

PEMBERDAYAAN GURU SDN SUNGAI RANGAS DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST SEBAGAI UPAYA PENGUATAN KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK

Soraya Djamilah¹⁾, Ihdalhubbi Maulida²⁾, Siti Nurra³⁾, Widia Sabila⁴⁾

^{1,3)}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin,

^{2,4)}Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Banjarmasin,
soraya29.sd@gmail.com.

Abstract

The purpose of this community service activity is to broaden teachers' insights about numeracy and renderforest-based learning media as a provision for creating learning media with numeracy content in class. With the use of learning media, student's numeracy skills are expected to increase. The implementation method is in the form of presentations, demonstrations, discussions, and practice of making renderforest-based learning media. Participants in the activity, namely the headmaster and teachers of Sungai Rangas Elementary School, were able to take part in the activity enthusiastically and seriously.

Keywords: learning media, renderforest, numeracy.

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah untuk menambah wawasan guru-guru mengenai numerasi dan media pembelajaran berbasis renderforest sebagai bekal untuk membuat media pembelajaran dengan konten numerasi di kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran, kemampuan numerasi peserta didik diharapkan dapat meningkat. Metode pelaksanaan berupa presentasi, demonstrasi, diskusi, dan praktik membuat media pembelajaran berbasis renderforest. Peserta kegiatan yaitu kepala sekolah dan guru-guru SDN Sungai Rangas dapat mengikuti kegiatan dengan antusias dan bersungguh-sungguh.

Kata kunci: media pembelajaran, renderforest, numerasi.

PENDAHULUAN

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) ialah penilaian kompetensi mendasar yang dibutuhkan seluruh peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan diri sendiri serta berperan aktif dalam masyarakat pada kegiatan yang bernilai positif. AKM menyajikan masalah-masalah dengan beragam konteks untuk mengukur kompetensi secara mendalam, tidak sekedar penguasaan konten (Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan, 2020). AKM digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, aspek yang diukur adalah kemampuan literasi membaca dan literasi numerasi (Rohim et al., 2021). Terkait dengan salah satu indikator AKM yakni kemampuan numerasi, kemampuan ini ditujukan untuk mengukur penggunaan konsep, prosedur, dan fakta dalam berpikir yang dilakukan peserta didik dalam upaya menyelesaikan masalah matematika yang kontekstual

(Novianti, 2021).

Kemampuan numerasi sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik, namun pada kondisi nyata, kemampuan numerasi peserta didik di Indonesia masih menunjukkan hasil yang belum tinggi (Salvia et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDN Sungai Rangas, didapatkan bahwa kemampuan numerasi yang dimiliki peserta didik di sekolah tersebut tergolong rendah. Untuk membantu penguatan kemampuan numerasi peserta didik, dapat digunakan media pembelajaran agar pemahaman peserta didik dapat meningkat (Purnama Sari et al., 2022). Media pembelajaran ini dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi saat ini (Baihaki et al., 2022), misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Video animasi ini dapat dibuat dengan aplikasi, salah satunya ialah renderforest. Renderforest adalah sebuah website yang mempunyai banyak fitur, satu diantaranya ialah pembuat video animasi. Renderforest dapat dengan mudah digunakan secara online oleh semua orang (Zubaidah & Sulistyaningrum, 2020). Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis renderforest seperti yang dilakukan Syafira et al. (2023), didapatkan bahwa media ini sangat bermanfaat bagi guru untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka tim pengabdian kepada masyarakat perlu melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran melalui media pembelajaran video animasi agar kemampuan numerasi peserta didik dapat dimaksimalkan, sehingga dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pemberdayaan guru SDN Sungai Rangas dalam pembuatan media pembelajaran berbasis

