



# PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI *MATH CITY MAP* PADA FORUM MGMP WILAYAH II POLMAN

Ana Muliana<sup>1</sup>, Sitti Inaya Masrura<sup>2</sup>, Adinang<sup>3</sup>, Ishak<sup>4</sup>

Universitas Sulawesi Barat 1,2,3,4

email : [anamulianamusli@unsulbar.ac.id](mailto:anamulianamusli@unsulbar.ac.id), [sittiinayamasrura@unsulbar.ac.id](mailto:sittiinayamasrura@unsulbar.ac.id),  
[adinangdinang24@gmail.com](mailto:adinangdinang24@gmail.com), [ishaqulhaq82@gmail.com](mailto:ishaqulhaq82@gmail.com).

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Guru sebagai pelaku utama pendidikan harus mampu melakukan inovasi dan menerapkan kemajuan teknologi agar pembelajaran menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Proses pembelajaran dalam pembelajaran Abad 21 memerlukan kemampuan guru dalam bidang teknologi, terutama dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang mudah dan menarik. PKM ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran matematika dengan memberikan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran kepada guru aplikasi *Math City Map*. Hal ini dilandasi karena kurangnya pemahaman guru matematika terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Sehingga, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Math City Map* pada Forum MGMP Wilayah II Polewali Mandar merupakan alternatif solusi yang ditawarkan. Hasil pelatihan dan pendampingan ditemukan antusiasme guru dan respon guru sangat baik, hal ini ditunjukkan keaktifan guru dalam bertanya dan guru dapat mendesain media pembelajaran sesuai dengan kreasi guru masing-masing yang lengkap dan kreatif.

**Kata Kunci:** *Math City Map*, Media Pembelajaran, Guru

## ABSTRACT

*Technological developments have a positive impact on the advancement of education. Teachers as the main actors in education must be able to innovate and apply technological advances so that learning is fun and not boring. The learning process in 21st Century learning requires the ability of teachers in the field of technology, especially in making learning tools that are easy and interesting. This PKM is implemented with the aim of increasing teacher competence in learning mathematics by providing assistance and training in making learning media to teachers of the Math City Map application. This is based on the lack of understanding of mathematics teachers regarding the use of interactive and fun learning media. Thus, training on making learning media based on the Math City Map application at the MGMP Region II Polewali Mandar Forum is an alternative solution offered. The results of the training and mentoring found that the teacher's enthusiasm and the teacher's response were very good, this was shown by the activeness of the teacher in asking questions and the teacher being able to design learning media in accordance with the creations of each teacher which was complete and creative.*

**Keywords:** *Math City Map*, Learning Media, Teachers



## A. PENDAHULUAN

Sesuai dengan perkembangan teknologi pada abad ke-21 saat ini, implementasi pembelajaran tertuang dalam kurikulum yang berlaku mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Guru dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran agar dapat mempermudah, mempercepat, dan memperindah dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan minat serta semangat belajar bagi peserta didik. Selain itu, dengan menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran dapat membantu memudahkan guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan sifatnya yang asing dapat menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik (Hardianto, 2005).

Selain para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah seperti komputer dan LCD, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan seperti membuat media pengajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Bila media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif (Solehudin, et.al, 2019).

Menurut Santyasa media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) kepada siswa untuk membangkitkan minat siswa, membuat siswa berpikir, merasakan dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Pranesti, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran matematika yang masih

jarang dijumpai di sekolah atau kurang menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang antusias atau interaktif dalam belajar serta menganggap matematika adalah pelajaran yang tidak menyenangkan dan sangat sulit, akibatnya hasil belajar matematika peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk memajukan tingkat pembelajaran yang disesuaikan dengan berkembang pesatnya penggunaan teknologi, maka sudah sepatutnya pendidik saat ini terus berinovasi dan memberi hal terbaru kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan dengan menggunakan media berbasis teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan media teknologi yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Sebagai seorang pendidikan, kita kerap kali ingin bisa memberikan materi pembelajaran yang lebih baik peserta didik agar materi yang disampaikan dengan mudah bisa diterima. Di samping itu sekarang ini, metode pembelajaran dalam proses penyampaian materi sudah sangat beragam. Guru harus mampu melekat teknologi agar mampu mendesain media pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan efektif agar tujuan pembelajaran tiap pertemuan dapat tersampaikan kepada siswa (Diahratri, 2022).

Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian (Stefi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, 2011).

