

Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika Bagi Guru SD Gugus Suntalangu

Tabita Wahyu Triutami¹, Sri Subarinah¹, Arjudin¹,
Muhammad Turmuzi¹, Syahrul Azmi¹, Zabina Renata²

¹ Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

² Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

tabita.triutami@unram.ac.id

Abstract

The advancement of science and technology has driven changes in learning methods through the use of information technology. Teachers are expected to utilize various types of media, both simple and advanced, in line with the demands of the times, and even create their own learning media. This requires educators to have sufficient knowledge and understanding of instructional media. However, in many schools, including at Gugus Suntalangu Elementary Schools in Suwela District, East Lombok, mathematics is still perceived by most students as a difficult and uninteresting subject. Observations and interviews indicate that teachers in the area rarely use IT-based learning media in mathematics instruction. To address this issue, a training program was conducted to enhance teachers' skills in using or developing interactive IT-based mathematics learning media. The training was carried out through expository methods, practice, discussion, presentations, and evaluation. The expected outcome is that teachers will be able to make optimal use of the results, not only in Gugus Suntalangu but also in surrounding schools in Suwela District. In addition, the results of the program will be documented and published in an accredited national journal as a means of disseminating its benefits..

Keywords: training; interactive media; learning; mathematics; IT

Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Guru diharapkan mampu menggunakan berbagai media, baik sederhana maupun modern, sesuai tuntutan perkembangan zaman, bahkan menciptakan media pembelajaran mereka sendiri. Hal ini menuntut pengajar memiliki pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran. Namun, di banyak sekolah, termasuk SD Gugus Suntalangu Kecamatan Suwela Lombok Timur, matematika masih dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru di wilayah tersebut jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dalam mengajar matematika. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan pelatihan dilaksanakan guna meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis teknologi. Pelatihan ini dilakukan melalui metode ekspos fakto, praktik, diskusi, presentasi, serta evaluasi. Luaran yang diharapkan adalah para guru dapat memanfaatkan hasil kegiatan ini secara maksimal, tidak hanya di Gugus Suntalangu, tetapi juga di sekolah-sekolah sekitar Kecamatan Suwela. Selain itu, hasil kegiatan akan didokumentasikan dan dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi sebagai bentuk penyebarluasan manfaat program.

Kata Kunci: pelatihan; media interaktif; pembelajaran; matematika; IT

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian yang sangat penting dari sukses pembangunan nasional. Meningkatkan kemampuan siswa dalam hal materi pelajaran dan peningkatan kreativitas, daya nalar, sikap, dan budi pekerti adalah salah satu indikator peningkatan kualitas pada suatu jenjang pendidikan. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus terus meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi yang meningkatkan minat, kemampuan, dan kreativitas siswa. Agar siswa mampu menyelesaikan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dengan baik, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan. AKM menilai kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan matematika mereka untuk menjelaskan peristiwa, memecahkan masalah, atau membuat keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan betapa pentingnya pelajaran matematika sebagai dasar untuk pendidikan di tingkat yang lebih tinggi. Matematika adalah landasan keilmuan (*basic science*), yang berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena merupakan ilmu yang terstruktur, di mana konsep-konsep terhubung satu sama lain secara logis (Morris, 2021).

Pada dasarnya, belajar mengajar, salah satunya dalam pembelajaran matematika, adalah proses komunikasi, yaitu menyampaikan pesan (isi atau materi pelajaran) dari sumber pesan ke penerima pesan, yang biasanya adalah siswa, pelajar, atau bahkan guru (Sripatmi et al., 2021). Simbol-simbol komunikasi, seperti simbol verbal, non-verbal, atau visual, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ini, yang kemudian ditafsirkan oleh orang yang menerimanya. Penafsiran kadang-kadang berhasil, kadang-kadang gagal. Dengan menggunakan media pembelajaran, komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan lebih baik. Ini memungkinkan penyampaian pesan (isi atau materi ajar) lebih efektif dan efisien. Semakin majunya ilmu dan teknologi mendorong upaya untuk mengubah cara pembelajaran menggunakan atau berbantuan IT. Diharapkan guru (pengajar) dapat menggunakan berbagai bahan dan alat yang mendukung proses pembelajaran, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih, sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran mereka sendiri, bahkan mungkin lebih dari itu. Oleh karena itu, pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Lebih lanjut, sifat matematika yang memiliki objek kajian abstrak, yaitu fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan, membuat proses pembelajaran sering dianggap sulit (Astuti et al., 2024; Misbahudholam et al., 2024; Prayitno et al., 2023, 2024; Subarinah et al., 2023). Oleh karena itu, peserta didik memerlukan bantuan media pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar matematika dengan cara yang bermakna.

