

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA PRESENTASI DALAM PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA

WAGIATI
(SMA Negeri 1 Kintap)

PENDAHULUAN

Berkaca pada pendapat Nisbet bahwa tidak ada cara mengajar yang paling benar sebagaimana tidak ada pula cara belajar yang paling baik (Suherman, dkk., 2001), maka tentulah dari sekian banyak metode pengajaran, para guru dan praktisi telah mencoba memilih salah satu dari metode-metode atau paduan tersebut untuk kemudian diimplementasikan pada situasi yang tepat (Maulana, 2010). Apalagi di masa pandemi COVID-19 dengan segala keterbatasan aktivitas mengakibatkan pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka berganti menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring).

Pembelajaran matematika selama masa pandemi juga menjadi tantangan tersendiri. Mengingat matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa SMAN 1 Kintap. Pemaparan materi dan diskusi tidaklah semudah saat pembelajaran tatap muka dilaksanakan, sehingga guru perlu menyiapkan dengan baik pembelajaran yang akan disampaikan. Salah satu solusi untuk menyelesaikan hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media presentasi yang diterapkan dalam pembelajaran daring matematika di SMAN 1 Kintap.

MEDIA PRESENTASI

Hampir semua jenis media pada dasarnya dibuat untuk disajikan atau dipresentasikan kepada sasaran. Namun, yang membedakan antara media presentasi dengan media pada umumnya adalah bahwa pesan/materi pada media presentasi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji. Materi yang disajikan berupa teks, gambar, animasi dan video yang digabung dalam kesatuan yang utuh (Kentut, 2010). Menurut Asyhar (2012) media presentasi ini berfungsi untuk : (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan

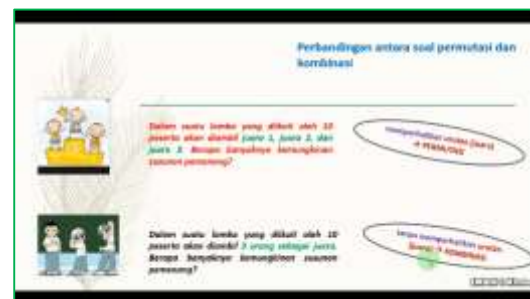
anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pengajaran.

Berdasarkan dari fungsi media presentasi tersebut, terlihat bahwa media presentasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika secara daring. Hal ini juga sejalan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara daring memerlukan pemanfaatan teknologi dan informasi dalam prosesnya. Penyajiannya pun tidak lagi menggunakan LCD/proyektor. Namun, menggunakan aplikasi rekam layar, 'shooting' ataupun langsung diakses secara online. Hasil dari penyajian ini kemudian disampaikan ke peserta didik melalui kelas virtual *Google Classroom*, *Video Conference* serti *Zoom* ataupun *Youtube*.

Berikut adalah media presentasi yang digunakan dalam pembelajaran daring Matematika di SMAN 1 Kintap.

1. *Power Point*

Microsoft PowerPoint adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantor mereka dan dapat diakses secara offline



2. *Canva for Education*

Canva untuk Pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran dari Canva, yang interaktif, kreatif, menyenangkan, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual. Canva juga menyediakan template-template presentasi. Presentasi di Canva selain dapat digunakan online, juga dapat didownload sebagai file pdf atau gambar



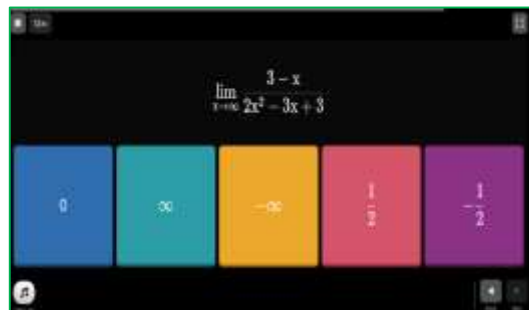
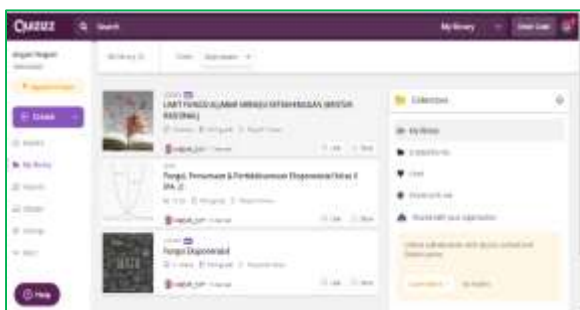
3. Geogebra

