

**PENINGKATAN PENGGUNAAN APLIKASI TEACHMINT SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI WARGA
DAN SISWA-SISWI TANJUNG SELAMAT**

Arisan Candra Nainggolan¹, Sondang Noverica Panjaitan²
^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Katolik Santo Thomas,

E-mail : candranainggolan1@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 28-01-2024

Revised: 15-02-2024

Accepted: 24-02-2024

Key words:

Aplikasi Teachmint, Aplikasi Pembelajaran, Aplikasi Android

DOI: 10.62335

ABSTRACT

Currently, Information Technology (IT) is experiencing very rapid development, so the need for IT-based learning media is inevitable. One of the learning media that uses IT is the Android application. The Teachmint application is an all-in-one learning application based in India and has started to develop everywhere, including in Indonesia, as well as the language used, it is also available in various languages, including Indonesian. The community and students who live in Tanjung Selamat village generally already have Android mobile phones (HP), but they did not previously understand how to use the Teachmint application as a mathematics learning medium. The implementation of this activity has succeeded in providing new potential in learning and creating new learning experiences for children who live in Tanjung Selamat Village. Citizens in general and students in particular already understand how to use the Teachmint application in learning mathematics.

ABSTRAK

Saat ini Teknologi Informasi (TI) mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakan. Salah satu media pembelajaran yang menggunakan TI adalah Aplikasi Android. Aplikasi Teachmint merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *all in one* yang berpusat di India dan sudah mulai berkembang di mana-mana salah satunya di Indonesia, begitupula untuk bahasa yang digunakan juga tersedia dalam berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia. Masyarakat dan siswa-siswi yang bermukim di Desa Tanjung Selamat pada umumnya sudah memiliki *Hand Phone* (HP) android, namun mereka sebelumnya belum memahami bagaimana cara menggunakan *aplikasi Teachmint* sebagai media pembelajaran matematika. Implementasi kegiatan ini adalah telah berhasil memberikan potensi baru dalam pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar baru bagi anak-anak yang berdomisili di Desa Tanjung Selamat. Warga secara umum dan siswa secara khusus sudah memahami cara menggunakan aplikasi Teachmint dalam pembelajaran matematika.

PENDAHULUAN

Saat ini Teknologi Informasi (TI) mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakan (Kurniawan, 2009). Teknologi sangat diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran dan penggunaan media berbasis TI dapat meningkatkan keaktifan siswa (Sutami dan Qamaruzzaman, 2019). Salah satu media pembelajaran yang menggunakan TI adalah Aplikasi Android. Aplikasi Teachmint merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *all in one* yang berpusat di India dan sudah mulai berkembang dimana-mana salah satunya di Indonesia, begitupula untuk bahasa yang digunakan juga tersedia dalam berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia (Yuliyani dkk, 2023). Aplikasi ini tergolong lengkap dalam penggunaannya, yaitu tersedia fasilitas video sesi *live* yang memungkinkan adanya interaksi secara langsung antara Guru dan siswa, adanya papan tulis yang tidak dibatasi jumlah halamannya seolah-olah siswa belajar secara *offline* dan langsung tersimpan otomatis baik dalam bentuk pdf maupun bentuk video perekaman.

Tanjung Selamat merupakan salah satu desa di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Wilayah Desa Tanjung Selamat terbagi menjadi 6 dusun. Pemerintahan di Desa Tanjung Selamat dipimpin oleh seorang kepala desa. Daerah ini merupakan kawasan yang banyak dibangun perumahan subsidi oleh pemerintah. Oleh sebab itu masyarakat yang bermukim di daerah ini mayoritas adalah keluarga muda, sehingga terdapat sangat banyak dijumpai usia anak sekolah. Kesibukan orang tua dan kondisi ekonomi masyarakat yang dalam kategori menengah ke bawah menyebabkan anak-anak kurang diperhatikan pendidikannya. Sangat banyak anak yang mengalami kesulitan dalam belajar khususnya dalam belajar matematika.

Proses belajar matematika saat ini sudah banyak dilakukan melalui media pembelajaran berbasis video yang secara umum dilakukan dengan menggunakan *youtube*. Youtube merupakan layanan video library yang paling populer di dunia internet karena mudah diakses dan gratis bahkan dapat berdiskusi melalui kolom komentar dengan berbagai pengajar yang mengakses video pembelajaran di youtube tersebut dan para pengguna youtube juga dapat mengunduh videonya sehingga dapat mengulang dan belajar kapan saja (Anisa, 2022). Video *youtube* juga sangat bisa dikoneksikan dengan aplikasi *Teachmint*. Melalui aplikasi *Teachmint* dapat membentuk sistem pembelajaran jarak jauh yang sangat membantu siswa dalam belajar matematika (Syarifuddin, 2021).