Ditambah lagi, pada saat ini pemerintah menerapkan pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan yang



ada. Guru dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran agar dapat mempermudah, mempercepat, dan memperindah dalam proses belajar mengajar sehingga mampu memberikan kesan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan minat serta semangat belajar bagi peserta didik (Daft,2010). Namun, kurangnya pemahaman guru mengenai teknologi menjadi kendala semua sekolah khususnya di SMP Wilayah II Polman. Masih banyak guru yang kesulitan menggunakan aplikasi online. Sebaian besar guru hanya menggunakan buku cetak saat proses pembelajaran pembelajaran berlangsung khususnya pada materi matematika yang mengakibatkan pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan. Hal ini membuat tujuan pembelajaran belum tersampaikan kepada siswa. Apalagi salah satu mata pelajaran yang menjadi tantangan dalam pembelajaran adalah mata pelajaran matematika yang sifatnya yang cenderung abstrak dan sistematis dalam pembelajaran membuat matematika sulit dipahami oleh peserta didik (Ningsih dan Hayati, 2020, p. 26). Oleh karena itu, matematika dapat dikatakan sebagai salah satu mata pelajaran yang dihindari oleh siswa meskipun secara tak langsung dirasakan matematika sangat berperan penting dalam kehidupan.

Analisis situasi dilakukan dengan melaksanakan kunjungan ke lokasi tempat pengabdian kepada masyarakat, tim mengobservasi di SMPN 2 Wonomulyo dapat diidentifikasi permasalahan mitra antara lain:

1. Pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika
2. Keterbatasan guru yang belum mengembangkan pembuatan media pembelajaran berbasis *Math City Map*

Berdasarkan pemaparan di atas, maka disepakati oleh tim pengusul dan mitra bahwa masalah utama yang menjadi prioritas yang perlu dilakukan berdasarkan pengkajian permasalahan, sampai saat ini yang belum teratasi permasalahannya.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan mitra, maka perlu dicari solusi yang dapat mengatasi masalah-maslaah tersebut, Dalam hal ini guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan minat siswa adalah mendesain pembelajaran yang menarik dengan konsep bermain sambil belajar. Dasar pertimbangan memilih *Math City Map* sebagai media pembelajaran agar dapat melatih siswa berpikir logis, konkrit, lebih realistis, dan siswa lebih terfokus pada media pembelajaran yang baru seperti media *Math City Map* ini, kemudian proses belajar lebih aktif, kreatif, dan berkesan.

Sekarang sudah banyak aplikasi yang tersedia untuk membantu guru dalam mendesain pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan aplikasi *Math City Map*. *Math City Map* berguna membantu siswa belajar lebih senang karena mereka bermain sambil belajar, yang sejalan dengan tujuannya.

*Math City Map* adalah aplikasi sarana pembelajaran matematika yang memanfaatkan peta dan sekitarnya (Suhendri 2022). Dimana pembelajaran dilaksanakan di luar kelas. Masalah matematika dapat ditemukan pada peta yang diberikan kepada siswa. Setelah



menemukan lokasi, siswa kemudian membahas masalah yang sudah termasuk dalam jalur yang disiapkan guru.

Adapun kelebihan dari aplikasi *Math City Map* yakni motivasi belajar matematika siswa dapat ditingkatkan, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, dengan menggunakan *Math City Map* (Miftahudin, 2015). Adapun menurut Miftahudin menyatakan bahwa *Math City Map* dapat membantu siswa belajar lebih senang karena mereka bermain sambil belajar, yang sejalan dengan tujuannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan Matematika Universitas Sulawesi Barat turut untuk mensosialisasikan dan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Math City Map*, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif, interaktif dan menyenangkan pada guru yang tergabung dalam MGMP Mata Pelajaran Matematika Wilayah II Polewali Mandar.

## B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dalam penyediaan, pelatihan atau workshop pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Math City Map* pada forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar yang dilaksanakan di SMPN 2 Wonomulyo menggunakan metode melalui dua cara, yaitu metode ceramah dan metode latihan praktek (*drill practice*) pembuatan media pembelajaran berbasis *Math City Map*.

Kegiatan ini pun melibatkan 2 orang dosen pendidikan matematika FKIP Unsulbar dan 10 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 Mei- 6 Juni 2023.