Geogebra adalah software matematika dinamis yang menggabungkan geometri, aljabar dan kalkulus serta dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Guru juga dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk applet geogebra yang disertai aktivitas siswa. Selain itu Geogebra juga dapat digunakan bersamaan dengan media presentasi yang lainnya untuk memperjelas konsep matematika secara visual. Geogebra juga sangat membantu dalam melakukan praktik sederhana dalam menggambarkan grafik fungsi, bangun datar atau bangun ruang.



4. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pada tahun 2021, quizizz juga merilis fitur baru mereka yaitu "LESSON" dimana materi pembelajaran bisa disampaikan secara online dan bisa disertai kuis untuk mengecek pemahaman siswa.



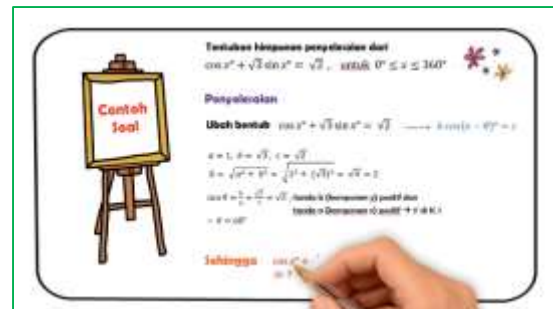
5. Video shooting

Video shooting adalah serangkaian kegiatan pengambilan gambar bergerak dan suara secara bersamaan menggunakan kamera video / handphone yang dilakukan secara digital maupun analog. Video kemudian di edit dengan menggunakan aplikasi di computer ataupun handphone.



6. Videoscribe

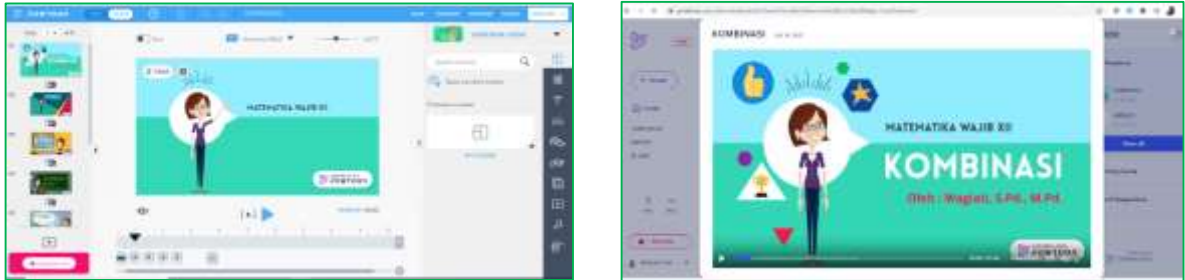
Sparkol videoscribe menggunakan konsep whiteboard animation, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu sesuai objek yang ada di layar.



