

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Go-Math untuk Mempermudah Siswa dalam Belajar Matematika dengan konsep "*Belajar Kapan saja dan Belajar di Mana Saja*"

Alpha Galih Adirakasiwi, Attin Warmi, Purwanto, Moza Latisya Riswandi, Sulis Regita Cahyani

Universitas Singaperbangsa Karawang

[alpha.galih@fkip.unsika.ac.id](mailto:alpha.galih@fkip.unsika.ac.id)

### Abstrak

Konsep Belajar kapan saja dan di mana saja salah satunya dapat diterapkan jika siswa dapat bebas memilih jadwal dan memilih tutor dalam belajar matematika. Tujuan pelaksanaan PKM ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada siswa dalam menggunakan aplikasi Go-Math dengan efektif, sehingga siswa dapat belajar matematika kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat memahami fitur-fitur utama aplikasi Go-Math dan menggunakannya secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika siswa. Peserta kegiatan ini adalah 20 orang siswa yang ada di Kecamatan Karawang Kabupaten Karawang. Pelaksanaan kegiatan selama 2 minggu yaitu minggu kesatu dan kedua di bulan September. Pelaksanaan dilaksanakan dengan sosialisasi aplikasi Go-Math yang dirancang oleh tim pengabdian. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini bahwa aplikasi Go-Math yang disosialisasikan oleh tim pengabdian sudah dilaksanakan dengan baik. Respon siswa mengenai kebermanfaatan aplikasi sebesar 80% menjawab bermanfaat dan sisanya sebesar 20% menjawab cukup bermanfaat

**Kata kunci:** Go-Math, Belajar Matematika, Les Privat

### Abstract

The concept of Learning anytime and anywhere, one of which can be applied if students are free to choose a schedule and choose a tutor in learning mathematics. The participants of this activity were 30 students in Karawang District, Karawang Regency. The activity is carried out for 2 weeks, namely the first and second weeks in September. The implementation is carried out by socializing the Go-Math application designed by the service team. The conclusion of this service activity is that the Go-Math application that was socialized by the service team has been implemented well. 80% of student responses regarding the usefulness of the application answered that it was useful and the remaining 20% answered that it was quite useful.

**Keywords :** Go-Math, Learning Mathematics, Private Lessons

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan cabang ilmu yang menjadi pondasi dalam perkembangan teknologi. Beberapa perkembangan teknologi yang ada saat ini salah satu nya adalah pengembangan dari matematika itu sendiri. Oleh karena itu, matematika dikenal dengan ratunya ilmu atau lebih dikenal dengan *queen of science*. Kendati demikian pembelajaran matematika tidak lepas dari berbagai masalah. Mulai dari proses pembelajaran yang masih mengalami permasalahan sampai dengan rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal matematika terutama tipe soal matematika yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.

<http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/PAMAS>

Article History :

Submitted 12 Oktober 2022, Accepted 26 April 2024, Published 30 April 2024

Upaya pemerintah diantaranya adalah melakukan perubahan kurikulum. Sejak Indonesia merdeka, pendidikan telah mengalami berbagai perubahan dan perbaikan kebijakan kurikulum. Dalam sejarah kurikulum di Indonesia paling tidak telah mengalami sebelas kali dinamika perubahan. Dimulai dari masa prakemerdekaan dengan bentuk yang sangat sederhana, dan masa kemerdekaan yang terus menerus disempurnakan yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan tahun 2013 sampai dengan kurikulum yang hangat diperbincangkan adalah kurikulum merdeka belajar. Berbagai kebijakan perubahan kurikulum tersebut didasarkan pada hasil analisis, evaluasi, prediksi dan berbagai tantangan yang dihadapi baik internal maupun eksternal yang terus berubah. Dalam konteks ini kurikulum sebagai produk kebijakan bersifat dinamis, kontekstual, dan relatif (Machali, 2014). Upaya perubahan kurikulum tidak serta merta menyelesaikan permasalahan khususnya dalam pembelajaran matematika.

Teknologi yang berperan dalam proses pembelajaran mampu mempengaruhi pengembangan kurikulum dengan tiga cara, yaitu: (1) penggunaan teknologi baru menjadi tujuan sosial dari kurikulum, (2) teknologi menyediakan sumber daya bagi perkembangan kurikulum, karena dapat membuat pendidik menemukan dan mengumpulkan materi ajar dan juga menuntun peserta didik dalam pembelajaran. (3) teknologi dapat menyediakan alat untuk menilai berbagai bidang praktik, seperti simulasi, yaitu membuat model atau alat visualisasi pada bidang sains dan alat menganalisis naskah pada literatur (Lubis & Ikhsan, 2015). Berkembangnya kemajuan teknologi menjadi sebuah peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika.