Adapun tahapan pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini melalui beberapa tahap yakni sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

- a. Observasi: kegiatan observasi dilakukan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui data awal tentang permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu guru-guru matematika di lingkup Forkom MGMP MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar. Kemudian dalam tahap ini juga menjalin kesepakatan kedua mitra melalui penandatanganan surat pernyataan dukungan pelaksanaan kegiatan.
- b. Koordinasi: melakukan koordinasi ulang dengan Ketua Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar untuk memilih aspek permasalahan yang prioritas dan bentuk pelatihan yang akan dilaksanakan.
- c. Penyusunan bahan *workshop* yang meliputi pembuatan media pembelajaran berbasis *Math City Map* yang pada akhirnya menghasilkan produk yang dapat diimplementasikan pada saat proses pembelajaran.
- d. Penentuan narasumber untuk pelatihan atau *workshop* dan pendampingan dengan ditunjuk 1 narasumber dan 1 orang tutor dari Tim Pengabdian Kepada Masyarakat sekaligus memberikan pelatihan awal bagi bagi mahasiswa yang tergabung dalam pengabdian ini.



Gambar 1 Pelatihan Kepada Mahasiswa

## 2. Tahap Implementasi

Setelaha tahap persiapan telah selesai, maka selanjutnya tahap implementasi yang dilakukan melalui pelatihan atau *workshop* kepada guru-guru pada Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar di SMPN 2 Wonomulyo pada tanggal 27 Mei tepatnya di aula sekolah dengan rancangan kegiatan *workshop* yang sudah ditentukan dengan program Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pada tahap implementasi ini terbagi atas 2 kegiatan yaitu:

- 1) Pemaparan materi terkait aplikasi *Math City Map*
- 2) Latihan membuat atau merancang media pembelajaran yang kreatif dan interaktif berbasis aplikasi *Math City Map*.



Gambar 2 Tim Pelaksana Pengabdian

## 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan pertanggungjawaban secara cara internal dan eksternal untuk melihat kemampuan hasil kinerja PKM yang sudah dilakukan oleh TIM PKM dengan berfokus kepada luaran yang dihasilkan. Oleh karena itu, pada tahap ini peserta pelatihan yang dalam hal ini guru-guru Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar diberikan kesempatan untuk berkreasi secara mandiri merancang atau membuat *trail* yang berisikan tugas untuk dipecahkan melalui aplikasi *Math City Map* sesuai dengan keadaan sekitar sekolah guru mengajar. Pesrta diberikan estimasi satu minggu untuk merancang media tersebut.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan mendatangkan peserta dari guru-guru yang tergabung dalam Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar sebagai bentuk pengabdian dengan mengsusng tema pembuatan media pembelajaran berbasis *Math City Map* yang menyenangkan, interaktif dan kreatif memiliki rincian kegiatan sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan diwali dengan beberapa sambutan yang terdiri dari Ketua Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar, Ketua Tim PKM Prodi Pendidikan Matematika UNSULBAR, dan Kepala Sekolah SMPN 2 Wonomulyo. Dalam sambutan Ketua MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar yakni bapak Ishak, M.Pd menyambhakan kegiatan ini sebagai bentuk kegiatan kerja sama antara MGMP Wilayah II Polewali Mandar dengan Prodi Pendidikan Matematika UNSULBAR sebagai Tim Pengabdian Kepada Masyarakat yang bertujuan selain itu menjalin kersama





sama juga sebagai bentuk untuk menciptakan guru-guru yang lebih kompeten dan peka terhadap perubahan zaman khususnya dalam dunia pendidikan serta meminimalisir gaptek (gagap teknologi) bagi pengajar.

Sedangkan penyampaian dari Ketua Tim Pengabdian dalam sambutannya bahwa beliau mengucapkan banyak terima kasih atas kesempatan dan partisipasi dari guru-guru matematika dalam Forum MGMP Wilayah II Polewali Mandar sebagai peserta dalam kegiatan ini dan berharap agar kegiatan-kegiatan seperti ini bukan hanya berakhir pada saat pelatihan tetapi bagaimana guru dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran yang sebenarnya sehingga output yang diinginkan dari kegiatan ini dapat tercapai serta mengharapkan kegiatannya lebih berlanjut guna meningkatkan kompetensi profesional guru dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran berlangsung. Menutup sambutan sekaligus membuka kegiatan secara resmi dari pihak kepala SMPN 2 Wonomulyo yang mengharapkan kegiatan dapat berjalan secara lancar.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yakni penyampaian materi oleh narasumber dan dilanjutkan dengan pelatihan mendesain media oleh tutor.

