



**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
KONTEKS WISATA LOKAL BAGI GURU MATEMATIKA**

Idul Adha¹, Rani Refianti², Anna Fauziah³, Sukasno⁴, Maria Luthfiana⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Email: iadha3346@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal bagi guru matematika dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan para guru dalam menyusun media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal yang akrab dengan siswa sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, selain itu dengan kegiatan ini seorang guru dapat memiliki pengalaman lebih banyak dalam mendesain atau merancang suatu media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggal siswa, lebih lanjut melalui kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar matematika yang lebih bermakna pada siswa, dimana matematika benar-benar dikatkan dengan hal-hal yang sering siswa temui. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah diskusi, cerama dan demonstrasi, hasil analisis data berupa angket respon. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon terhadap pelatihan diperoleh skor persentase sebesar 92,625 %.

ABSTRACT

The training of learning media using the context of local tourism for mathematics teachers was carried out with the aim of improving the ability of teachers in compiling learning media using the context of local tourism that is familiar to students so that it can facilitate the learning process in the classroom, in addition, with this activity a teacher can have more experience in designing or planning a learning media that is in accordance with the student's residential environment, furthermore through this activity can provide a more meaningful mathematics learning experience to students, where mathematics is really linked to things that students often encounter. The methods used in this activity are discussion, lecture and demonstration, the results of data analysis in the form of a response questionnaire. Based on the results of the calculation of the response questionnaire to the training, a percentage score of 92.625% was obtained.

KEYWORDS

Media, Wisata, Matematika

Media, Tourism, Mathematics

ARTICLE HISTORY

Received 15 Mei 2025

Revised 29 Mei 2025

Accepted 3 Juni 2025

CORRESPONDENCE : Idul Adha @ iadha3346@gmail.com

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dimana hampir semua bidang kehidupan melibatkan matematika. Menurut Hans Frudental *matematic is human activity* artinya matematika merupakan bagian dari aktifitas manusia. Oleh sebab itu pembelajaran matematika hendaknya diajarkan melalui konteks-konteks yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga pelajaran



matematika terasa nyata dan menyenangkan. Wisata merupakan salah satu objek lokal yang bisa digunakan sebagai konteks dalam pembelajaran matematika. Penggunaan konteks lokal dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat termasuk membuat pembelajaran lebih relevan, menarik dan bermakna bagi siswa serta membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan dan komunitas siswa. Tersedianya media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran merupakan alternatif atau alat bantu yang bisa digunakan sebagai perantara dalam aktivitas pembelajaran guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hasanah dkk., 2021:204). Salah satunya media pembelajaran cetak berbasis kontek wisata lokal, media pembelajaran ini dapat berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dirancang oleh guru. Menurut Prastowo (2011:204) LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yaitu mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Lebih lanjut Utami dkk (2020) mengemukakan LKPD merupakan referensi bagi peserta didik yang dipakai untuk proses belajar mengajar dan di dalamnya berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik dan menuntun peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan yang sudah dipelajari untuk menyelesaikan suatu persoalan konteks matematika.

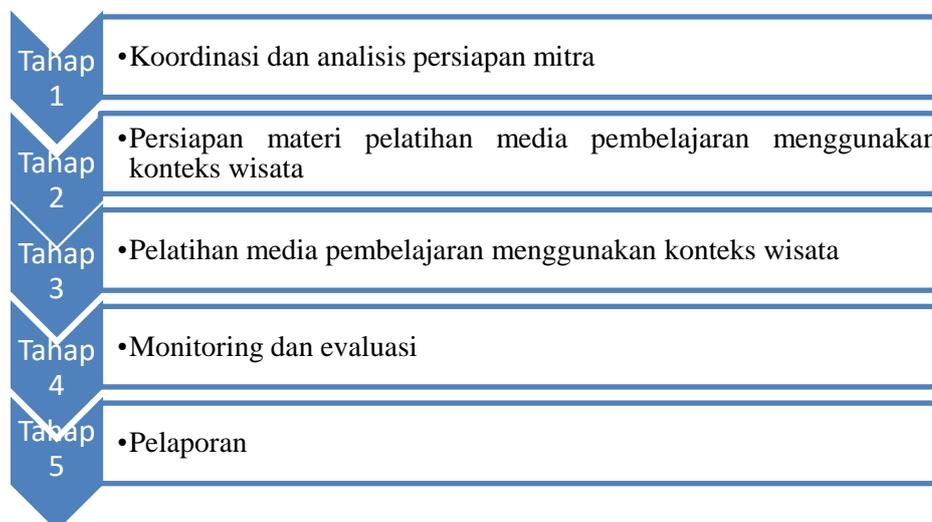
Namun beberapa fakta dilapangan menunjukkan bahwa adanya keterbatasan para guru dalam menggunakan konteks media wisata lokal pada pembelajaran matematika diantaranya 1) guru terbiasa dengan pembelajaran konvensional 2) guru tidak terbiasa merancang media pembelajaran 3) keterbatas informasi yang diperoleh guru seputar media pembelajaran menggunakan konteks 4) kurangnya pelatihan untuk guru yang memadai tentang bagaimana mengidentifikasi, mengadaptasi memodifikasi penggunaan konteks lokal pada pembelajaran matematika. Lebih lanjut Utari dkk (2018:2) mengemukakan bahwa isi atau materi pada buku teks sering tidak sesuai dengan lingkungan siswa atau