Media pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan siswa untuk mendorong proses belajar mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran

yang telah ditetapkan (Sripatmi et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan interaksi siswa adalah melalui permainan. Permainan ini memiliki fitur yang mendorong motivasi belajar, seperti fantasi, tantangan, dan keingintahuan (Citra & Rosy, 2020). Bermain adalah suatu aktivitas yang serius tetapi menyenangkan, menurut Semiawan (Semiawan, 2008). Permainan edukatif, juga disebut sebagai permainan edukatif, dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan mengandung elemen mendidik atau nilai-nilai Pendidikan (Andari, 2020; Arigunawan & Widya, 2020; Pratama et al., 2021). Oleh karena itu, dengan menambahkan elemen media ke dalam permainan, minat siswa akan lebih tinggi. Media pembelajaran yang dapat menampung elemen permainan ini sebagian besar bersifat online dan berbantuan IT.

Permasalahan yang terjadi di kebanyakan sekolah, termasuk di SD Gugus Sentalangu Kecamatan Suwela Lombok Timur, bahwa matematika dipandang oleh sebagian besar siswa sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Hasil observasi dan wawancara kepada para guru SD di Gugus Sentalangu menunjukkan bahwa para guru belum banyak yang menggunakan media pembelajaran matematika berbasis IT dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran matematika inilah yang dimungkinkan menjadi salah satu factor matematika dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Salah satu cara untuk mengurangi bahkan mungkin menghilangkan anggapan sebagian besar siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sukar dan kurang menarik, yaitu dengan dimungkinkan siswa melakukan hal-hal yang unik dan menarik serta melibatkan siswa. Penjelasan secara verbal oleh guru mengenai bahan ajar biasanya sering membosankan apabila cara guru menjelaskan tidak menarik. Dalam situasi ini tampilnya media pembelajaran matematika interaktif berbasis IT akan mempunyai makna bagi siswa dalam menumbuhkan kembali perhatian belajar siswa.

Guru-guru SD gugus Sentalangu memiliki potensi besar dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis IT, didukung dengan fasilitas laptop dan internet yang memadai. Namun, keterbatasan pengetahuan guru mengenai berbagai jenis media pembelajaran matematika interaktif berbasis teknologi informasi serta cara penggunaannya menjadi salah satu alasan utama dilaksanakannya pelatihan ini. Banyak guru yang sebenarnya memiliki semangat untuk berinovasi, tetapi masih belum mengetahui pilihan media apa saja yang dapat dimanfaatkan maupun bagaimana cara mengintegrasikannya secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran matematika seringkali masih berlangsung dengan metode konvensional yang kurang menarik perhatian siswa. Melalui pelatihan ini diharapkan guru tidak hanya mengenal ragam media pembelajaran interaktif berbasis IT, tetapi juga mampu menggunakannya secara tepat guna untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, keterbatasan yang ada dapat diatasi, dan pada akhirnya kualitas pembelajaran matematika di kelas dapat meningkat secara signifikan.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan-tahapan yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan adalah :

1. Ekspositori melalui penyajian masalah.

Melalui metode ini dilakukan penguatan melalui presentasi dilanjutkan tanya jawab tentang tentang konsep media pembelajaran matematika interaktif berbasis online dan macam-macamnya.

2. Diskusi dan Praktik.

Pada kegiatan ini sasaran melakukan praktek dan simulai latihan mengenai menggunakan/dan atau membuat media pembelajaran matematika interaktif berbasis IT. Targetnya adalah guru-guru dapat membuat dan/atau menggunakan salah satu media pembelajaran matematika interaktif berbasis IT dalam simulasi pembelajaran matematika. Peserta pengabdian dibagi menjadi beberapa kelompok kerja. menggunakan/dan atau membuat media pembelajaran matematika interaktif berbasis IT untuk topik tertentu. Hasil pekerjaan didiskusikan dan disimulasikan pada tiapkelompok.

3. Presentasi kelas.

Selanjutnya pekerjaan tiap kelompok dipresentasikan pada kelompok besar untuk mendapatkan tanggapan dari peserta kelompok yang lain dan penegasan dari tim pengabdian.

4. Evaluasi.

Evaluasi dilakaukan pada awal kegiatan dan pada akhir kegiatan. Evaluasi ini dilakukan memastikan apakah kegiatan yang dilakukan efektif atau tidak. Jika terjadi peningkatan rata-rata atau memenuhi skor tertentu kegiatan dapat dipandang efektif.