renderforest sebagai upaya penguatan kemampuan numerasi peserta didik.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Sungai Rangas, Martapura, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Tim pengabdian kepada masyarakat terdiri dari 4 orang, yakni 2 orang dosen, masing-masing dari Program Studi Pendidikan Matematika dan Informatika, dan 2 orang mahasiswa masing-masing dari Program Studi Pendidikan Matematika dan Informatika. Kegiatan ini mengundang sebanyak 15 orang guru di SDN Sungai Rangas sebagai peserta. Metode pelaksanaan berupa presentasi, demonstrasi, diskusi, dan praktik membuat media pembelajaran. Presentasi diawali dengan pemaparan materi dan contoh soal numerasi. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan dan demonstrasi aplikasi renderforest sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran. Sebelum demonstrasi dilakukan, ditayangkan contoh media pembelajaran yang menggunakan aplikasi renderforest. Bersamaan dengan sesi presentasi dan demonstrasi, peserta dibebaskan untuk berdiskusi dengan cara tanya jawab terkait materi yang disampaikan. Selanjutnya peserta diminta untuk praktik langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi renderforest. Media pembelajaran yang dibuat memuat konten numerasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 29 Mei dan 5 Juni 2023. Pada tanggal 29 Mei 2023 diadakan sosialisasi berupa pengenalan renderforest serta alat dan pendukung yang diperlukan saat membuat media pembelajaran dengan renderforest, yakni laptop dan internet yang stabil.

Kegiatan sosialisasi diawali dengan sambutan oleh kepala sekolah. Pada kesempatan ini kepala sekolah menghimbau para guru untuk menyimak dengan baik materi yang akan disampaikan. Pelaksanaan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1: Kegiatan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat

Pada tanggal 5 Juni 2023 dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini diawali dengan presentasi penyampaian materi dan contoh soal numerasi. Adapun materi yang disampaikan dimulai dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Sesuai namanya, AKM bertujuan untuk meningkatkan potensi diri serta berpartisipasi dengan baik pada masyarakat. Kompetensi ini diperlukan oleh semua peserta didik. Kompetensi yang dinilai dalam AKM yakni keterampilan berpikir, bernalar, memilah, dan mengolah informasi. Berpikir yang dimaksud ialah berpikir logis dan sistematis. Sedangkan bernalar yang dimaksud ialah menerapkan konsep dan pengetahuan yang telah dipelajari. Masalah-masalah yang disajikan dalam AKM mempunyai beragam konteks untuk mengukur kompetensi secara mendalam. AKM tidak hanya mengukur penguasaan peserta didik terhadap suatu konten.

Kompetensi yang dinilai pada AKM terdiri dari dua kompetensi, yakni literasi membaca dan literasi

matematika (numerasi). Kompetensi pertama, yakni literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks tertulis. Sedangkan kompetensi kedua, yakni literasi matematika (numerasi) adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika. Empat hal tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah kontekstual pada berbagai jenis konteks yang sesuai. Numerasi disajikan dalam soal cerita dengan tiga konteks. Konteks tersebut ialah konteks personal, sosial budaya, dan saintifik. Konten numerasi terbagi menjadi beberapa materi, yakni bilangan, pengukuran dan geometri, data dan ketidakpastian, serta aljabar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Setelah pemaparan materi mengenai numerasi, dilanjutkan dengan contoh soal numerasi. Berikut adalah salah satu contoh soal numerasi yang dipaparkan. Soal ini termasuk pada konten geometri dan pengukuran. Sedangkan konteks yang digunakan ialah konten personal.



Gambar 2: Contoh soal numerasi

Pada saat pemaparan materi dan contoh soal, tim pengabdian melakukan diskusi aktif dengan peserta. Peserta terlihat sangat antusias menjawab berbagai pertanyaan yang dilempar oleh tim pengabdian. Diskusi pada saat pemaparan materi tanpa menunggu materi selesai akan membuat peserta aktif dan antusias, sebagaimana yang

dilakukan Djamilah & Ariyanti (2020) dan Djamilah & Puspitorini (2021) dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakatnya. Tanya jawab aktif dilakukan saat contoh soal numerasi ditampilkan, peserta pengabdian kepada masyarakat diberi jeda waktu untuk menyelesaikan soal tersebut, kemudian perwakilan peserta diminta untuk memaparkan cara penyelesaiannya. Selain itu, tim pengabdian juga meminta peserta untuk mengklasifikasikan jenis konten dan konteks soal numerasi yang diberikan. Adapun kegiatan pemaparan materi dan contoh soal dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3: Pemaparan materi dan contoh soal