kontroversial, latihan yang ada kurang memadai terbatas dan mempersempit pengetahuan. Selain itu, guru belum menggunakan LKPD yang dirancang sendiri untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yang lebih aktif, sehingga peserta didik hanya menggunakan buku (Umaroh, Novaliyosi, & Setiani, 2022).

Adapun mitra sasaran dalam kegiatan pelatihan ini ada guru-guru mata pelajaran matematika yang ada di kota Lubuklinggau yang terdiri dari 20 orang. Adapun alasan pemilihan mitra dikarena setelah melakukan survei dan wawancara guru-guru yang menjadi mitra pada saat mengajar belum memiliki pengalaman dalam mendesain media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal. Berdasarkan analisis situasi dan beberapa penelitian yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis kontes wisata lokal diperlukan kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal bagi guru matematika kota Lubuklinggau.

METODE

Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan pada guru-guru matematika di kota lubuklinggau. Kegiatan ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu melakukan koordinasi awal dengan kelompok kerja guru baik ditingkat SD ataupun SMP. Berikut tahapan atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses PKM ini:



Gambar 1 : Tahapan pelaksanaan Kegiatan

Secara keseluruhan tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

Tahap 1: Melakukan melakukan koordinasi dan analisis permasalahan mitra

- Koordinasi dilaksanakan di tingkat sekolah dasar ataupun sekolah menengah pertama, dengan melakukan konfirmasi langsung kepada ketua KKG dan MGMP terkait dengan kegiatan Pelatihan yang akan dilakukan
- Melakukan analisis kebutuhan terkait kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan.

Tahap 2: Persiapan materi pelatihan media pembelajaran menggunakan konteks wisata

- Melakukan pengembangan materi yang akan digunakan ketika kegiatan pelatihan berlangsung

Tahap 3: Pelatihan media pembelajaran menggunakan konteks wisata

- Pada tahapan Pelatihan diawali dengan persentasi materi, diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta, serta penugasan

Tahap 4: Monitoring dan evaluasi.

- Monitoring dan evaluasi dilakukan dengan memberikan motivasi dan angket respon terhadap kegiatan yang telah dilakukan kepada peserta Pelatihan

Tahap 5: Analisis data dan pelaporan.

- Pada tahapan ini dilakukan dengan menanalisis angket respon yang telah diberikan kepada guru.

Diakhir kegiatan pelatihan para peserta diminta untuk mengisi angket respon atau kuisisioner. Menurut Abubakar (2021:98) Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada responden. Kuesioner terdiri dari pertanyaan yang harus dijawab untuk menyelesaikan masalah atau pertanyaan penelitian. Selanjutnya Hikmawati (2020:83) Angket adalah teknik pengumpulan data di mana responden diberi kumpulan pertanyaan untuk dijawab. Angket respon yang diberikan berkaitan dengan pemahaman yang diperoleh peserta dan

kepuasan peserta terhadap Pelatihan yang telah dilakukan. Skala yang diberikan dari rentang 1 sampai dengan 4, skor akhir diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Adapun kriteria pemahaman dan kepuasan peserta terhadap pelatihan seperti ditunjukkan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pemahaman dan Kepuasan Peserta

Skor akhir (%)	Kriteria
80,00-100	Sangat Baik
70,00-79,99	Baik
60,00-69,99	Cukup
0,00-59,99	Kurang

(Rohmad, 2017)