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan pada pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi Pelaksanaan Program

Indikator Keberhasilan:

Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media digital.

2. Keberlanjutan Program

Menyediakan panduan dan tutorial cara pembuatan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja. Melakukan pendampingan secara berkala kepada guru untuk memastikan keberlanjutan implementasi. Membentuk kelompok kerja guru (KKG) di Gugus Sungalangu untuk berbagi pengalaman dan inovasi dalam pembelajaran berbasis digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika Bagi Guru SD Gugus Sungalangu Kecamatan Suwela Lombok Timur untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan tanggal 31 Mei 2024 di SDN 4 Sungalangu, Kecamatan Suela, Kabupaten Lombok

Timur dan dihadiri oleh 20 peserta. Berikut adalah tahapan-tahapan yang telah dilakukan selama proses pengabdian.

1. Ekspositori melalui penyajian masalah dalam presentasi.

Pada sesi presentasi awal, tim pemateri memperkenalkan sejumlah media interaktif yang dapat digunakan secara gratis maupun berlisensi terbuka. Tujuannya adalah memberikan wawasan luas kepada guru mengenai berbagai alternatif media yang dapat menunjang pembelajaran. Beberapa media yang dipaparkan antara lain:

a. GeoGebra

Pemateri menjelaskan bahwa GeoGebra merupakan perangkat lunak matematika dinamis yang mengintegrasikan geometri, aljabar, statistik, dan kalkulus dalam satu platform. Guru diperkenalkan dengan fitur-fitur utama seperti *Geometry* untuk menggambar bangun datar dan transformasi, *Graphing Calculator* untuk fungsi aljabar dan trigonometri, *3D Calculator* untuk objek ruang, serta *Probability Calculator* untuk materi peluang. Sebagai contoh, ditampilkan bagaimana guru dapat membuat visualisasi pecahan dengan menggunakan lingkaran dan slider pembilang-penyebut, serta bagaimana membuat animasi jaring-jaring kubus yang dapat diputar dalam bentuk 3D.

b. Assemblr EDU

Media ini diperkenalkan sebagai platform *Augmented Reality (AR)* yang memungkinkan guru dan siswa menampilkan bangun ruang dalam bentuk tiga dimensi. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya melihat gambar statis tetapi juga dapat memanipulasi objek secara virtual. Contoh yang diberikan adalah visualisasi jaring-jaring kubus dalam bentuk AR, sehingga siswa bisa mengamati secara langsung bagaimana bentuk jaring-jaring berubah menjadi bangun ruang.

c. Platform Permainan Edukatif

Untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan, tim juga memperkenalkan Arcademics dan Education.com, dua platform berbasis game edukatif yang dapat diakses secara daring. Arcademics, misalnya, menyediakan lebih dari 60 permainan interaktif yang menggabungkan unsur kompetisi dengan pembelajaran matematika dasar. Dengan cara ini, guru dapat memberikan latihan berhitung, perkalian, maupun pecahan dengan suasana yang lebih menyenangkan.

d. K5 Learning dan Liveworksheets

Guru diperkenalkan pada K5 Learning, sebuah portal interaktif untuk siswa SD yang menyediakan lembar kerja, video, dan program belajar daring. Selain itu, diperkenalkan pula Liveworksheets, sebuah platform yang memungkinkan guru mengubah lembar kerja tradisional (PDF, Word, atau gambar) menjadi lembar kerja interaktif dengan fitur *drag and drop*, isian singkat, mencocokkan pasangan, bahkan integrasi audio dan video. Contoh yang diberikan adalah bagaimana soal matematika sederhana dapat diubah menjadi lembar kerja digital yang dapat langsung dikerjakan siswa melalui gawai mereka, dengan hasil yang terkoreksi otomatis.

2. Diskusi dan Praktik

Setelah sesi presentasi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi interaktif. Guru-guru diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kendala, serta harapan mereka terkait pembelajaran matematika di kelas. Sebagian besar guru menyampaikan bahwa mereka masih mengandalkan metode konvensional dengan papan tulis dan buku paket, sehingga siswa sering merasa bosan dan kesulitan memahami materi abstrak, khususnya pada topik-topik geometri dan pecahan.