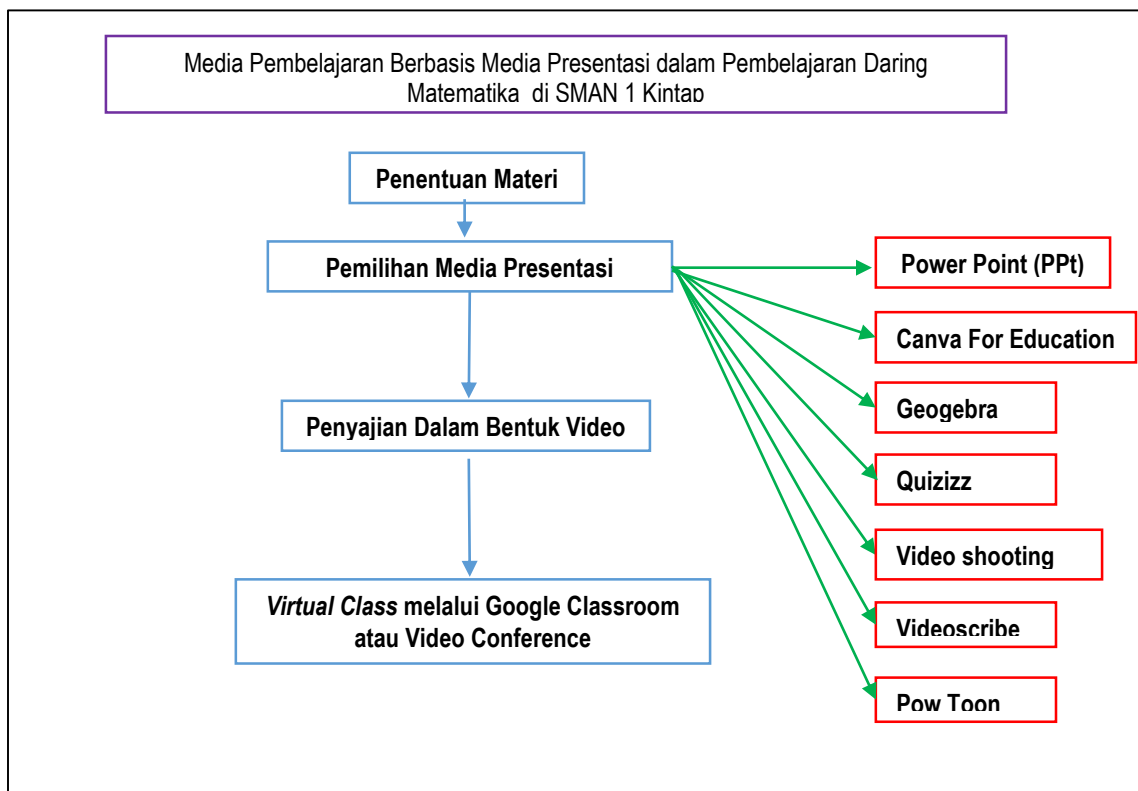
7. PowToon

Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai

animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik dan dapat diisi dengan penjelasan berupa pemaparan materi oleh guru.



Adapun alur pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media presentasi ini dapat dilihat pada skema berikut.



Pemilihan media presentasi dalam pembelajaran matematika akan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Tampilan slide materi yang bervariasi dan tidak monoton, tampilan kuis yang lebih kreatif, serta praktik sederhana yang disertai penjelasan

dalam bentuk video dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran dan mengurangi terjadinya miskonsepsi pada siswa. Materi yang disampaikan pada media presentasi ini juga dapat dipelajari berulang kali oleh siswa. Penjelasannya pun disesuaikan dengan karakter siswa, hal ini agar siswa lebih mudah untuk memahami.

PENUTUP

Penggunaan beberapa media presentasi yang tepat pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran matematika. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa serta sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru juga harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan. Adapun media presentasi yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat berupa Power point, Canva for education, Geogebra, Quizizz, Video Shooting, Videoscribe dan Pow Toon.

Referensi

- Rayandra Asyhar (2012), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta
- Suherman, E., dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer: untuk Mahasiswa, Guru, dan Calon Guru Bidang Studi Matematika*. Bandung: JICA UPI.
- Maulana, 2010. *Pembelajaran Matematika Sebagai Aktivitas Yang Banyak Permainan Dan Penuh Kesenangan*. http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/GURUAN_DASAR/Nomor_14-Oktober_2010/PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_SEBAGAI_AKTIVITAS_YANG_BANYAK_PERMAINAN_DAN_PENUH_KESENANGAN.pdf
- Kentut, 2010. *Pembuatan Media Presentasi. Modul 4. Pelatihan Pengembangan Dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Guruan Kementerian Guruan Nasional.