Setelah pemaparan mengenai materi dan contoh soal numerasi, selanjutnya penayangan contoh media pembelajaran yang menggunakan renderforest. Kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan renderforest sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran. Renderforest dapat digunakan untuk membuat video animasi, presentasi, dan lain-lain. Pada kegiatan ini, tim pengabdian fokus untuk melatih guru-guru dalam membuat video animasi. Berikut tangkapan layar fitur-fitur renderforest.



Gambar 4: Fitur-fitur renderforest

Peserta diberi kesempatan untuk bertanya jika ada sesuatu yang belum jelas atau belum dipahami. Selanjutnya peserta diminta untuk praktek langsung membuat media pembelajaran menggunakan renderforest. Media pembelajaran yang dibuat memuat konten numerasi. Adapun kegiatan demonstrasi dan praktik membuat media pembelajaran berbasis renderforest dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5: Demonstrasi dan praktik membuat media pembelajaran

Manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah peserta mendapatkan wawasan mengenai numerasi dan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan renderforest. Dengan demikian, diharapkan kemampuan guru dalam konten numerasi dan video animasi bisa meningkat. Kemampuan guru dalam membuat video animasi untuk pembelajaran numerasi di kelas akan berbanding lurus dengan peningkatan kemampuan numerasi peserta didik.

Berikut adalah foto bersama tim dan peserta pengabdian kepada masyarakat pada kegiatan ini.



Gambar 6: Foto Bersama tim dan peserta pengabdian kepada masyarakat

SIMPULAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peserta pengabdian kepada masyarakat mendapatkan wawasan mengenai numerasi dan media pembelajaran berbasis renderforest. Hal ini sebagai bekal untuk membuat media pembelajaran untuk konten numerasi untuk diterapkan pada kelas masing-masing. Saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya ialah penggunaan media pembelajaran lain untuk meningkatkan kemampuan guru dan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada berbagai pihak yang telah terlibat dalam menyukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan memberikan dukungan. Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Banjarmasin atas dukungan dana dan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN Sungai Rangas yang antusias dengan adanya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Baihaki, B., Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2022). DEVELOPING INTERACTIVE LEARNING

MEDIA BASED ON ADOBE ANIMATE APPLICATIONS FOR GEOMETRY TRANSFORMATION.

Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2), 191–206. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol7no2.2022pp191-206>

Djamilah, S., & Ariyanti, I. (2020). Pelatihan Pembuatan Soal Berpikir Kreatif untuk Mengembangkan HOTS Siswa bagi Guru Matematika SMP. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 83–90. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v2i2.197>

Djamilah, S., & Puspitorini, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra for Personal Computer bagi Guru MGMP Matematika SMA Kabupaten Barito Kuala. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 125–130. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v3i3.474>

Novianti, D. E. (2021). *Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Kaitannya dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran*.

Purnama Sari, S., Djamilah, S., & Ganda Nugroho, A. (2022). *PENERAPAN QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA*.

Rohim, D. C., Rahmawati, S., & Ganestri, I. D. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan

- Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Salvia, N. Z., Putri Sabrina, F., & Maula, I. (2022). *ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK DITINJAU DARI KECEMASAN MATEMATIKA*.
- Syafira, S., Ghifari, A., & Usdiyana, D. (2023). *Hubungan Resiliensi Matematis dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA*.
- Zubaidah, A. V., & Sulistyaningrum, H. (2020). *UJI VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL DENGAN MENGGUNAKAN RENDERFOREST*. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2). <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>