to know how important utilization of ICT in education, the technique used is qualitative approach data taken is observation and interview to the fifth grade math teacher. Based on research results it is known that the teacher it uses game and slide media. Game used in learning mathematics this is a kahoot application. This application is an internet website which can produce a quiz atmosphere the lively and excited when class learning. Besides game kahoot, teacher there to use slide media that containing teaching material mathematics 2013 curriculum. Existing material one the slide much once one of them shard, KPK and FPB. As is ICT in mathematics learning expected students can understand more material taught to them. Game and slide media interesting and creative can make students not easily bored studying mathematics. With this ICT media also can make teacher in giving learning materials.

Key Word: Use Of ICT Media, The Of Kahoot Games And Teaching Material Slides.

PENDAHULUAN

Dengan meningkatnya arus globalisasi saat ini tidak heran jika media ICT sangat dibutuhkan sekali di dalam dunia pendidikan sebagai fasilitas lebih canggih untuk memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media ICT telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang lebih menarik sehingga mereka tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Seperti yang ada di Indonesia sekarang masih banyak sekolah-sekolah yang belum menggunakan ICT dalam pendidikan.

Adanya ICT yang digunakan dalam media pembelajaran dapat berdampak positif bagi para siswa, yaitu mereka lebih mudah untuk mencari informasi yang diperlukan selama proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah dengan menyediakan computer dan internet di setiap sekolah. Dengan memanfaatkan ICT dalam dunia pendidikan, diharapkan akan mampu membuat pendidikan yang dulunya tertutup menjadi terbuka, sehingga akan semakin membuat proses belajar mengajar menjadi lebih kreatif dan kompetitif.

Oleh karena itu, dunia pendidikan senantiasa dituntut untuk terus-menerus mengikuti alur perkembangan ilmu dan teknologi yang kian berkembang pesat. Karena pendidikan yang terus mengikuti alur pada intruksi kurikulum yang kaku hanya akan membuat siswa terhadap gagap terhadap realita pengembangan teknologi yang kian canggih. Saat ini teknologi yang banyak sudah digunakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah *Information and Communication Technology* (ICT).

Menurut Kementerian Negara Riset dan Teknologi, *Information and Communication Technology* (ICT) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Menurut Anatta Sannai ICT merupakan sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain (Asmani 2011:100).

Menurut Mudiono, di dalam era global, pengetahuan dan kemampuan guru yang profesional akan menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Bahkan pandangan ekstrem mengatakan di era digitalisasi, jika seorang guru tidak menguasai ICT dapat disebut dengan butek (buta teknologi) (Erisy Syawiri, : 2). Oleh karena itu penguasaan dan pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran sangat penting, tetapi kenyataan di lapangan masih banyak guru yang belum menerapkan ICT dalam pembelajaran. Diantaranya guru harus mampu memecahkan masalah dan mampu untuk memanfaatkan dan mengembang ICT dalam proses pembelajaran di sekolah, Khususnya pembelajaran Matematika.

Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekadar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan computer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis. Oleh karena itu, anak-anak dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai dengan tahapan, melalui cara yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip pembelajaran matematika (Fatimah, 2009:8).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru matematika kelas V MIN 2 Palembang, diketahui bahwa guru tersebut menggunakan media *game* dan *slide* (film bingkai). *Game* yang dipakai dalam pembelajaran

matematika ini adalah Aplikasi *Kahoot*. aplikasi ini merupakan sebuah website internet yang dapat menghasilkan suasana kuis yang meriah dan heboh saat pembelajaran dikelas. Dengan bermain *kahoot* ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran matematika yang mana menurut kebanyakan siswa pembelajaran matematika sulit dimengerti. Selain *game kahoot*, guru disana menggunakan media *slide* yang berisikan materi ajar matematika K13. Materi yang ada pada *slide* tersebut banyak sekali salah satunya percahan, KPK dan FPB.

Tujuan penelitian kali ini adalah (1) untuk mengetahui apakah sekolah tersebut sudah menggunakan ICT dalam pembelajaran matematika, (2) untuk mengetahui media apa yang digunakan dalam pembelajaran matematika, dan (3) apakah dengan metode ini siswa akan termotivasi dalam belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam pendekatan kualitatif yang tujuannya untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti termasuk pemanfaatan ICT dalam pembelajaran matematika disekolah. Menurut Connole, pendekatan kualitatif adalah penelitian yang memfokuskan pada kegiatan-kegiatan mengidentifikasi, mendokumentasi, dan mengetahui dengan interpretasi secara mendalam gejala-gejala nilai, makna, keyakinan, pildran, dan karakteristik umum seseorang atau kelompok masyarakat tentang peristiwa-peristiwa kehidupan. Penggunaan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan penelitian karena penelitian bersifat masalah yang diteliti dapat berkembang secara alamiah sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada dilapangan (Muh. Fitrah, 2017:44). Jadi, dipilihnya pendekatan kualitatif sebagai pendekatan penelitian karena peneliti berkeinginan untuk memahami secara mendalam kasus yang terjadi dilokasi.