Peluang dikarenakan perkembangan teknologi bisa dijadikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran matematika. Ancaman teknologi digital juga bisa dimanfaatkan oleh siswa pada konten-konten yang sifat kurang bermanfaat. Melihat peluang itu maka tim pelaksana pengabdian Universitas Singaperbangsa Karawang merancang sebuah aplikasi untuk memudahkan siswa dalam menambah jam belajar matematika melalui kegiatan les privat. Pemanfaatan teknologi untuk sarana pembelajaran matematika sudah banyak diteliti oleh (Abar, Nurul H., Alya K.D., Viky IM. B., 2020; Meilantifa et al., 2019; Pramuditya et al., 2018; Sukmanasa et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan media yang berbasis teknologi dapat membantu siswa dalam belajar matematika sehingga mampu meningkatkan kemampuan matematika siswa.

Aplikasi yang dirancang tim dari pengabdian Universitas Singaperbangsa Karawang diberikan nama Go-Math. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam menambah jam pembelajaran matematika di luar pembelajaran di kelas. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam mencari guru dan menyusun jadwal agar dapat melaksanakan pembelajaran tambahan matematika sesuai dengan yang diharapkan.

### **METODE**

Metode pelaksanaan pengabdian ini ditujukan pada 30 orang siswa yang berada di kecamatan Karawang Kabupaten Karawang. 30 orang siswa tersebut diberikan sosialisasi mengenai aplikasi ini sehingga bisa mendapatkan manfaat dari aplikasi ini. Melalui aplikasi ini selain dapat memudahkan siswa juga dapat membantu menambah penghasilan bagi guru honorer matematika yang ada di Kecamatan Karawang Kabupaten Karawang. Tahapan dari kegiatan ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
  - a. Melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada siswa di Kecamatan Karawang kemudian dilakukan diskusi dengan tim pengabdian untuk merancang kegiatan pengabdian yaitu memperkenalkan aplikasi Go-Math pada siswa.
  - b. Pengurusan ijin untuk melaksanakan kegiatan di Kecamatan Karawang sehingga mampu terselenggara dengan baik
  - c. Mengadakan pertemuan dan menyetujui tanggal kegiatan yang sudah disepakati antara tim pengabdian dengan peserta yang akan mendapatkan sosialisasi mengenai kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini tim melakukan sosialisasi mengenai aplikasi yang sudah dirancang kemudian mencobakan pada siswa saat pelatihan berlangsung.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian program PKM, selain itu pada tahap ini juga melihat bagaimana respon peserta terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

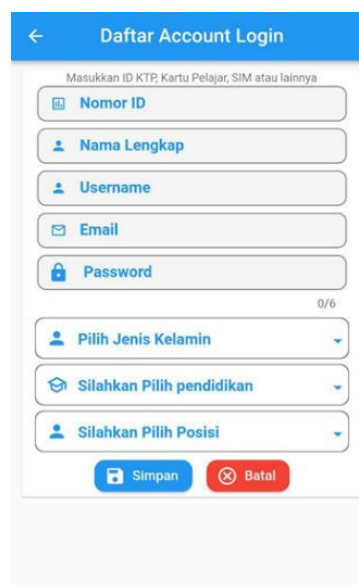
Hasil dari kegiatan ini disusun sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian yaitu memberikan sosialisasi kepada siswa dalam rangka mencobakan aplikasi yang dikembangkan yang dinamakan dengan aplikasi Go-Math. Sebanyak 20 orang siswa yang berada pada jenjang SMP di Karawang yang akan menjadi peserta pelatihan pada kegiatan ini. Setelah disepakati tanggal kegiatan yaitu minggu ke 2 dan 3 pada bulan September 2022 dilaksanakan pelatihan. Pelatihan terdiri dari pembahasan aplikasi yang dikembangkan. Tahapannya sebagai berikut:

Aplikasi yang dirancang oleh tim pengabdian dinamakan dengan aplikasi Go-Math. Sesuai dengan namanya aplikasi ini akan membantu siswa dalam menjadwalkan pembelajaran tambahan untuk mata pelajaran matematika dan memudahkan mencari tutor atau yang sesuai dengan keinginan siswanya. Tampilan Aplikasi Go-Math adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi

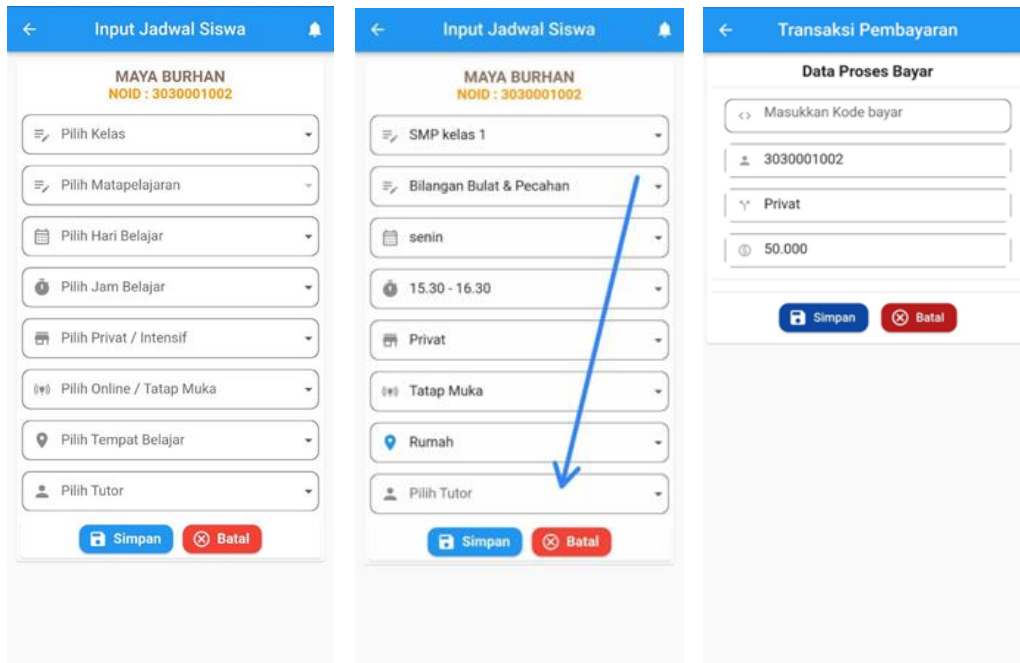
Aplikasi ini dirancang oleh tim dosen dari Universitas Singaperbangsa Karawang yaitu kolaborasi antara dosen pendidikan matematika dengan teknik informatika. Tampilan dibuat sederhana sehingga memudahkan siswa untuk menggunakan aplikasi ini. Pilihan program juga mendapatkan pilihan antara Go-Math Intensif dan Go-Math Privat. Setelah mengklik mulai belajar maka akan diteruskan pada tampilan seperti berikut:



Gambar 2. Tampilan Untuk Mendaftar di Aplikasi Go-Math

## Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)

Tampilan daftar dipermudah dan hanya diperuntukkan untuk siswa. Siswa secara langsung dapat mendaftar pada aplikasi ini sedangkan guru harus menghubungi Customer Service dari pengelola aplikasi ini. Hal ini bertujuan agar data guru dapat didata secara baik dan semua guru yang mau menjadi tutor mengisi dulu form kesediaan untuk mengajar, sehingga tidak ada alasan menolak ajukan privat dari siswa. Kemudian tampilan aplikasi berikut mengenai menentukan jadwal, mencari tutor sampai dengan melakukan pembayaran, tampilannya sebagai berikut:



The image displays three sequential screenshots of a mobile application interface for a student. The first screenshot, titled 'Input Jadwal Siswa', shows a form for selecting a class (MAYA BURHAN, NOID: 3030001002) and various options for subject, day, time, and location. The second screenshot shows the same form with a blue arrow pointing to the 'Pilih Tutor' dropdown menu. The third screenshot, titled 'Transaksi Pembayaran', shows a form for entering payment details, including a payment code, amount (50.000), and a 'Simpan' button.