Dalam sesi diskusi ini, beberapa isu utama yang mengemuka antara lain:

- Keterbatasan fasilitas: tidak semua sekolah memiliki laboratorium komputer atau akses internet stabil.
- Keterampilan digital guru: masih ada guru yang belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis IT dalam pembelajaran.
- Relevansi dengan konteks lokal: guru menanyakan bagaimana cara memadukan media interaktif dengan budaya atau lingkungan sekitar siswa.

Menanggapi hal ini, pemateri menekankan bahwa media interaktif berbasis IT dapat digunakan secara bertahap sesuai kemampuan dan ketersediaan fasilitas. Guru juga didorong untuk memulai dari penggunaan sederhana, misalnya menampilkan visualisasi bangun ruang melalui GeoGebra atau menggunakan LKPD digital dengan Liveworksheets.

Selain diskusi, dilakukan pula praktik langsung. Guru dibimbing untuk:

1. Membuat media pecahan dengan GeoGebra, mulai dari menggambar lingkaran, menambahkan slider pembilang-penyebut, hingga memunculkan potongan pecahan dalam bentuk visual.
2. Membuat jaring-jaring kubus interaktif menggunakan GeoGebra 3D, kemudian menghubungkannya dengan fitur *net* untuk menampilkan perubahan bentuk secara dinamis.
3. Mencoba mengerjakan lembar kerja digital di Liveworksheets, sehingga guru dapat mengalami langsung bagaimana siswa akan merespons soal interaktif.
4. Menggunakan Assemblr EDU untuk melihat visualisasi bangun ruang dalam bentuk AR melalui gawai masing-masing.

Dari diskusi, guru merasa antusias dengan media interaktif yang diperkenalkan. Mereka menilai media tersebut sangat membantu untuk menjelaskan konsep abstrak, dalam matematika. Guru-guru juga berkesempatan untuk mencoba media dengan menggunakan kacamata VR.

3. Presentasi kelas

Setelah sesi presentasi materi dan praktik pembuatan media interaktif, kegiatan dilanjutkan dengan presentasi hasil karya guru. Pada tahap ini, setiap kelompok guru diminta untuk menampilkan media pembelajaran yang telah mereka kembangkan menggunakan platform yang sudah diperkenalkan, seperti GeoGebra, Assemblr EDU, Liveworksheets, maupun aplikasi permainan edukatif.

Para guru tampil dengan antusias dan menunjukkan kreativitas masing-masing. Dalam setiap presentasi, guru tidak hanya memperlihatkan tampilan medianya, tetapi juga menjelaskan manfaat praktis media tersebut untuk pembelajaran di kelas. Mereka mendiskusikan bagaimana media membantu menjelaskan konsep

yang abstrak, bagaimana siswa akan merespons dengan lebih antusias, serta bagaimana guru bisa memanfaatkan media tersebut meski dengan fasilitas terbatas.

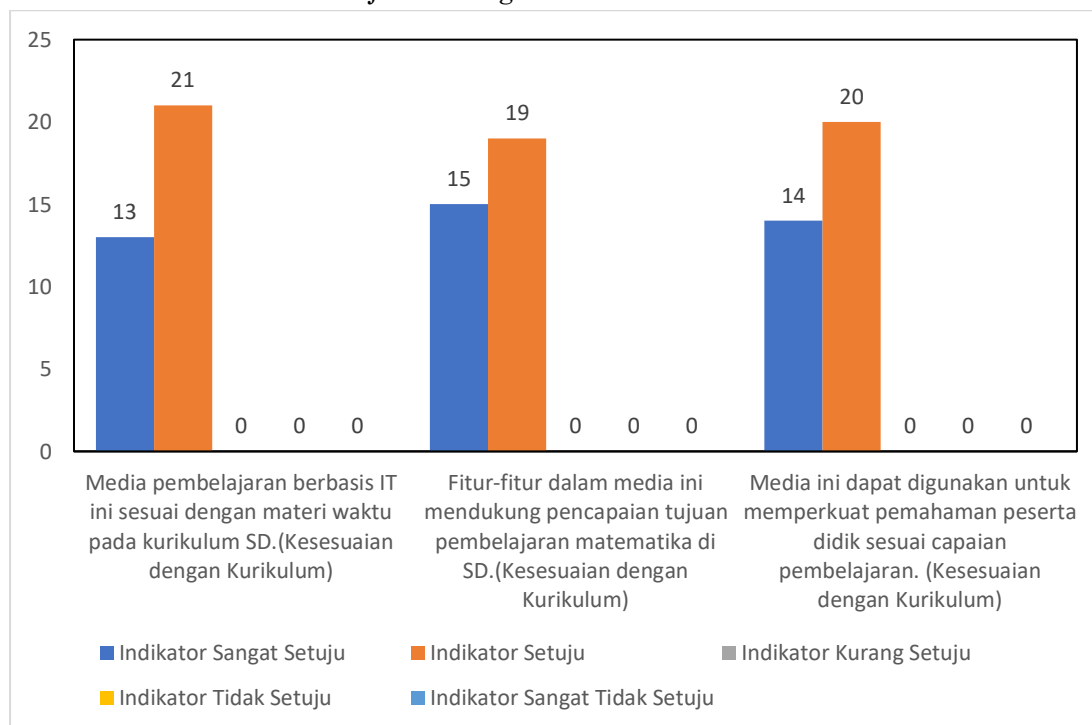
Sesi presentasi ini kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan umpan balik. Peserta lain memberikan tanggapan atas media yang ditampilkan, menanyakan langkah teknis pembuatannya, serta mendiskusikan kemungkinan adaptasi untuk topik matematika lain. Fasilitator juga memberikan masukan, misalnya tentang bagaimana menyusun instruksi yang lebih sederhana pada LKPD digital, atau bagaimana menyesuaikan visualisasi GeoGebra agar lebih jelas bagi siswa sekolah dasar.

