

Sarana Dan Prasarana Yang Memiliki Efek Terhadap Kemajuan Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Media

INFO PENULIS

Adelia Putri
Universitas Bina Bangsa Getsempena
adeliasmantiga@gmail.com

Anisa Putri Nadira
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Anisaputrinadira77@gmail.com

Dea Agusmita
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Dea.agusmita2021@gmail.com

Era Fazira
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Erafazira0109@gmail.com

Yuni Oviana
Universitas Bina Bangsa Getsempena
ovianayuni@gmail.com

Wahidah Nasution
Universitas Bina Bangsa Getsempena
wahidah@bbg.ac.id

Rahmattullah
Universitas Bina Bangsa Getsempena
rahmatullah@bbg.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2776-5148
Vol. 4, No. 1, Juni 2024
<http://almufi.com/index.php/AJPKM>

© 2024 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Putri, A., Nadira, A. P., ..., & Rahmattullah. (2021). Sarana Dan Prasarana Yang Memiliki Efek Terhadap Kemajuan Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Media. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (1), 120-127.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keinginan penulis untuk meningkatkan kemampuan siswa serta mendesain pembelajaran yang tidak terpusat pada guru. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di kelas VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 April 2015 s/d tanggal 28 Mei 2015. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan prosedur penelitian: (a) Mengadakan perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran, (b) Melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan, (c) Mengadakan observasi terhadap siswa dan guru selama proses tindakan berlangsung, (d) Mengadakan evaluasi/tes pada siswa disetiap akhir siklus, (e) Melakukan refleksi dan menganalisis kekurangan dan kelemahan selama siklus I untuk merencanakan tindakan pada siklus II. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pada tindakan siklus I, hasil belajar siswa meningkat dari skor rata-rata tes awal sebelum

tindakan adalah 68,25 menjadi 77,71 atau dengan persentase ketuntasan 78,12% yaitu 25 dari 32 siswa memperoleh nilai ≥ 75 , hal ini belum menunjukkan keberhasilan sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada tindakan siklus II hasil yang diperoleh adalah sebanyak 27 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dengan nilai rata-rata 83,15 atau dengan persentase 84,37%. Hal ini berarti bahwa hasil penelitian tindakan siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil siswa kelas VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dengan pendekatan CTL tersebut membawa efek terhadap peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Sarana Dan Prasarana , Aplikasi, Media

Abstract

This research is motivated by the author's desire to improve student abilities and to design learning that is not teacher-centered. So this study aims to improve student mathematics learning outcomes through the Scramble Type Cooperative Learning Model with Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach in class VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga. The research was conducted from 28 April 2015 to 28 May 2015. The subjects in this study were students of class VIII_B SMP Negeri 1 Latambaga. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles with research procedures: (a) Planning to carry out the learning process, (b) Carrying out actions in accordance with the plan, (c) observing students and teachers during the action process, (d)) Conducting evaluations / tests on students at the end of each cycle, (e) Reflecting and analyzing the shortcomings and weaknesses during cycle I to plan actions in cycle II. The results obtained were that in the first cycle of action, student learning outcomes increased from the average score of the initial test before the action was 68.25 to 77.71 or with a percentage of 78.12% completeness, namely 25 of 32 students obtained a value of ≥ 75 , p. this has not shown success according to the established success indicators. In the second cycle of action, the results obtained were as many as 27 students got a score of ≥ 75 with an average value of 83.15 or with a percentage of 84.37%. This means that the results of action research in Cycle I and Cycle II can be concluded that the results of class VIII_B students of SMP Negeri 1 Latambaga on building material through scramble-type cooperative learning models with the CTL approach have an effect on improving learning outcomes.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Scramble Type Cooperative Learning Model with Contextual Teaching and Learning (CTL) approach.

Key Words: learning outcomes, scramble-type cooperative, CTL

A. Pendahuluan

Sarana dan prasarana berperan penting terhadap berlangsungnya pembelajaran daring. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi hambatan baru dalam pembelajaran daring. Hasil penelitian ini yaitu: 1) peserta didik kelas X memiliki sarana dan prasarana pembelajaran daring yang cukup, 2) Hambatan yang muncul terkait terbatasnya ketersediaan handphone yang mendukung dan kuota internet, 3) solusi yang diberikan oleh pihak sekolah adalah dengan mengkombinasikan pembelajaran daring dan luring secara homeschooling.

