

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Gmath Learning Berbasis Games Dan Karakter
Dalam Pembelajaran Matematika di I17505 Panjang Tengah

¹Indah Fitria Rahma, ²Nurlina Ariani Hrp, ³Novi Fitriandika Sari, ⁴Siti Suharni Simamora

^{1,2,3}Universitas Labuhanbatu

⁴STIT Al-Washliyah Binjai

Email : ¹indahfitria286@gmail.com, ²nurlinaariani561@gmail.com,
³novifitriq@gamil.com, ⁴sitisuharnisimamora72@gamil.com

Corresponding Author : indahfitria286@gmail.com

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar dan karakter siswa dalam pembelajaran merupakan masalah yang banyak terjadi di sekolah dasar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, kebanyakan guru hanya menerapkan metode pembelajaran yang konvensional atau metode ceramah dalam penyampaian materi matematika tanpa diselingi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pentingnya karakter dan moral merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam capaian hasil belajar. Rendahnya nilai moral siswa dipengaruhi oleh rendahnya penguatan pendidikan karakter dari sekolah. Melalui penggunaan aplikasi *Gmath Learning* berbasis *games* dan karakter, merupakan metode yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika juga sekaligus meningkatkan nilai-nilai karakter siswa melalui kata-kata motivasi yang ditampilkan pada *Gmath Learning* berbasis *games* dan karakter.

Kata Kunci : Sosialisasi, *Gmath Learning*, *Motivasi*, *Karakter*.

Pendahuluan

Pendidikan adalah bentuk implementasi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dengan proses sistem pembelajaran dan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar tersebut adalah motivasi belajar siswa yang berhubungan dengan sistem mengajar guru dan media yang digunakan (Yestiani, 2020);(Setiyaningsih, 2022). Guru sangat berperan penting untuk memberikan dorongan atau motivasi siswa dalam belajar agar siswa memiliki prestasi belajar yang maksimal (Hakimi, 2018).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Bab I tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan dapat memotivasi siswa untuk aktif dan berkembang secara fisik serta psikologis (Juarman and Anwar, 2020). Keberhasilan tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh aspek perilaku siswa berkarakter yang memiliki nilai moral (Burhanuddin, 2019).

Pentingnya karakter dan moral merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam capaian hasil belajar. Namun hingga saat ini anak-anak Indonesia

sedang mengalami krisis moral yang belum terselesaikan. Berdasarkan data dari BNN pada triwulan 2021, Provinsi Sumatera Utara menempati peringkat pertama kasus dan tersangka narkoba terbanyak di Indonesia. Tercatat ada 2.049 kasus dan 2.661 tersangka narkoba di Sumatera Utara yang 24% penggunanya adalah pelajar (Nirmala, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 117505 Panjang Tengah, nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh siswa masih sangat rendah. Hal tersebut dibuktikan masih adanya siswa yang tidak berlaku sopan dengan guru, siswa memiliki temperamen atau mudah marah, banyaknya siswa yang berkelahi dengan sesama teman, tidak segan untuk mencuri dan tidak mempunyai rasa kepedulian terhadap lingkungannya. Kasus dari permasalahan rendahnya nilai moral siswa dipengaruhi oleh rendahnya penguatan pendidikan karakter dari sekolah.

Selain dari permasalahan tersebut, siswa juga mengalami rendahnya motivasi belajar terkhusus pada materi pembelajaran matematika. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menerapkan metode pembelajaran yang konvensional atau metode ceramah dalam penyampaian materi matematika tanpa diselingi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Beberapa hasil studi diantaranya oleh Trisanti tahun 2021 menyatakan bahwa melalui media pembelajaran game dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. Selain itu, Afifah tahun 2019 juga mengatakan bahwa motivasi belajar matematika dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games ular tangga. Selanjutnya Dzofir tahun 2020 menyatakan bahwa guru dapat meningkatkan nilai moral anak dengan cara menerapkan metode pembelajaran ceramah dan dialog. Dari beberapa studi tersebut menjadi dasar tim PkM melakukan sosialisasi untuk memberikan pengetahuan dan pendampingan kepada guru di SD 117505 Panjang Tengah dalam hal mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar dan karakter siswa dengan penerapan media pembelajaran aplikasi *Gmath Learning* berbasis *games* dan karakter. Melalui penggunaan aplikasi *Gmath Learning* berbasis *games* dan karakter, maka pembelajaran matematika akan menyenangkan sekaligus mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa melalui kata-kata motivasi yang ditampilkan pada *Gmath Learning* berbasis *games* dan karakter.