Suasana sesi ini berlangsung sangat interaktif. Guru tidak hanya belajar dari pemateri, tetapi juga **saling belajar dari hasil karya rekan mereka**. Aktivitas ini memperlihatkan bahwa dengan sedikit pelatihan, guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, serta memiliki rasa percaya diri untuk mempresentasikan hasilnya di depan audiens.

4. Evaluasi.

Tahapan terakhir adalah pemberian angket kepada peserta untuk mengetahui respon mereka terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Berikut paparan respon pesertaterkait angket yang diberikan.

1. Kesesuaian Media Pembelajaran dengan Kurikulum

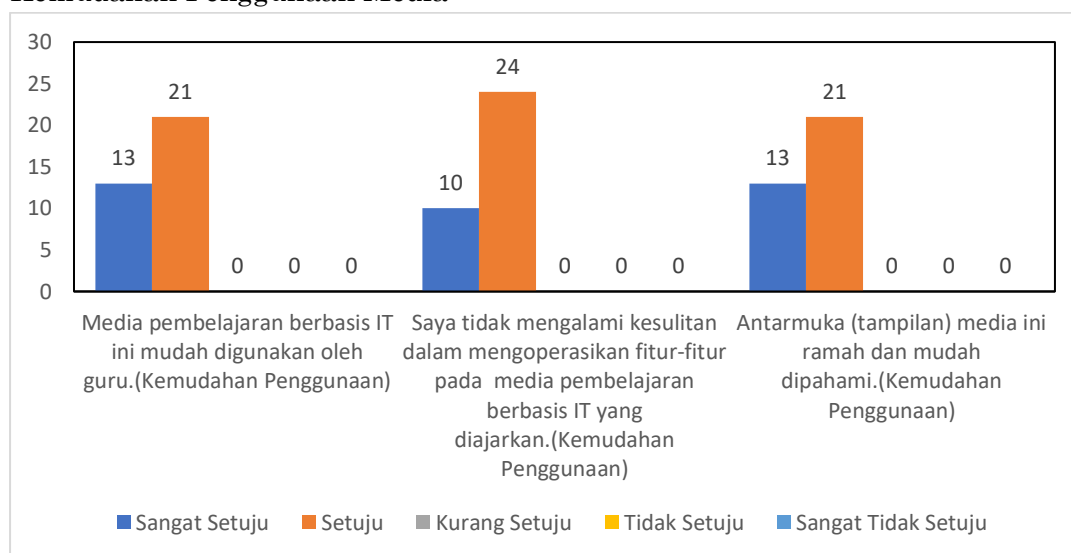


Gambar 1. Hasil Angket untuk Indikator Kesesuaian dengan Kurikulum

Mayoritas guru menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa media berbasis IT sesuai dengan materi kurikulum SD serta mendukung capaian pembelajaran. Gambar 1 menunjukkan distribusi yang hampir merata antara setuju (56–62%) dan sangat setuju (38–44%). Hal ini membuktikan media telah relevan dengan

kebutuhan kurikulum. Guru menilai media interaktif berbasis IT sesuai dengan materi matematika SD, mendukung tujuan pembelajaran, dan memperkuat capaian kompetensi. Hasil ini sejalan dengan prinsip TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang menekankan integrasi kurikulum, pedagogi, dan teknologi agar pembelajaran relevan (Mishra & Koehler, 2006). Media digital memungkinkan konten kurikulum disajikan lebih kontekstual, sehingga siswa lebih mudah mencapai tujuan belajar.