Pada penelitian yang dilakukan pada hariis jumat tanggal 27 November 2019 di MIN 2 Palembang teknik yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara kepada guru matematika kelas V. Lembar observasi digunakan untuk mencatat media apa yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media ICT yang diterapkan oleh guru tersebut adalah *game kahoot* dan *slide* materi ajar matematika.

PEMBAHASAN

Information and Communication Technology (ICT) telah membuat pandangan tentang pembelajaran yang dulunya hanya terjadi di ruang-ruang kelas yang kerap membuat siswa bosan dengan penjelasan guru didepan kelas, sekarang sudah dapat memanfaatkan ICT dalam setiap pembelajaran yang mana tidak terikat oleh ruang dan waktu. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada satu sumber tetapi dapat diakses dengan beragam sumber yang didukung oleh fasilitas sekolah dan akses internet yang kuat mendukung proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran seperti pelajaran matematika.

Sebelum memanfaatkan ICT dalam pembelajaran matematika, ada 3 hal yang harus diwujudkan yaitu: (1) Guru dan siswa harus memiliki akses kepada teknologi digital dan internet didalam kelas, dan sekolah, (2) Harus tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan untuk siswa dan guru, (3) Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat dan sumber digital untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru matematika kelas V di MIN 2 Palembang, secara umum ICT sudah digunakan secara baik, terlihat pada saat guru matematika menerapkan ICT dikelas, media yang guru tersebut gunakan adalah media *game kahoot* dan *slide* materi ajar. Pada aplikasi *kahoot* ini bukan hanya game tetapi ada latihan kuis. Aplikasi *kahoot* ini bisa digunakan di handphone dan computer yang sangat memerlukan koneksi internet. Aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yakni: (1) Game, (2) Kuis, (3) Diskusi dan survey. Ada dua langkah yang harus dilakukan dalam permainan *kahoot* yaitu membuat kuis, dan memainkan kuis. Menurut PopuPedia ada 9 langkah pembuatan kuis ini dilakukan oleh guru sebagai berikut:

1. Guru masuk ke aplikasi *kahoot* dengan menggunakan email atau media yang sudah terdaftar di aplikasi. Klik tulisan New K yang ada pada layar
2. Beri judul yang akan diujikan ke pada siswa dan siapkan pertanyaan
3. Buat pertanyaan, pilihan jawaban, kunci jawaban, masukkan gambar, dan atur batas waktu jawab yang diajukan ke siswa
4. Simpan dan publikasikan kuis dan klik mainkan untuk bermain
5. Berikutnya muncul kode pin yang akan digunakan siswa untuk mengakses *game*
6. Siswa diarahkan untuk memasukkan kode pin soal yang sudah dibuat tadi dan lihat nama siswa yang sudah bergabung dalam *game*.
7. Kemudian kuis akan berjalan secara otomatis
8. Setelah itu lihat jawaban yang sudah diisi oleh siswa dan lihat skor akhir siswa dan ranking siswa, siswa yang menjawab soal paling cepat dan tepat akan mendapat poin tertinggi
9. Setelah kuis selesai, berikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat dari kuis yang mereka ikuti tadi.

Pada langkah kedua memainkan kuis ini dilakukan oleh siswa. Caranya sama seperti yang dilakukan oleh pembuat kuis, bedanya siswa diberikan kode pin oleh guru matematika sebelum memulai game, kemudian akan tampil soal dan jawaban, jawaban siswa akan secara otomatis akan bergantian sesuai dengan urutan soal yang ditampilkan.

