

# PEMANFAATAN TIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA DI KECAMATAN KAIRATU KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT

Marlin Blandy Mananggal\*<sup>1</sup>, La Moma<sup>2</sup>, Christina M. Laamena<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Pattimura  
\*e-mail: marlinbmananggal@gmail.com

## Abstract

*The current problem is that teachers are not capable to adapt to the development of education based of tecnology. Teachers are not entirely literate in information and communication technology. The purpose of this program is to train teachers in utilizing information and communication technology as a medium of learning. This program was implemented at SMA Negeri 22 Seram Barat, Hatusua Village, Kairatu District, West Seram Regency as partners and the target audience were high school teachers throughout Kairatu District. This program is carried out in several stages, namely planning, implementation, evaluation and reflection. At the planning stage, coordination is carried out with partners, then the date of the activity is set. The implementation phase consists of training, demonstration and practice. The evaluation stage is carried out directly by the implementer, namely filling out questionnaires by participants. The results of the questionnaire show that this training activity is considered very good with an average value of 4.85 and there are suggestions that such activities should be sustainable and present more interesting material. While the reflection stage is carried out jointly between the implementer and the participants (partner teachers). This program is expected to increase the mastery of partner teachers on information and communication technology as a learning medium and will continue and develop not only in Kairatu District, but also for teachers throughout West Seram Regency.*

**Keyword:** communication, information technology, learning medium

## Abstrak

*Problematika yang terjadi di saat ini adalah guru kurang mampu beradaptasi dengan perkembangan pendidikan yang berbasis teknologi. Guru belum seluruhnya melek teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dari program ini yaitu untuk melatih guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Program ini dilaksanakan di SMA Negeri 22 Seram Bagian Barat, Desa Hatusua, Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat selaku pihak mitra dan yang menjadi khalayak sasaran adalah guru-guru SMA di seluruh Kecamatan Kairatu. Program ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan dilakukan koordinasi dengan pihak mitra, kemudian ditetapkan tanggal kegiatan. Tahap pelaksanaan terdiri dari pelatihan, demonstrasi dan praktik. Tahap evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana yaitu pengisian kuisisioner oleh peserta. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini dinilai baik sekali dengan rata-rata nilai 4,85 dan terdapat saran bahwa kegiatan seperti ini harus berkelanjutan serta menampilkan materi yang lebih menarik lagi. Sedangkan tahap refleksi dilakukan bersama antara pelaksana dan peserta (guru mitra). Program ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan guru-guru mitra terhadap teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dan akan terus berlanjut serta berkembang bukan hanya di Kecamatan Kairatu, tetapi juga bagi guru-guru di seluruh Kabupaten Seram Bagian Barat.*

**Kata kunci:** komunikasi, media pembelajaran, teknologi informasi

## 1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dari Tri Dharma perguruan tinggi, yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura yang bertujuan untuk pengembangan dan peningkatan skill dan kemampuan pengabdian dan pelayanan bagi masyarakat, untuk melakukan pembaruan dan perubahan dan memiliki kontribusi yang baik kepada masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai lembaga pendidikan perlu mempersiapkan mental dan bekal pengetahuan yang memungkinkan sehingga dapat menciptakan generasi berintelektual yang kreatif, inovatif

dan tanggung jawab dalam rangka menciptakan dan mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Paradigma pembelajaran yang terus berubah dan berkembang, menuntut setiap insan pendidikan baik guru maupun peserta didik agar mampu beradaptasi dan mengembangkan diri ke arah yang lebih baik. Guru harus mempunyai kemampuan yang mumpuni bukan hanya mengajar dan mendidik, tetapi juga dalam teknologi. Guru harus melek teknologi.

Pembelajaran daring mewajibkan setiap guru agar menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Aplikasi belajar online seperti Google classroom, Google Meeting, Edmodo, Zoom Meeting, dan lain-lain merupakan media pembelajaran jarak jauh yang dapat dipakai oleh para guru. Oleh sebab itu, guru harus menguasai bagaimana cara menggunakannya. Selain itu, pembelajaran daring juga harus didukung oleh penyajian materi yang menarik, agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran daring seperti saat ini. Guru harus mampu meramu pembelajaran dengan baik agar motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik tidak menurun bahkan dapat meningkat. Untuk itu, guru dapat menggunakan power point atau video sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik.