### **1. Pemaparan Materi Terkait Aplikasi *Math City Map***

Pemateri dalam hal ini bapak Ishak, M.Pd menyampaikan secara singkat dari aplikasi *Math City Map*, beliau menyampaikan bahwa aplikasi *Math City Map* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran matematika sosial secara maksimal. Pemanfaatan penggunaan yang dilakukan secara berkelompok serta pertanyaan/masalah yang ada sebagai pertanyaan yang memicu kemampuan untuk menghubungkan satu konsep

numerik dengan yang lain membuat kemampuan penalaran yang menentukan siswa meningkat. Sejalan dengan itu, koordinasi dan kolaborasi harus digarap dalam pemanfaatan aplikasi *Math City Map*. Narasumber pun juga memberikan langkah-langkah yang detail bagaimana cara memasuki portal *Math City Map*, tampilan awal dari *Math City Map* yang dimana beliau menyampaikan bahwa aplikasi ini berasal dari German kemudian peserta dapat mengubah bahasa yang diinginkan. Lebih lanjut narasumber mengutarakan bahwa di aplikasi inipun guru dapat mendapatkan referensi dan dapat mengupload jurnal di menu jurnal pada portal *Math City Map* untuk tujuan lebih memudahkan guru jika ingin mendapatkan penelitian-penelitian atau tulisan yang berkaitan dengan aplikasi tersebut.

Selama kegiatan berlangsung yakni saat narasumber menjelaskan konsep dari *Math City Map* peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru sangat antusias dan memperhatikan secara baik penjelasan dari narasumber hal tersebut dapat dilihat beberapa peserta bertanya atau mengeluarkan argumennya terkait apa yang didapatkan dan tidak sabar untuk mendesain dari media pembelajaran tersebut. Dalam tahapan inipun narasumber pun memberikan penjelasan bagaimana cara registrasi di portal *Math City Map* yang dimulai dengan menekan menu *Register* dan melengkapi beberapa data mulai dari nama, instansi, alamat, nomor handphone, username dan password yang akan dimasukkan saat guru login untuk mendesain media pembelajaran berupa trail nantinya. Saat kegiatan ini berlangsung tidak terlalu ditemukan kendala yang serius hanya saja faktor sebagian dari peserta kurang paham dalam penggunaan teknologi apalagi yang berkaitan dengan *website*



ada yang beberapa kali salah memasukkan username dan password namun dengan bantuan beberapa mahasiswa yang terlibat mendampingi peserta maka hal tersebut dapat tertangani dengan baik.



Gambar 3 Pemaparan Materi oleh Pemateri

## 2. Latihan Membuat atau Merancang Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif berbasis Aplikasi *Math City Map*.

Selanjutnya kegiatan berlanjut pada pelatihan mendesain media oleh tutor. Adapun tutor yang dibawakan oleh Adinang, S.Pd yang menyampaikan tahapan mendesain *Math City Map* yang terdiri dari membuat bahan baca, membuat tugas dan mendesain trail. Pertama, setelah peserta memiliki akun dan login diakun masing-masing peserta, maka selanjutnya peserta diarahkan untuk mendengar penyampaian dari tutor sekaligus memperagakan dilaptop masing-masing peserta yang dimulai dari membuat tugas atau *Task*. Tutor memeragakan untuk membuat tugas

peserta masuk di menu Tugas dan selanjutnya menekan menu tambah tugas, dimenu inilah tugas dibuat. Sebelumnya tutor telah menyiapkan bahan untuk pembuatan tugas yang dimana Tim Pengabdian melakukan pengukuran beberapa objek di sekolah sebagai bahan titik tugas yang setelah diukur didokumentasikan objek yang akan sebelumnya sudah diukur, membuat permasalahan dan memberikan penyelesaian terkait permasalahan pada objek tersebut. Bahan pembuatan tugas tersebut dibagikan kepada peserta dalam bentuk document/word sehingga peserta langsung menyalin setiap komponen yang diinginkan.

Tutor menjelaskan bahwa dalam membuat tugas dimulai dengan menambahkan gambar objek terlebih dahulu, selanjutnya melengkapi teks permasalahan yang akan dipecahkan, menuliskan titik geografis dari objek yang akan diukur karena aplikasi ini semacam *maps* dan siswa akan menjelajah untuk menemukan titik tugas jadi penting untuk memberikan titik koordinat atau geografis yang sesuai. Kemudian tutor pun menjelaskan cara menambahkan penyelesaian dan memberikan petunjuk di tugas yang dibuat serta yang terakhir dari membuat tugas ini tutor menjelaskan bagaimana menambahkan tanda penanda berkaitan dengan materi yang ingin dicapai. Adapun materi yang sempat diberikan berkaitan dengan menentukan luas permukaan dan volume kubus dan balok.