Penggunaan media ICT pada aplikasi *kahoot* ini biasanya dilakukan oleh guru matematika kelas V setiap akhir bulan atau satu kali dalam satu bulan menggunakan handphone atau computer untuk membuat challenge, tetapi guru juga menerapkan *game kahoot* selepas siswa pulang sekolah, walaupun siswa tidak ada jam pelajaran lagi disekolah tetapi mereka masih bisa belajar dan latihan soal dirumah. Guru akan mengirim kode pin melalui ketua kelas atau langsung ke whatsapp grup kelas. Biasanya kalau guru menerapkan *game kahoot* dikelas, soal yang diujikan ke siswa akan langsung dibahas jawabannya, guru akan menanyakan alasan kepada siswa mengenai jawabannya kurang tepat. Tentu dengan menanyakan kepada siswa secara langsung akan menjadi diskusi yang menarik dan membuat siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikir mereka. Dan guru pun dapat

mengetahui sejauh mana perkembangan materi yang selama ini diajarkan dan dapat mengetahui materi apa yang sulit mereka pahami.



Gambar 1. Aplikasi *Kahoot*

Pada media selanjutnya yaitu media *slide* berbentuk *CD*, *slide* ini berisi materi ajar kelas V kurikulum 2013 seperti KPK FPB dan pecahan. Penggunaan media ini dilakukan di kelas dibantu dengan alat *infocus* (proyektor) dan laptop, biasanya penggunaan media ini setiap 1 kali dalam satu minggu karena pembelajaran matematika di setiap kelas hanya 2 pertemuan dalam satu minggu. Satu minggunya menggunakan metode ceramah, dan satunya lagi menggunakan media ICT. Selain materi ajar yang ada pada media *slide*, terdapat beberapa soal latihan untuk siswa. Dengan adanya media *slide* ini membuat siswa tidak bosan dengan penyampaian materi yang berfokus pada papan tulis dan membuat mereka senang dengan animasi yang ada pada media *slide*.



Gambar 2. CD Slide Materi Ajar

Dengan adanya ICT dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan kepada mereka,terkhusus mata pelajaran matematika. Media *game* dan *slide* yang menarik dan kreatif dapat membuat siswa tidak mudah bosan belajar matematika. Dengan media ICT ini juga dapat membuat guru mudah dalam memberikan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan ICT dalam bidang pendidikan mempunyai arti penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Dengan meningkatnya arus Globalisasi saat ini tidak heran jika ICT sangat dibutuhkan sekali di dalam dunia pendidikan sebagai fasilitas lebih canggih untuk memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan ICT telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang lebih menarik sehingga mereka tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara pada tanggal 27 september 2019 dengan salah satu guru matematika kelas V di MIN 2 Palembang, secara umum ICT sudah digunakan secara baik, terlihat pada saat guru matematika menerapkan ICT dikelas, media yang guru tersebut gunakan adalah media *game kahoot* dan *slide* materi ajar. Pada aplikasi *kahoot* ini bukan hanya game tetapi ada latihan kuis dan diskusi atau survey. Sedangkan di media *slide* berisi materi ajar kelas V kurikulum 2013 seperti KPK FPB dan pecahan.

. Diharapkan dengan adanya pengembangan media ICT pada pembelajaran matematika akan lebih mengarah pada kemampuan aplikasi yang lengkap seperti animasi yang menarik, dan materi ajar yang semakin berkembang. Dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi ini dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dalam menciptakan metode-metode mengajar yang lebih baik dimasa yang akan datang sehingga proses belajar mengajar agar menjadi lebih kreatif dan inovatif. Sehingga siswa dapat termotivasi dan minat belajar pada pembelajaran matematika akan meningkat dan membuat mereka lebih semangat lagi untuk belajar.

Solusi untuk sekolah yang belum memanfaatkan ICT dengan baik, seperti yang ada di Indonesia sekarang masih banyak sekolah-sekolah yang belum menggunakan media ICT dalam pembelajaran yang ada disekolah karena fasilitas yang kurang memadai dan kesulitan dana cukup maka para guru dituntut untuk membuat metode metode yang menarik sehingga siswa tidak bosan selagi menunggu kebijakan sekolah untuk dapat memfasilitasi dan diharapkan juga kepada pemerintah dapat lebih memperhatikan hal ini untuk kualitas pendidikan di Indonesia sehingga sekolah yang membutuhkan bantuan dapat segera di tindaklanjuti untuk fasilitas terutama fasilitas teknologi

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Erisy. 2013. *Integrating Technology In Indonesia Language Learning*. Banyuwangi: Syair Gema Maulana Press.
- Fatimah. 2009. *Fun Math, Matematika Asyik dengan Metode Penelitian*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Fitrah, Moh. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Jawa Barat: CV. Jejak.

Popupedublog. (28/08/2016). Cara Membuat Kuis dengan Kahoot. *Moving to*
www.eduteachers.com. Dikutip dari
<https://popupedublog.wordpress.com/2016/08/28/cara-membuat-kuis-dengan-kahoot/> pada tanggal 7 Oktober 2019.