**Gambar 3. Tampilan Siswa dalam Memilih Jadwal, Guru dan Melakukan Pembayaran**

Siswa dapat dengan mudah mengusulkan tutor yang diinginkan dan setiap pertemuan siswa dapat memilih tutor sesuai dengan yang dikehendakinya, tampilan menentukan jadwal juga mempermudah siswa untuk menentukan jadwal sesuai dengan hari yang memungkinkan untuk siswa dalam belajar tambahan matematika. Setelah pelaksanaan pembelajaran siswa dapat dengan langsung memberikan penilaian dengan tampilan sebagai berikut:



**Gambar4. Tampilan Memberikan Umpan Balik pada Tutor**

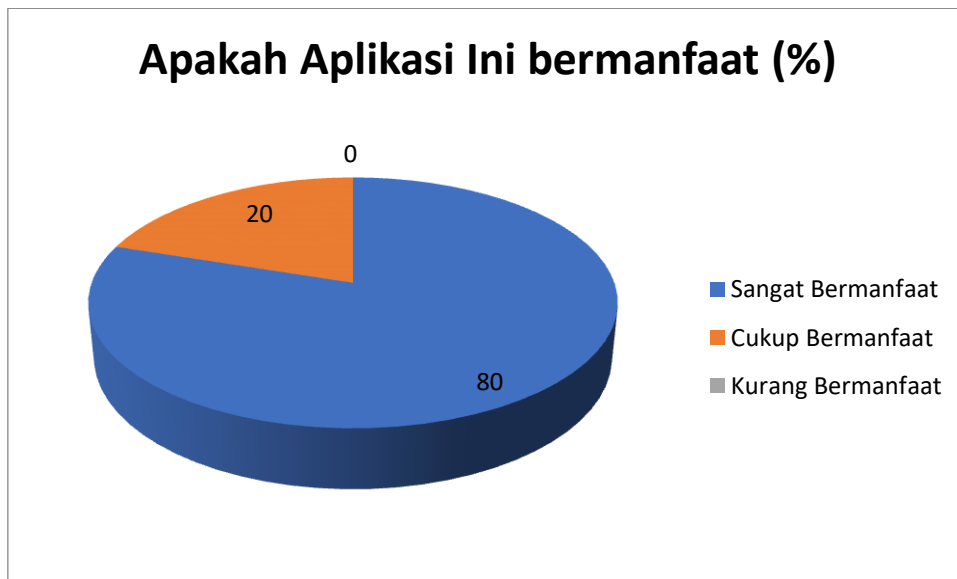
Tampilan memberikan Umpan Balik bertujuan agar siswa dapat menilai dari tutor dan bagi pengelola bila guru yang dinilai kurang baik maka akan ada teguran untuk dapat memperbaiki kinerjanya. Berikut ini gambar mengenai siswa yang sedang melakukan pelatihan mengenai aplikasi Go-Math. Gambarnya adalah sebagai berikut:



**Gambar 5. Siswa sedang mencoba Aplikasi**

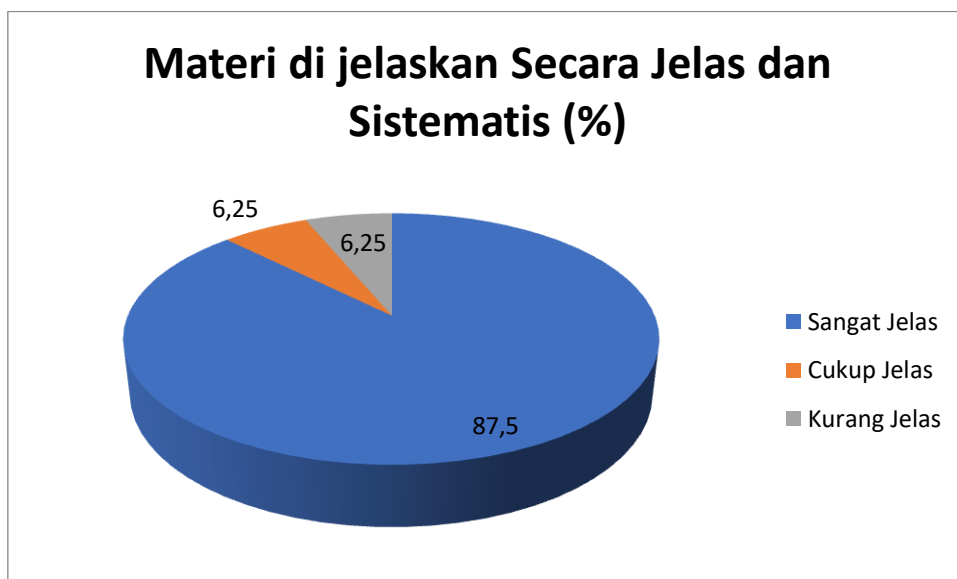
Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan yang diberikan. Siswa merasa bahwa aplikasi Go-math dapat membantu siswa dalam menentukan jadwal tambahan belajar matematika di rumah. Untuk melihat respon siswa selama pelatihan maka diberikan angket yang diisi melalui google form hasilnya adalah sebagai berikut:

Pernyataan pertama yang diajukan adalah mengenai apakah aplikasi ini memberikan manfaat dalam memberikan informasi mengenai kesediaan tutor dan lainnya sebagai tambahan belajar matematika. Hasilnya sebagai berikut:



Gambar 6. Respon Mengenai Kebermanfaatan Aplikasi

Berdasarkan hasil tersebut bahwa respon mengenai kebermanfaatan aplikasi sebesar 80% menjawab bermanfaat dan sisanya sebesar 20% menjawab cukup bermanfaat. Ini menunjukkan bahwa jika aplikasi ini lebih dikembangkan dan lebih disebarluaskan maka akan memberikan dampak positif bagi siswa sebagai bentuk tambahan belajar matematika di rumah. Untuk mengukur ketercapaian apa yang disampaikan kemudian dilakukan pengukuran angket mengenai Apakah materi yang diberikan jelas dan sistemasi.



Gambar 7. Respon Mengenai Materi yang Diberikan

## **Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)**

Berdasarkan data tersebut bahwa 87,5% peserta memberikan respon sangat jelas, 6,25% menjawab cukup jelas dan kurang jelas. Berdasarkan hasil tersebut maka perlu diupayakan agar siswa yang kurang memahami penggunaan aplikasi ini untuk diberikan tambahan jam supaya memahami dengan baik setiap langkah dalam aplikasi ini. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat dijadikan dasar untuk penyebarluasan aplikasi. Aplikasi yang berbasis teknologi memungkinkan siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja (Churiyah et al., 2020; Gunawan & Fathoroni, 2020; Huoy, 2015). Disamping itu media pembelajaran yang berbasis IT memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik karena sifatnya bisa diputar ulang kapan saja (Dewi, 2020; Noviolin, 2018; Rahim et al., 2019;). Melalui aplikasi ini diharapkan menjadi sumbangsih dan pemikiran dari Universitas Singaperbangsa Karawang untuk mengembangkan perangkat yang dapat dirasakan oleh masyarakat sehingga membantu masyarakat dalam menjadwalkan tambahan belajar untuk anaknya.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini bahwa aplikasi Go-Math yang disosialisasikan oleh tim pengabdian sudah dilaksanakan dengan baik. Respon siswa mengenai kebermanfaatan aplikasi sebesar 80% menjawab bermanfaat dan sisanya sebesar 20% menjawab cukup bermanfaat.

### **PENUTUP**

Terimakasih kepada Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah memberikan motivasi dan bantuan pendanaan kegiatan pengabdian ini. Kami berharap melalui kegiatan ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap kemajuan dan pemberdayaan guru honorer yang ada di Kecamatan Karawang Kabupaten Karawang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Abar, Nurul H., Alya K.D., Viky IM. B., W. F. L. & A. (2020). Pengaruh Media Pop-up Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Siswi di Sekolah Dasar No.19 Limboro Majene. *Jurnal Abdi*, 2(1), 104–108.
- [2] Churiyah, M., Sholikhan, S., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. A. (2020). Indonesia education readiness conducting distance learning in Covid-19 pandemic situation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(6), 491–507.
- [3] Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>



- [4] Gunawan, S. N. M., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Teacher Education*, 1(2), 61–70. <https://scholar.google.co.id/citations?user=rBoKS7EAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- [5] Huoy, L. S. (2015). *Mathematics Learning App Faculty of Computing and Informatics Thesis Submitted in Partial*.
- [6] Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- [7] Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>
- [8] Meilantifa, Maulina Dewi Soewardini, H., Ayu Supratiwi, R., Serin, A., Ulfah Hoesny, M., Barid Nizarudin Wajdi, M., Hastuti, S., Setiawan, A., Lumban Gaol, E., & Dewi Yulia Christie, C. (2019). Mathematical Comics on Class X Trigonometry Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012013>
- [9] Noviolin, N. E. (2018). *Efektivitas Video Animasi Dan Gerakan Senam Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Sdn 2 Palembang Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada*.
- [10] Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Azhar, R. N. (2018). Mathematics Media Instruction-Based Android for X-Grade Senior High School. *Journal Of Educational Experts (JEE)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30740/jee.v1i1p1-10>
- [11] Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- [12] Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- [13] Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (n.d.). *Developing animated video media to improve the learning motivation and responsibility character of the fifth grade*. 1–16.