Implementasi pembelajaran online di Indonesia terkait dengan proses pembelajaran dan pengajaran yang berlangsung sepenuhnya online dan dimediasi oleh internet di seluruh wilayah geografis Indonesia yang tidak

semuanya terjangkau jaringan internet. Implementasi PJJ secara online untuk sebagian besar wilayah Indonesia akan sangat menantang. Pertama, sebagian besar tenaga pendidik hanya memiliki sedikit atau bahkan tidak memiliki pengalaman dengan pembelajaran online (Kusnayat et al., 2020; Siahaan, 2020). Karena krisis, mereka terpaksa beralih dari pendidikan tatap muka ke online dengan cara yang cepat dan tidak terduga. Sebagai hasil dari mandat penggunaan pengajaran dan pembelajaran online jarak jauh sepenuhnya untuk pendidikan berkelanjutan, berbagai masalah dengan materi pelajaran, kursus konten, dan metode pengajaran menggunakan platform e-learning dan internet telah muncul (Kusnayat et al., 2020; Siahaan, 2020). Kedua, keterjangkauan dan aksesibilitas internet sangat penting dalam memberikan pengalaman belajar online jarak jauh yang sebanding dengan kursus tatap muka. Aplikasi konferensi video, seperti rapat video Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams memerlukan koneksi internet yang cepat untuk memungkinkan pembelajaran online dari jarak jauh. Beberapa tempat di Indonesia tidak memiliki fasilitas jaringan internet yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi rapat online (Aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams memiliki peran yang penting dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Berikut adalah beberapa pertimbangan dan kegunaannya). Penggunaan berbagai media dan aplikasi ternyata belum tentu menghasilkan output belajar yang optimal. Banyak aspek yang harus disiapkan dalam proses pembelajaran menggunakan media daring agar hasil belajar bisa maksimal. Selain aspek kesiapan tenaga pendidik, pemilihan aplikasi dalam pembelajaran daring menjadi faktor penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Gunawan et.al., 2021). Seorang guru yang profesional seharusnya mampu melakukan pembelajaran jarak jauh dengan mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki, terutama kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial. Seharusnya guru dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuannya dalam memilih strategi, metode, dan isi kurikulum yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Guru juga harus mampu memilih media pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi dengan siswa, sesama guru, dan orang tua siswa.

B. Methodologi

Pada pengabdian ini mahasiswa membuat membuat dan mempersiapkan materi pembelajaran, sebelum turun ke lapangan mahasiswa merancang sebuah tema dengan membawakan konsep pemanfaatan teknologi dan aplikasi Dalam hal ini mahasiswa menjumpai salah satu pihak sekolah untuk meminta izin dengan tujuan melaksanakan pengabdian di sekolah, tentunya sebelum melaksanakan pengabdian salah satu guru akan membimbing dan mengarahkan bagaimana melakukan pengabdian dengan benar. Adapun persiapan yang dibuat diantaranya : Menyiapkan Materi Pembelajaran, Menentukan Model Pembelajaran, Mencari Metode Pembelajaran, Membuat Permainan atau Aktivitas Mencairkan Suasana (Ice Breaking), dan Menyiapkan lembaran soal sebagai evaluasi akhir pembelajaran.

1. Menyiapkan Materi Pembelajaran

Mahasiswa menyiapkan dan mempelajari materi tentang penggunaan aplikasi microsoft teams dan google classroom, setelah mencari referensi mahasiswa membuat power point dan merangkai kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa.

2. Menentukan Model Pembelajaran

Dalam hal ini pemilihan model pembelajaran yang diterapkan adalah Model Pembelajaran kooperatif Adapun sintak-sintak penerapan pemilihan Model Pembelajaran kooperatif diantaranya :

- 1.Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa,mahasiswa menyampaikan tujuan pembelajaran kompetensi dasar yang akan dicapai dan dapat memotivasi siswa.
- 2.Menyajikan informasi, mahasiswa menyajikan informasi kepada siswa.
- 3.Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, mahasiswa menginformasikan akan dibentuknya pengelompokan siswa.
- 4.Membimbing kelompok bekerja dan belajar, mahasiswa memberikan materi pembelajarn berupa praktik penggunaan aplikasi.
- 5.Evaluasi, mahasiswa melakukan evaluasi hasil belajar terkait dengan materi yang telah diajarkan.
- 6.Memberikan penghargaan, mahasiswa memberikan apresiasi kepada siswa.

- 1) Mahasiswa menjelaskan materi yang sudah di persiapkan, mengenai microsoft teams dan google classroom
- 2) Mahasiswa mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dari empat anggota.
- 3) Mahasiswa memberikan tugas kepada siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan.

C. Hasil dan pembahasan

Setelah memaparkan hasil materi pembelajaran penggunaan aplikasi Microsoft eams dan google classroom maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMKN Mubarkeya sudah perna mendengar aplikasi tersebut serta walaupun belom perna menggunakan aplikasinya adapun rincian proses pembelajaran yang dilakukan mahasiswa terhadap siswa kelas X, diantaranya:

1. Mahasiswa memperkenalkan diri terlebih dahulu dan menjelaskan tujuan serta maksud kedatangan dalam rangka apa. Bertanya-tanya kepada siswa untuk membangun hubungan antar mahasiswa dan pertas didik seperti menanyakan kabar siswa, sebelum memulai proses pembelajaran mengenai aplikasi pembelajaran.