Hasil penelitian Misbahudin et al., (2018) menunjukkan bahwa melalui pembelajaran dengan media power point, (1) peserta didik lebih mengerti pada materi yang disampaikan guru, (2) peserta didik lebih konsentrasi dan aktif dalam proses pembelajaran, dan (3) memaksimalkan rencana pembelajaran. Sedangkan Yudianto (2017) menjelaskan bahwa video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan guru melalui tayangan sebuah film yang diputar. Busyaeri et al., (2016) juga mengatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Video pembelajaran juga dapat diputar berulang-ulang oleh peserta didik, sehingga peserta didik yang "lemah" bisa belajar sampai paham tanpa mengganggu peserta didik yang mampu belajar cepat.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, tidak terkecuali matematika. Suyono (2012) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah sarana yang penting untuk belajar dan mengajar matematika. Hal ini didukung pula oleh Suwastarini et al., (2015) yang menemukan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran matematika. Dengan menggunakan TIK, motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa meningkat.

Menghadapi era digital 4.0 seorang guru harus mampu menggunakan berbagai multimedia dalam pembelajaran, guru tidak diperkenankan hanya menggunakan lembar kerja saja ketika mengajar (Muthoharoh, 2019). Powerpoint merupakan aplikasi Microsoft office yang dapat digunakan guru sebagai media penyampaian materi matematika. Namun, tampilan power point harus menarik dan disukai oleh siswa. Tampilan power point tidak boleh sekadar menggantikan papan tulis untuk menuliskan rumus-rumus, tapi harus interaktif. Untuk itu, guru bisa gunakan animasi yang menarik, dapat memuat games matematika yang membuat siswa tertantang, latihan soal yang interaktif, atau dapat memuat video di dalamnya. Terkait dengan pembelajaran daring (online) saat ini ini, hasil penelitian Krisna & Marga (2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran matematika cukup efektif digunakan dalam kelas virtual. Amrah et al., (2020) juga menemukan bahwa pembelajaran matematika dengan media video dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Palinussa & Mananggal (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika terkhusus bagi pembelajaran di masa pandemic Covid-19.

Berdasarkan hasil wawancara virtual pelaksana dengan guru penggerak di Kabupaten Seram Bagian Barat khususnya Kecamatan Kairatu, masih banyak guru yang lemah dalam teknologi dan informasi (IT). Hal ini dikarenakan banyak guru yang belum mempunyai fasilitas laptop. Misalnya di SMA Negeri 22 SBB saja, dari 27 guru, hanya 10 yang memiliki fasilitas laptop. Alhasil, para guru terlebih guru senior kesulitan beradaptasi dengan perkembangan saat ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pelaksana melakukan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pembelajaran bagi guru-guru SMA di Kecamatan Kairatu, Kabupaten Seram Bagian Barat. Ada dua program yang direncanakan, yakni (i) pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan power point, dan (ii) pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster/filmora.

## **2. METODE**

### **Khalayak Sasaran**

Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru SMA di Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat.

### **Mekansime Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari tahap Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari tahap Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dan Refleksi.

#### **a. Perencanaan**

Kegiatan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Melakukan koordinasi dengan LPPM UNPATTI dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada sekolah mitra dengan mengundang dinas terkait, kepala sekolah dan seluruh guru mitra.

#### **b. Pelaksanaan**

Materi pelatihan disampaikan melalui teknik ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan praktik. Terdapat tiga materi yang diberikan kepada guru-guru yaitu:

- 1) Pengantar Umum: Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran
- 2) Power point sebagai media interaktif dalam pembelajaran
- 3) Pembuatan video pembelajaran menggunakan kinemaster/filmora.

Pelatihan ini dilaksanakan secara luring berlokasi di SMA Negeri 22 Kabupaten Seram Bagian Barat pada bulan Juni 2021 di desa Hatusua, Kecamatan Kairatu.

#### **c. Evaluasi**

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil kerja peserta (guru mitra) terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah angket kepuasan peserta pelatihan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan 5 kisaran nilai: 1) Sangat Kurang, 2) Kurang Baik, 3) Cukup, 4) Baik, dan 5) Baik Sekali. Kuisisioner berisi 4 butir pernyataan untuk indikator materi, 6 butir pernyataan untuk indikator kualitas pemateri, dan 3 butir pernyataan untuk indikator manfaat pelatihan. Jadi, total terdapat 13 butir pernyataan. Selain itu, terdapat 5 butir pertanyaan untuk identitas.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara pelaksana dan peserta (guru mitra). Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tahap Persiapan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat telah direncanakan pada rapat TIM PPM pada bulan April 2021. Pelaksana melakukan observasi awal pada daerah yang dipilih yaitu Kecamatan Kairatu. Observasi dilakukan pada tanggal 8 April 2021. Berdasarkan hasil observasi awal, akses ke Kecamatan Kairatu sangat mudah dan terjangkau, dan dapat pulang pergi (PP) hanya dalam satu hari. Pertimbangan lain yang menjadi alternatif pilihan utama terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah potensi guru yang perlu dikembangkan.