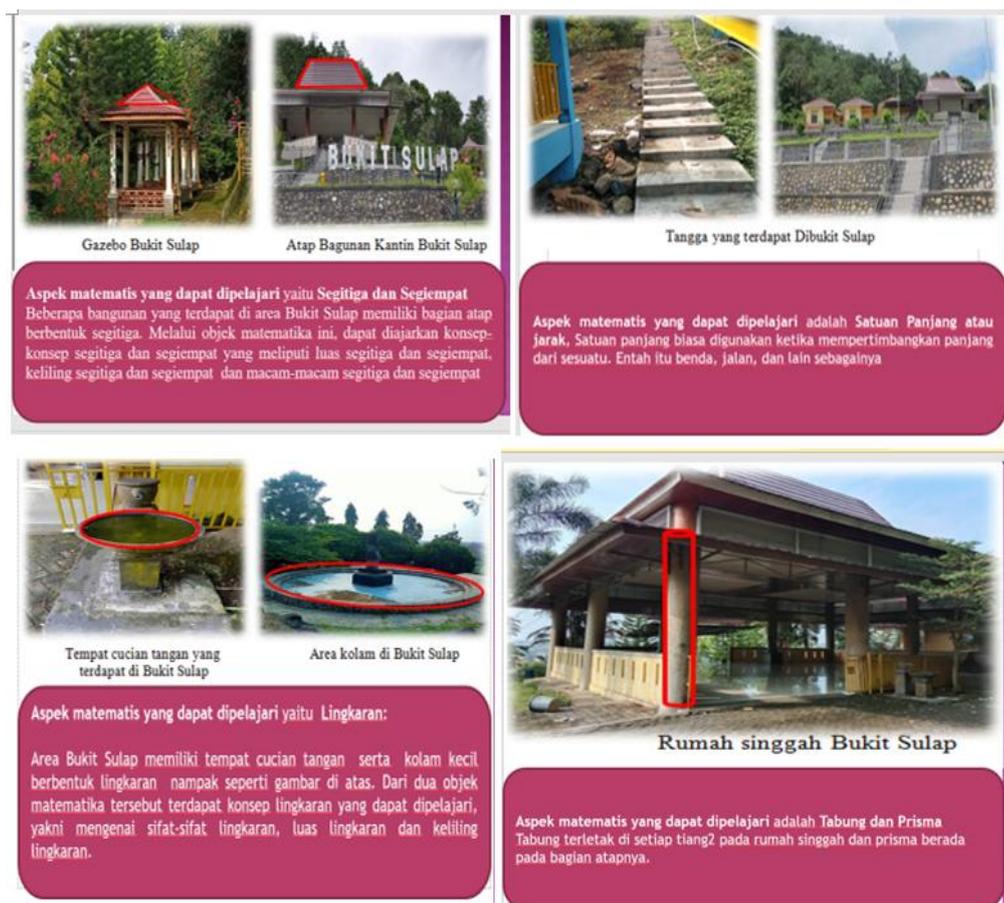
HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan media pembelajaran dilaksanakan selama satu hari bertempat di Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau dengan jumlah peserta 20 orang dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal setempat yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan ajar ketika mengajar matematika di kelas. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan dilanjutkan dengan pemaparan materi pelatihan oleh narasumber, materi yang dipaparkan berkaitan dengan konteks-konteks wisata lokal yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika.



Gambar 2: Dokumentasi kegiatan Pelatihan

secara umum kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan kondusif, para peserta mengikuti kegiatan dengan seksama, beberapa peserta mengungkapkan bahwa banyak pengetahuan baru yang mereka dapatkan ketika mengikuti Pelatihan ini, yakni tentang bagaimana cara mendesain media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal. Berikut beberapa contoh aplikasi konteks wisata lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran



Gambar 3 : konteks wisata yang digunakan dalam pembelajaran

Pada akhir pelatihan, peserta diberikan angket respon untuk mengetahui kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon menunjukkan persentase skor sebesar 92,625%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan respon yang sangat baik dari

peserta pelatihan. Adapun rincian hasil angket, berdasarkan indikator angket dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Berdasarkan Indikator

Indikator	Persentase
Materi Pelatihan	93,8 %
Pemateri Pelatihan	93,2 %
Dampak Pelatihan	92,8 %
Pelaksanaan dan Tindak Lanjut	90,7 %
Rata-rata	92,625 %

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa repon peserta terhadap materi pelatihan dan pemateri pelatihan sangat baik dengan persentase yang sama besarnya yaitu 93,8 %, diikuti dampak pelatihan 92,8 % dan pelaksanaan serta tindak lanjut sebesar 90,7 %. Hal ini menunjukkan bahwa peserta sangat setuju materi yang diberikan selama pelatihan sesuai dengan kebutuhan siswa, relevan dengan konteks wisata dan mudah untuk dipahami. Peserta juga sangat setuju bahwa pemateri menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis, menarik dan tidak membosankan serta interaksi terjalin dengan baik antara peserta dan pemateri. Selain itu, peserta juga sangat setuju bahwa pelatihan memberikan manfaat bagi guru dan termotivasi untuk mengintegrasikan konteks lokal dalam pembelajaran di kelas. Peserta juga berharap, kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan media pembelajaran menggunakan konteks wisata lokal yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa peserta memberikan respon yang sangat baik dan menyatakan adanya penambahan pemahaman berkaitan dengan mendesain media pembelajaran (LKPD) menggunakan konteks wisata lokal, dengan persentase skor sebesar 92,625 %.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.



- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Hikmawati. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rohmad. (2017). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian*. Purwokerto: ALIMEDIA.
- Umaroh, U., Novaliyosi, & Setiani, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Peserta Didik pada Materi Lingkaran. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3, 61-70.
- Utami, A. P., Zuhdiyah, & Paradesa, R. (2020). Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Based Learning untuk Materi Segiempat. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(1), 61–68.
- Utari, L. Y., Deskoni, & Dewi, K. (2018). Pemanfaatan Buku Teks Oleh Guru Ekonomi Sma Negeri Se-Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal PROFIT*, 4(2), 159