2. Mahasiswa menjelaskan kepada siswa mengenai pengertian, manfaat dan contoh cara penggunaan aplikasi Microsoft teams dan google classroom Dalam hal ini tentunya mahasiswa menjelaskan materi tersebut dengan memberi praktek secara langsung memalalui honpone , Selama proses pembelajaran berlangsung Metode pembelajaran yang digunakan adalah Metode Ceramah dan Metode Tanya Jawab, agar siswa ikut aktif dalam memberikan pendapat serta bertanya kepada mahasiswa tentang sesuatu yang belum dipahami.



3. Setelah menjelaskan materi yang telah dipaparkan kepada siswa, mahasiswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba sendiri menggunakan aplikasi Microsoft teams dan google classroom untuk melihat sampai mana pemahaman siswa dalam mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya



D. KESIMPULAN

Sarana dan prasarana menjadi faktor yang sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar-mengajar karena sarana dan prasarana dapat memudahkan para peserta didik untuk lebih baik lagi dalam belajar, maka dari itu sarana dan prasarana harus diperhatikan dalam pendidikan seperti penggunaan aplikasi pembelajar yang sangat membantu sebagai penunjang pembelajaran seperti Aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams memiliki peran yang penting dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. yang mana aplikasi-aplikasi ini juga menawarkan keamanan dan privasi yang memadai serta kemudahan akses untuk siswa dari berbagai lokasi. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi ini telah membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan yang dihadapi selama pandemi dan terbukti menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran di era digital

E. References

Untuk menulis referensi menggunakan gaya apa terbaru dengan Mendeley, berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat Anda ikuti:

1. Instal Mendeley

Download dan instal aplikasi Mendeley di perangkat Anda.

2. Buat Akun

Buat akun Mendeley jika Anda belum memiliki satu.

Masuk Penulisan referensi menggunakan gaya APA yang terbaru, disarankan menggunakan aplikasi Mendeley. Untuk menulis referensi menggunakan gaya APA terbaru dengan Mendeley, berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat Anda ikuti:

1. Instal Mendeley Download dan instal aplikasi Mendeley di perangkat Anda.

2. Buat Akun Buat akun Mendeley jika Anda belum memiliki satu.

3. Tambahkan Referensi Gunakan fitur "Add Document" untuk mengunggah file PDF atau masukkan referensi secara manual. Anda juga bisa menggunakan DOI atau ISBN untuk menambahkan referensi otomatis.

4. Edit Metadata Periksa dan pastikan metadata (penulis, tahun, judul, penerbit) sudah benar. Edit jika diperlukan.

5. Pilih Gaya APA Buka tab "View" dan pilih "Citation Style," lalu pilih "APA" (American Psychological Association).

6. Menyisipkan Sitasi dalam Teks Saat menulis, Anda bisa menggunakan Mendeley untuk menyisipkan sitasi otomatis. Pilih "Insert Citation" dan cari referensi yang ingin Anda masukkan

(From Book-Author himself)

Creswell, John. W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approach – Second Edition*. London: Sage Publication, Inc.

Rustam, A., Sari, E. D., & Yunita, L. (2018). *Statistika dan pengukuran pendidikan: analisis menggunakan SPSS, Iteman dan Lisrel*. PT. Ilham Sejahtera Persada.

Fave, A. D., Massimini, F., & Bassi, M. (2011). *Psychological Selection and Optimal Experience Across Culture: Social Empowerment through Personal Growth*. Springer.

(From Book-Author as the Editor)

Field, Kit. (2000 Ed/s). *Issues in Modern Foreign Languages Teaching*. London: RoutledgeFalmer.

(From Journal)

Chein, I., Cook, S. W., & Harding, J. (1948). The Field of action research. *American Psychologist*, 3(2), 43–50. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0053515>.

Rustam, A. & Ramlan, A.M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Scramble dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, 1 (1), 1-7.

(From Website and or Blog)

Zentella *(or web's name)*. (1985). Code-switching. About.Com Grammar & Composition. Retrieved 8 April 2014 from <http://grammar.about.com/od/c/g/codeswitchingterm.htm>

(From Website and or Blog – A file downloaded)

Arung, Fernandes. (2012). Information Spoken-Gap Activities. usnpendbing.wordpress.com. Downloaded 22 October 2015 from <https://usnpendbing.wordpress.com/2015/07/10/information-gap-spoken-activities/>