Setelah tutor menjelaskan cara membuat tugas di menu tugas dan diikuti oleh semua peserta, selanjutnya masuk pada tahapan bagaimana membuat trail. Tutor menjelaskan bahwa trail merupakan bagian penting dalam media ini karena trail akan memberikan lokasi atau semacam peta untuk dipecahkan



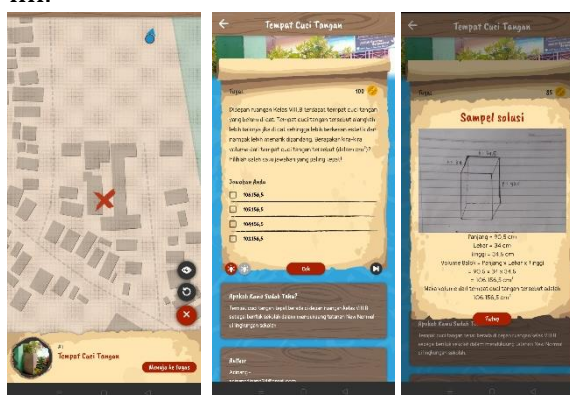
oleh siswa dalam menemukan titik tugas yang telah dibuat sebelumnya. Lebih lanjut beliau menyampaikan bahwa dalam membuat suatu trail setidaknya harus ada 4 titik tugas yang dibuat, oleh karena itu, pada tahap sebelumnya peserta membuat 4 titik tugas. Adapun langkah dalam membuat trail ialah tutor mengarahkan ke peserta untuk kembali kemenu awal dan menekan menu Trail selanjut menekan kembali tambahkan trail. Tutor pun menjelaskan langkah-langkahnya di ikuti oleh peserta dengan memasukkan gambar trail terlebih dahulu, selanjutnya menuliskan judul trail yang dalam pelatihan ini Tutor menuliskan contoh dengan judul trail "Trip at SMPN 2 Wonomulyo", selanjutnya menambahkan titik-titik tugas yang telah dibuat sebelumnya sehingga terbentuk suatu trail.

Tahap terakhir dari penjelasan tutor ialah membuat bahan baca awal yang berisi informasi terdiri atas deskripsi singkat dari SMPN 2 Wonomulyo, tujuan dari kegiatan pembelajaran, kompetensi dasar yang ingin dicapai serta alat bantu yang akan digunakan oleh siswa saat memakai aplikasi *Math City Map* ketika pembelajaran berlangsung. Tutor pun menjelaskan bahwa trail yang telah dibuat dapat dipublikasikan dengan menekan tombol publikasi dan menunggu balasan dari reviewer sehingga trail yang dibuat dapat dilihat oleh guru-guru yang mempunyai akun dan ingin melihat trail di menu trail.



Gambar 4 Pemaparan oleh Tutor

Dalam tahapan ini pun, peserta dengan arahan dari Tim Pengabdian dan narasumber langsung mencoba implementasi dari media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah peserta mengunduh aplikasi *Math City Map* di playstore dan memasukkan kode trail peserta akan menuju ketitik-titik tugas didalam trail yang telah dibuat sebelum serta mulai mengukur dan memecahkan tantangan atau permasalahan dititik tersebut dimana titiknya berada diluar kelas. Saat peserta menuju ke titik dalam aplikasi peserta sangat antusias dalam mengukur, memecahkan masalah yang ada langsung memberikan pertanyaan terkait penggunaan aplikasi saat tahapan ini.



Gambar 5: Tampilan Media yang didesain





Selama kegiatan berlangsung setiap peserta sangat antusias mendesain trail, menambahkan tugas, dan membuat bahan baca awal. Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tahap demi tahap dalam mendesain media berbasis aplikasi *Math City Map*. Disamping itu pula, terdapat peserta pun mengungkapkan bahwa yang menjadi kesulitan mereka ialah pada saat menambahkan titik geografis/geolokasi titik yang akan diukur. Oleh karena itu, penting titik geolokasi tersebut harus sesuai dengan yang semestinya. Namun dengan pendampingan yang diberikan oleh Tim Pengabdian beberapa kendala dapat diminimalisir yang secara intinya peserta dapat mengimplementasikan media yang telah didesain di aplikasi *Math City Map*.