Metode Pelaksanaan PKM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023 berlokasi di SD 117505 Panjang Tengah, di Kelurahan Bandar Selamat, Kecamatan Aek Kuo, Kabupaten Labuhanbatu Utara, Provinsi Sumatera Utara. dengan peserta para guru kelas 4, 5 dan 6 juga kepala sekolah.. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Sosialisasi

Langkah ini untuk memberikan informasi dan dasar pustaka tentang motivasi belajar, karakter dan moral, dan aplikasi media pembelajaran. Para guru diberikan penjelasan tentang materi-materi tersebut untuk meningkatkan pemahaman para guru tentang isi kegiatan.

2. Pelatihan Aplikasi *Gmath Learning*
Langkah ini untuk mengenalkan pada guru aplikasi *Gmath Learning*, juga memberikan pelatihan dan penjelasan dalam penggunaan aplikasi tersebut.
3. Diskusi
Langkah ini dilaksanakan untuk berdiskusi dan tanya jawab tentang aplikasi dan materi agar mudah dan siap untuk diterapkan oleh para guru dalam pembelajaran dikelas.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi *Gmath Learning* dilakukan dengan respon yang antusias dari para peserta. Kegiatan terlaksana dengan baik, capaian-capaian dalam kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan dengan unsur panitia, tempat dan waktu kegiatan tersedia dengan baik, memadai dan tepat waktu.
2. Kegiatan sosialisasi dengan memberikan rangkaian-rangkaian penjelasan materi yang telah disusun sebelumnya terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan pemahaman para guru. Setelah sosialisasi kemudian memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *gmath learning* dan uji coba dalam pembelajaran.
3. Sesi diskusi/tanyajawab dengan peserta mengenai aplikasi dan materi, dalam hal ini terlihat para guru sangat antusias dalam menggali informasi dan keinginan belajarnya juga sangat tinggi.
4. Penutupan
 - a. Pemberian *reward* untuk para guru yang ikut serta dalam kegiatan
 - b. Dokumentasi
 - c. Pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat.



Gambar 1. Apikasi *Gmath Learning* Berbasis *Games* dan Karakter

Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Sosialisasi Materi dan Aplikasi



Gambar 3. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Gmath Learning

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan bentuk sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi gmath learning di SD adalah bentuk perpaduan peningkatan pembelajaran dan karakter siswa dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru sangat memiliki tingkat pemahaman yang tinggi dalam memahami pentingnya perbaikan karakter dan moral siswa dalam pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini dianggap berhasil karena para guru telah menunjukkan kemampuan yang baik dan mahir dalam menggunakan aplikasi gmath learning dalam pembelajaran, para siswa juga terlihat sangat termotivasi belajar menggunakan aplikasi gmath learning dikelas.

Daftar Pustaka

- Burhanuddin, H. (2019) 'Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Al Qur'an', *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 1(1), pp. 1-9. doi: 10.36840/alaufa.v1i1.217.
- Dzofir, M. (2020) 'Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran PAI dan Implikasinya terhadap Perkembangan Moral Siswa (Studi Kasus di SMA I Bae Kudus)', *Jurnal*

- Penelitian*, 14(1), p. 77. doi: 10.21043/jp.v14i1.7401.
- Hakim, A. rahman and Sulistiawati (2018) 'Hubungan antara kecerdasan emosional dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas VIII MTsN Ngemplak Boyolali', *Pendidikan*, 3(2), pp. 165-176.
- Juarman, J. and Anwar, S. (2020) 'Implementasi Standar Proses Pembelajaran Guru SMP (Studi Komparatif di SMP N Kabupaten Lebong)', *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 14(3), pp. 84-91. doi: 10.33369/mapen.v14i3.12910.
- Nirmala, M., Hasibuan, S. and Harahap, A. (2020) 'The Difference in the Level of Behavior Bulliyng Students in the Review of the Gender and Type of School Upper Secondary School Degree in the District Labuhanbatu', 5(5).
- Pakpahan, Z. A. ., Sriono, S., & Siregar, H. A. . (2023). MEKANISME PELAKSANAAN PROSES MEDIASI YANG EFEKTIF DALAM PROBLEMATIKA HUKUM YANG TERJADI DI DESA AEK HITETORAS KECAMATAN MERBAU KABUPATEN LABUHANBATU UTARA. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 5212-5218. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.16542>.
- Setiyaningsih, S. and Wiryanto, W. (2022) 'Peran Guru Sebagai Aplikator Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Belajar', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), pp. 3041-3052. doi: 10.58258/jime.v8i4.4095.
- Yestiani, D. K. and Zahwa, N. (2020) 'Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar', *Fondatia*, 4(1), pp. 41-47. doi: 10.36088/fondatia.v4i1.515.