2. Kemudahan Penggunaan Media



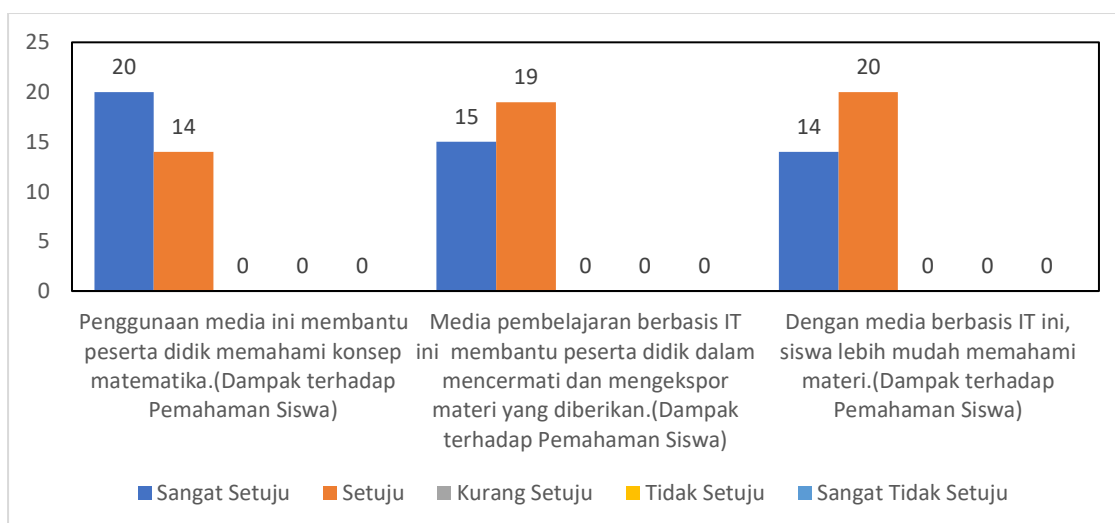
Gambar 2. Hasil Angket untuk Indikator Kemudahan Penggunaan Media

Berdasarkan Gambar 2, sebanyak 100% guru menyatakan media mudah digunakan, antarmuka ramah, dan fitur dapat dioperasikan tanpa kesulitan. Respon ini memperlihatkan bahwa media tidak hanya inovatif, tetapi juga praktis digunakan guru di kelas. Sebagian besar guru menyatakan media mudah digunakan, antarmuka ramah, dan fitur dapat dioperasikan tanpa kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa media memenuhi aspek **usability** sebagaimana ditekankan oleh teori Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989), di mana persepsi kemudahan penggunaan menjadi faktor kunci penerimaan teknologi. Guru lebih mungkin mengintegrasikan teknologi ketika merasa media tidak membebani keterampilan digital mereka.