Kecamatan Kairatu merupakan bagian dari Kabupaten Seram Bagian Barat yang memiliki 7 Desa, yakni Desa Kairatu, Seruawan, Kamarian, Waimital, Hatusua, Uraur dan Waipirit yang masing-masing desa dipimpin oleh seorang Raja atau kepala desa. Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilokasikan di desa Kairatu karena merupakan pusat dari pemerintahan Kecamatan tersebut.

Pelaksana berkoordinasi dengan UPTD Kecamatan Kairatu dan pihak sekolah SMA Negeri 22 Seram Bagian Barat. Berdasarkan koordinasi awal dan kesepakatan bersama, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung pada tanggal 21 Juni 2021 dan melibatkan semua guru mitra.

#### 3.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibuka oleh Kepala SMA N 22 Seram Bagian Barat Ibu A. O. Gamgenora, S.Pd. dan diikuti oleh 16 guru sebagai peserta. Kegiatan ini dimulai dengan pengantar umum oleh Dr. La Moma, M.Pd. Pemateri menyampaikan tentang pentingnya Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di era Pandemi Covid-19 serta pergeseran pembelajaran ke era Digital yang menuntut guru agar melek teknologi.



Gambar 1. Pengantar umum oleh Dr. La Moma, M.Pd

a. Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint

Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian materi oleh Dr. Ch. M. Laamena, M.Sc dan dilanjutkan dengan demonstrasi oleh seorang mahasiswa yaitu Rachel Sanders. Pemateri menyampaikan bagaimana caranya memaksimalkan powerpoint menjadi media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan oleh siswa baik belajar bersama dengan guru maupun belajar mandiri



Gambar 2. Pemaparan materi *powerpoint* (a) Dr. Ch. M. Laamena, (b) Demonstrasi oleh mahasiswa

b. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster/ Filmora.

Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian materi oleh Marlin B. Mananggal, S,Pd., M.Pd. pemateri menyampaikan 4+1 Langkah Mudah membuat video pembelajaran yang menarik. Langkah pertama yaitu *planning* atau perencanaan. Pada langkah ini, guru perlu membuat deskripsi video atau *storyline*. Yang dimaksud dengan *storyline* adalah membuat deskripsi tampilan video dan audio serta durasi waktu *step by step*. Tentu saja, guru juga harus melakukan studi literatur terkait materi yang akan *divideokan*. Gambar 3 berikut adalah contoh *storyline*.

Step	Script Audio	Script Video	Perkiraan Durasi
Opening	Hai, selamat datang di MBM Channel bersama saya Marlin Blandy Mananggal	Marlin Blandy Mananggal, S.Pd., M.Pd	10 detik
		Animasi Nama Channel	5 detik
	Kali ini saya akan membahas tentang "4+1 Langkah Mudah membuat Video Pembelajaran Inovatif"	4+1 Langkah Mudah membuat Video Pembelajaran Inovatif	5 detik
	CTA Tapi sebelumnya, bagi kamu yang baru pernah nonton video ini, jangan lupa like video ini & subscribe	Like & Subscribe button	5 detik
Isi	Fenomena, Konsep, Contoh Soal dan Pembahasan	Fenomena, Konsep, Contoh Soal dan Pembahasan	15 menit
Penutup	Latihan Soal	Soal Latihan	10 detik
	CTA	Like, Subscribe & bell button	5 detik
	Salam penutup		5 detik