Kegiatan pelatihan atau *workshop* pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Math City Map* para guru di lingkup Forum MGMP Wilayah II Polewali Mandar yang dilaksanakan di SMPN 2 Wonomulyo mendatangkan inspirasi untuk mengembangkan lagi bahan ajar lainnya dengan aplikasi yang berbeda karena para guru sudah mencoba membuat bahan ajar melalui aplikasi berbasis *Math City Map* ternyata mendatangkan manfaat dan kegunaan yang sangat besar baik bagi siswa maupun bagi para gurunya. Sesi terakhir pada kegiatan ini Tim Pengabdian memberikan kesempatan pada guru untuk mendesain dan berekreasi sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah objek-objek yang akan dimasukkan sebagai titik tugas dengan estimasi 1 minggu untuk menyelesaikan media pembelajaran yang akan didesain.

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Math City Map* yang interaktif dan menarik bagi guru dalam lingkup Forum MGMP Matematika

Wilayah II Polewali Mandar terlaksana dengan baik dan lancar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan respon dan antusias dari peserta selama mengikuti kegiatan. Berbagai pertanyaan dan argumen positif yang diberikan dan terkumpulnya kode trail yang berisikan trail, tugas dan bahan baca yang menarik sesuai dengan keadaan sekolah masing-masing peserta menggunakan aplikasi *Math City Map* sebagai output pada kegiatan pengabdian ini.



Gambar 6 Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Hasil yang didapat dari kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran pada guru-guru Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar yang dilaksanakan di SMPN 2 Wonomulyo secara keseluruhan terlaksana dengan baik dan lancar. Dalam pengabdian ini pun tidak ada kendala berarti yang dialami selama kegiatan berlangsung. Respon dan antusiasme dari peserta pelatihan sangat positif dan tinggi. Hal ini dikarenakan perhatian peserta saat kegiatan dilaksanakan mulai dari materi dan pelatihan perancangan trail, tugas dan membuat bahan baca awal. Selain itu, antusiasme dapat juga dilihat



berdasarkan media yang telah dirancang oleh peserta. Adapun sebagai bentuk luaran pada kegiatan pengabdian, maka Tim Pengabdian memberikan kesempatan pada guru untuk mendesain dan bereaksi sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah objek-objek yang akan dimasukkan dan sebagainya. Lebih lanjut hasil desain media peserta akan dinilai oleh Tim Pengabdian dan memberikan reward terhadap peserta yang dianggap lebih lengkap, sesuai dan menarik sebagai bentuk penghargaan kepada peserta. Selain itu keterampilan atau kompetensi guru dalam penggunaan teknologi semakin meningkat yang dibuktikan dengan media pembelajaran matematika yang dibuat menggunakan aplikasi *Math City Map* sesuai dengan pelatihan dan pendampingan.

## 2. Saran

Sebagai tindak lanjut kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat perlu adanya pelatihan untuk membuat media berbagai materi atau topik dengan aplikasi yang tidak hanya aplikasi *Math City Map* tetapi dengan berbagai aplikasi lain. Perlu adanya pembiasaan bagi guru-guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif kepada siswa serta diharapkan terciptanya kerjasama lanjutan antara prodi Pendidikan Matematika UNSULBAR dan Forum MGMP Matematika Wilayah II Polewali Mandar untuk mengadakan kegiatan yang mendukung pengembangan kompetensi guru matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, Volume 3 No 2: 78-90
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Daft, R. L. (2010). *Era Baru Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat
- Deni Hardianto. (2005). "Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Efektif". *Majalah Ilmiah Pembelajaran 1*, Volume 1
- Diahratri, K. (2022). *Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi. Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan*. Skripsi
- Falah. Iwan, Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara Edisi 1 No. 4:104-117*
- Mahnum, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1), 27-35.
- Miftahudin. (2015). Tutor Sebaya Dengan MCM (Math City Map) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Kreatif Matematis siswa Kelas VIIIA SMPN 10 Semarang Materi Lingkaran.
- Ningsih dan Hayati, (2020). Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (*The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes*)



- and Outcomes*). Journal On Teacher Education Vol. 1 Nomor 2.hal 26-32
- Pranesti,W. (2016).Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa Kelas VII MTS Patra Mandiri Palembang.[Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
- Solehudin,et.al (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Cloud pada Materi PAI Bahasan Abbasiyah. *CBIS JOURNAL-VOL.07NO.02*
- Suhendri. (2022). Petualangan Matematika dengan Math City Map.hal 1-3  
<https://bangka.tribunnews.com/2022/05/08/petualangan-matematika-dengan-math-city-map>
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. 2(2), 103-114.