3. Dampak terhadap Pemahaman Siswa

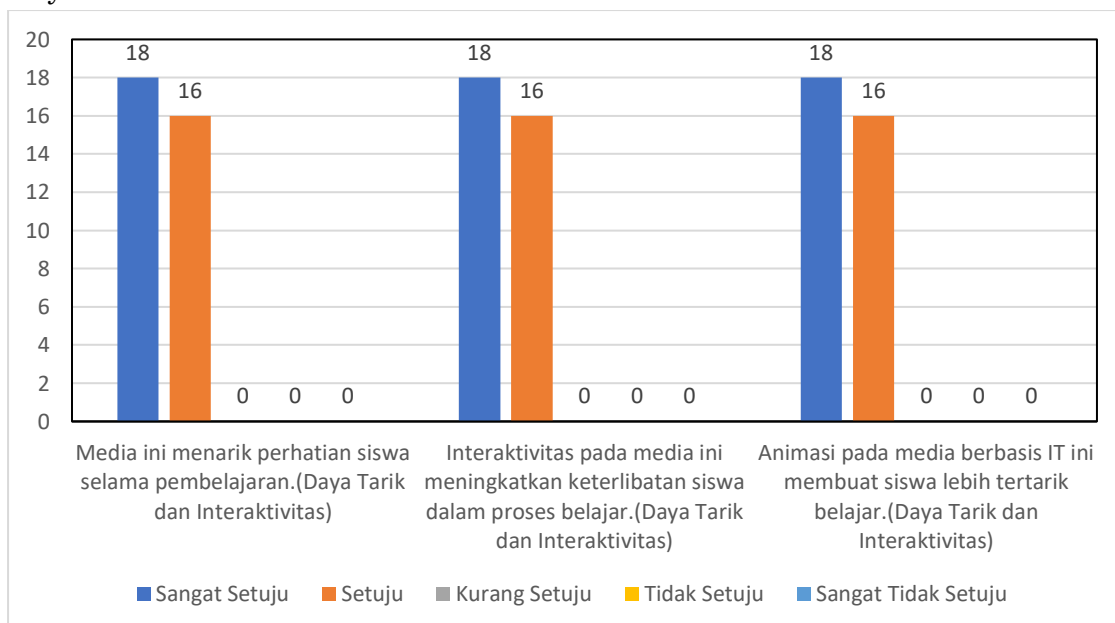
Pada indikator ini, 59% guru memilih *sangat setuju* dan 41% memilih *setuju*. Hal ini menunjukkan keyakinan kuat bahwa media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, terutama pada materi geometri, pecahan, dan peluang. Temuan ini mendukung prinsip konstruktivisme bahwa pengalaman visual dan interaktif memperkuat pemahaman (Johnson EB, 2002). Guru menilai media membantu siswa memahami konsep abstrak, mencermati materi, dan mempermudah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan **teori konstruktivisme** (Vygotsky, 1978), bahwa siswa membangun pemahaman melalui pengalaman konkret dan visual. Penelitian oleh Rieber (Rieber, 2005)

juga menunjukkan bahwa animasi interaktif meningkatkan pemahaman konsep abstrak karena siswa dapat memanipulasi representasi visual secara langsung



Gambar 3. Hasil Angket untuk Indikator Pemahaman Siswa

4. Daya Tarik dan Interaktivitas

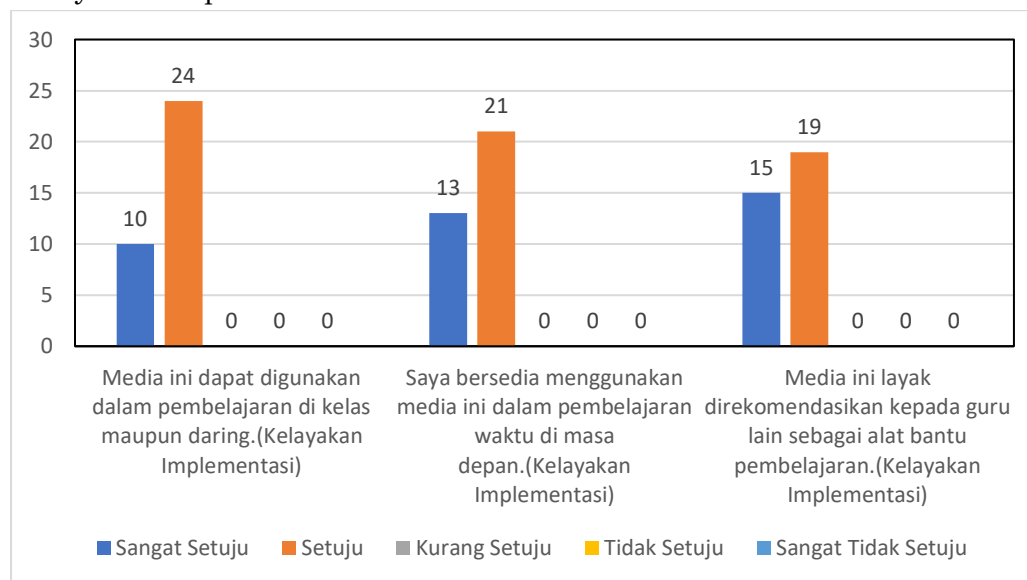


Gambar 4. Hasil Angket untuk Indikator Daya Tarik Interaktivitas

Gambar 4 memperlihatkan lebih dari 50% responden memilih *sangat setuju* dan sisanya *setuju*. Artinya, media mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui animasi, warna, dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran (Deci EL & Ryan RM, 2000). Sebagian besar guru menilai media menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan membuat siswa lebih tertarik belajar. Temuan ini konsisten dengan teori motivasi belajar

Self-Determination Theory (Deci EL & Ryan RM, 2000) yang menyatakan bahwa interaktivitas dan animasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan rasa ingin tahu, keterlibatan, dan kesenangan, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik. Penelitian lain (Mayer RE, 2009) mendukung bahwa multimedia interaktif memfasilitasi perhatian siswa dan mengurangi kebosanan dalam belajar matematika.