Gambar 3. *Storyline*

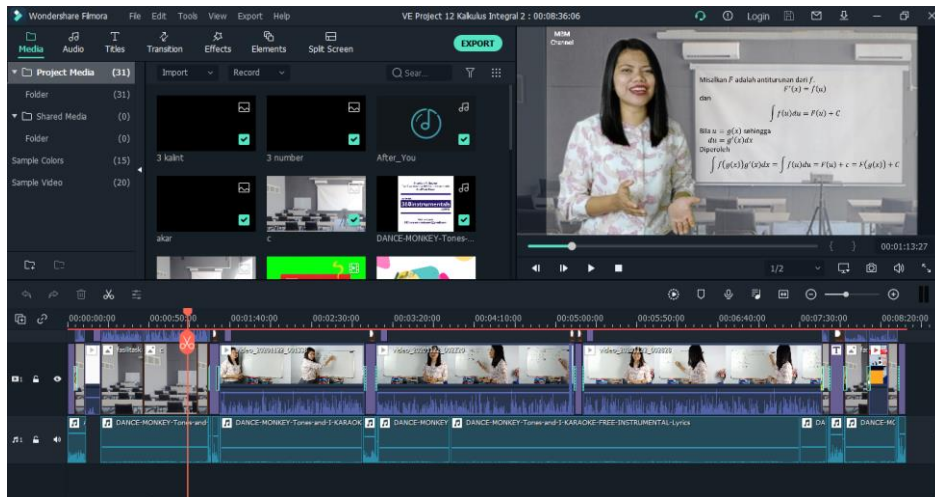
Langkah kedua adalah membuat video *slideshow* dari *powerpoint*. Guru dapat menyajikan materi pada *powerpoint* dengan menggunakan animasi dan desain yang menarik untuk selanjutnya ditampilkan pada video. Khusus untuk guru matematika, hal ini sangat penting, mengingat rumus-rumus matematika yang tidak dapat ditulis langsung pada video editor, sehingga diperlukan *Math Equation* yang hanya ada pada Ms. Office Word atau PPT.

Langkah ketiga adalah pengambilan gambar/rekam. Pengambilan gambar dilakukan tergantung pada jenis video apa yang mau dibuat, apakah video mengajar, video presentasi materi atau video animasi materi dan tampilan guru menggunakan latar belakang layar hijau (*green screen*). Untuk jenis video mengajar, maka guru harus bisa mengatur ruangan seperti ruang kelas dilengkapi papan tulis, *ligting* dan kamera serta tambahan *microfon* jika perlu.

Langkah keempat adalah editing. Pemateri menyampaikan beberapa aplikasi editing yang bisa dipakai dan yang paling bagus menurut pemateri adalah aplikasi *Wondershare Filmora* karena *Filmora* mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya: interface sederhana, pengoperasian yang mudah, proses editing yang cepat dan sederhana, menyajikan efek beragam, dan lain sebagainya.

Langkah terakhir adalah cara upload video ke youtube. Pemateri menyampaikan alasan kenapa harus upload ke youtube, yakni karena mudahnya akses, menghemat ruang karena dapat didownload di penyimpanan youtube, dapat berkali-kali, guru dapat memilih tampilan video publish atau private, dan sebagainya.

Sesi berikutnya adalah demonstrasi oleh pemateri. Pemateri menampilkan langsung bagaimana caranya mengedit video potongan demi potongan video, gambar, musik, motion graphics, animasi menjadi suatu video pembelajaran yang apik dan menarik. Semua peserta memperhatikan dengan serius dan penuh antusias. Gambar 4 berikut adalah interface dari project yang sedang diedit di filmora.



Gambar 4. Mengedit video di filmora wondershare

Sesi yang terakhir adalah tanya jawab. Peserta bertanya tentang bagaimana tentang langkah-langkah membuat video slideshow, bagaimana caranya mendapatkan aplikasi ini, tips & trik agar pada saat rekaman tidak kelihatan seperti menghafal atau membaca, dan banyak pertanyaan lain yang sangat menarik



Gambar 5. Pemaparan materi video pembelajaran

Kegiatan pengabdian ini kemudian ditutup oleh Ibu Ketua Program Studi Pendidikan Matematika beserta Kepala SMA N 22 Seram Bagian Barat dan foto bersama para guru dengan TIM PPM.





Gambar 3. Foto bersama TIM PKM dengan kepala sekolah dan sebagian peserta

### Keterbatasan

Pelaksanaan kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- a. Guru-guru SMP tidak dapat bergabung dikarenakan sudah libur semester.
- b. Tidak dapat dilakukan praktik/latihan dalam laboratorium komputer dikarenakan terjadi gempa bumi pada saat kegiatan pengabdian berlangsung.

### 3.3 Tahap Evaluasi

Evaluasi terhadap pengabdian ini dengan cara pengisian kuesioner oleh peserta pelatihan sebagai umpan balik terhadap pengabdian kepada masyarakat. Kuisisioner diisi oleh 12 orang dari keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan. Hasil kuisisioner respons peserta terhadap pemaparan materi I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil kuisisioner kepuasan peserta

Indikator Penilaian	Pernyataan	Materi		
		I	II	III
Materi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan	4,75	4,83	4,92
	2. Ketepatan sistematika (urutan) materi	4,75	4,83	4,92
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta pelatihan	4,75	4,83	4,92
	4. Kemampuan mengaplikasikan materi setelah menyelesaikan pelatihan	4,75	4,75	4,92
Kualitas Pemateri	Penguasaan Materi	4,83	4,83	4,92
	Teknik penyajian materi	4,75	4,75	4,92
	Pemberian ilustrasi dan contoh yang dapat membantu memahami materi	4,83	4,83	4,92
	Pemberian motivasi pada peserta	4,83	4,83	4,92
	Waktu yang dipergunakan dalam pemberian materi	4,83	4,83	4,92
Manfaat Pelatihan	Penampilan	4,83	4,83	4,92
	Upaya membantu meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran di masa Pandemi Covid-19	4,83	4,92	4,92
	Upaya membantu meningkatkan minat dan motivasi guru dalam pembuatan media pembelajaran	4,83	4,83	4,92
	Tingkat kepuasan terhadap kegiatan secara keseluruhan	4,83	4,83	4,92
	<b>Rata-rata</b>	<b>4,80</b>	<b>4,83</b>	<b>4,92</b>
	<b>Nilai</b>		<b>4,85</b>	

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan untuk materi I, materi II, dan materi III berturut-turut adalah 4,80, 4,83 dan 4,92 dengan rata-rata nilai 4,85 kategori sangat baik. Baik pemateri I, II, dan III mendapat saran/komentar yaitu adanya

keberlanjutan program seperti ini, mereka juga berharap agar di waktu mendatang dapat langsung praktek dan dapat kembali menampilkan materi-materi yang menarik lagi.

### 3.4 Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi bersama antara pelaksana dan guru mitra, program PPM ini dinilai sudah berjalan dengan sangat baik, hanya perlu ada sedikit perbaikan, yaitu harus dilakukan praktek di laboratorium komputer untuk mengetahui hasil kerja peserta pelatihan (guru mitra) terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi mengingat faktor alam (gempa bumi) praktik ini sengaja ditiadakan.

Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung saat ini mengharuskan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran daring (online). Peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting. Bagaimana konsep suatu materi bisa tersampaikan, bagaimana siswa bisa paham, apa yang harus siswa kerjakan, pada intinya pembelajaran seperti apa harus dirancang dengan baik oleh guru. Untuk itu, pengetahuan dan keterampilan akan teknologi informasi dan komunikasi harus sudah dikuasai. Guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Misalnya tahu cara menggunakan WAG, Google Classroom, Google Meet, Zoom Meeting, dan lain-lain.

Khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran, guru dapat memanfaatkan powerpoint atau membuat video pembelajaran. Salsabila et al., (2020) mengungkapkan bahwa dalam hal penyampaian materi, guru harus bisa mengemas materi yang akan disampaikan dengan sekreatif mungkin supaya siswa tidak merasa bosan dan mampu menambah semangat siswa. Misalnya menggunakan powerpoint atau video pembelajaran. Penggunaan powerpoint atau video pembelajaran dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, apalagi matematika yang dipenuhi angka, konsep, prosedur yang membutuhkan penalaran melalui pengamatan. Amrah et al., (2020) mengemukakan bahwa media video pembelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pelatihan memberikan pengetahuan baru kepada para guru SMA tentang bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran.
- b. Kegiatan pelatihan dinilai sangat baik oleh para peserta. Hal ini terlihat dari hasil kuisioner, juga dari partisipasi, kehadiran dan antusias peserta, serta adanya permintaan oleh para peserta agar kegiatan serupa dapat terus dilakukan dan ditingkatkan untuk masa-masa berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrah, Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Eprints Universitas Negeri Makasar*, 3. <http://eprints.unm.ac.id/18650/>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>



- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Krisna, F. P. P., & Marga, M. H. P. (2017). Pemanfaatan Video Untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Konstektual Pada Topik Aljabar. In *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* (Vol. 4, Issue 2).
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1), 21–32. <http://e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66/24>
- Palinussa, A. L., & Mananggal, M. B. (2021). Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Kalkulus Integral*, 10(3), 1809–1822.
- Suwastarini, N., Dantes, P., & Candiasa, M. (2015). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SDLB B (Tuna Rungu) pada SLb B Negeri PTN Jimbaran. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ganesha* (Vol. 5, Issue 1).
- Suyono. (2012). Peranan TIK dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UAD*, 29 Desember 2012. <https://pmat.uad.ac.id/peranan-tik-dalam-proses-pembelajaran-matematika-di-sekolah.html>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.