5. Kelayakan Implementasi



Gambar 5. Hasil Angket untuk Indikator Kelayakan Implementasi

Semua guru menyatakan media layak digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring. Sekitar 70% responden memilih *setuju* dan 30% *sangat setuju*. Lebih lanjut, mereka bersedia menggunakan media ini pada masa depan serta merekomendasikannya kepada rekan sejawat. Hal ini menunjukkan media memiliki potensi keberlanjutan dalam praktik pembelajaran. Guru menilai media dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, layak direkomendasikan, dan siap digunakan di masa depan. Hal ini menunjukkan adanya niat berkelanjutan (*continuance intention*) yang penting dalam adopsi teknologi pendidikan (Bhattacharjee, 2001). Selain itu, temuan ini mendukung prinsip Culturally Responsive Teaching (CRT) (Gay, 2010), karena guru tidak hanya mengadopsi teknologi, tetapi juga merekomendasikan media sebagai sarana memperkaya pembelajaran matematika sesuai konteks budaya dan kebutuhan siswa.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis IT di SD Gugus Suntalangu berjalan efektif dan mendapat respon sangat positif dari guru. Media yang diperkenalkan terbukti sesuai dengan kurikulum, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Guru menunjukkan antusiasme tinggi untuk

mengimplementasikan media ini baik di kelas maupun secara daring, serta berkomitmen merekomendasikannya kepada rekan sejawat. Beberapa saran dari hasil pengabdian ini adalah sebagai berikut: 1) Perlu dilakukan pelatihan lanjutan agar guru lebih terampil dalam mendesain dan memodifikasi media interaktif sesuai karakteristik siswa, 2) Sekolah bersama pemerintah daerah diharapkan mendukung penyediaan fasilitas IT seperti akses internet stabil dan perangkat digital, 3) Guru disarankan membentuk komunitas berbagi media interaktif untuk saling bertukar karya dan pengalaman implementasi, dan 4) Evaluasi sebaiknya melibatkan respon siswa secara langsung untuk mengukur efektivitas media dari perspektif peserta didik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan bagian dari proyek penelitian yang didanai oleh DIPA BLU skema pengabdian kepada masyarakat skema kemitraan Universitas Mataram dengan nomor kontrak 3338/UN18.L1/PP/2025.

6. REFERENSI

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
- Arigunawan, I., & Widya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas VII. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Astuti, Y. P., Astutik, C., & Asmoni. (2024). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media TIK Menggunakan Aplikasi Kahoot SDN Kalianget Timur IX. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 90–99.
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding information systems continuance: An expectation-confirmation model. *MIS Q*, 25(3), 351–370.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Q*, 13(3), 319–340.
- Deci EL, & Ryan RM. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychol Inq*, 11(4), 227–268.
- Gay, G. (2010). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. 2nd ed. New York: Teachers College Press.
- Johnson EB. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Mayer RE. (2009). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Misbahudholam, M., Aini, K., Sama, S., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar di Era Merdeka Belajar. *DDarmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 111–125.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teach Coll Rec*, 108(6), 1017–1054.

- Morris, R. L. (2021). Increasing specialization: Why we need to make mathematics more accessible. *Social Epistemology*, 35(1), 37–47.
- Pratama, Y. A., Muchtar, Z., & Darmana, A. (2021). Develop an Android-Based Learning Media Integrated with a Scientific Approach to the Colligative Solution's Nature. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 322–329.
- Prayitno, S., Subarinah, S., Arjudin, Hikmah, N., & Triutami, T. W. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Geoboard untuk Mengembangkan Pembelajaran Matematika Inovatif Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 2 Kecamatan Jonggat. *Prosiding PEPADU*, 6(1), 87–92.
- Prayitno, S., Subarinah, S., Novitasari, D., & Triutami, T. W. (2023). Pelatihan penggunaan media dan evaluasi pembelajaran matematika berbasis higher order thinking skills di sekolah dasar. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 205–212.
- Rieber, L. (2005). *Multimedia learning in games, simulations, and microworlds (The Cambridge handbook of multimedia learning)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sripatmi, Azmi, S., Junaidi, Wulandari, N. P., & Lu'luilmaknun, U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika SMP*. Praya: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Subarinah, S., Prayitno, S., Novitasari, D., Junaidi, & Triutami, T. W. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pengimplementasian Alat Peraga Kopermatik Bagi Guru Sekolah Dasar. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 140–148.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.