Pada pengabdian sebelumnya sudah dilakukan pembelajaran *hibryd* dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa melalui program *Math clinic*. Setelah kegiatan selesai siswa dan orang tua sangat mengharapkan ada kegiatan lanjutan dari kegiatan sebelumnya. Untuk itu maka kegiatan yang akan dilakukan ini tentu sangat diharapkan masyarakat dan siswa-siswi yang tinggal di desa Tanjung Selamat. Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan ini bimbingan belajar “Pelita Education” yang ada di daerah tersebut bersedia menyediakan sarana dan prasarana yang tersedia. Oleh sebab itu pengabdian ini dipusatkan di bimbingan belajar “Pelita Education”.

Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, saya tergerak untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Peningkatan Penggunaan Aplikasi *Teachmint* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Warga dan Siswa-Siswi Tanjung Selamat”. Melalui bantuan *aplikasi teachmint* sebagai media pembelajaran, maka akan memudahkan para orang tua dan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa-siswi dapat terpantau perkembangannya oleh orang tua/ wali murid.

Masyarakat dan siswa-siswi yang bermukim di desa Tanjung Selamat pada umumnya sudah memiliki *Hand Phone* (HP) android. Mereka pada umumnya masih menggunakannya hanya sebatas sebagai media komunikasi, hiburan dan bermain *game*. Padahal saat ini banyak aplikasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Aplikasi teachmint* adalah salah satu media pembelajaran yang menarik digunakan saat ini, akan tetapi masyarakat dan siswa yang tinggal di desa tersebut kurang memahami penggunaan aplikasi *Teachmint*. Mereka belum memahami bagaimana cara menggunakan *aplikasi Teachmint* sebagai media pembelajaran matematika

Berdasarkan permasalahan mitra seperti diuraikan di atas, maka dalam pengabdian ini perumusan masalah dikerucutkan pada: Bagaimana Meningkatkan Penggunaan *Aplikasi Teachmint* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Warga dan Siswa-Siswi Tanjung Selamat?. Rumusan masalah tersebut adalah hasil analisa situasi yang terjadi pada mitra. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu *Aplikasi Teachmint* diharapkan mampu mengatasi masalah mitra terkait pemanfaatan *Aplikasi Teachmint* sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun juga memanfaatkan jejaring HP untuk hal yang positif

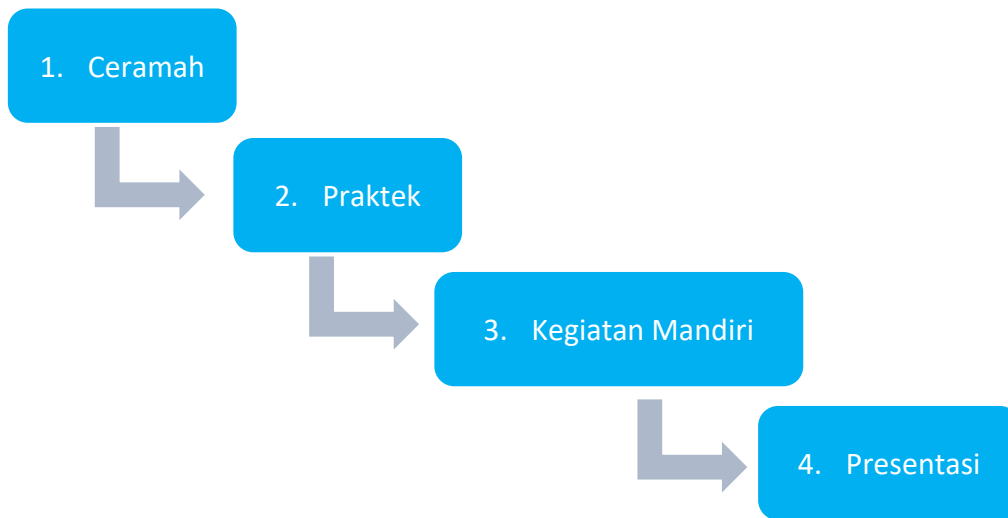
Adapun tujuan dari diselenggarakannya Pengabdian ini adalah peningkatan penggunaan *Aplikasi Teachmint* sebagai media pembelajaran matematika bagi warga dan siswa-siswi di desa Tanjung Selamat. Tujuan pengabdian mengacu pada permasalahan dan analisa situasi pada mitra. Media pembelajaran *aplikasi teachmint* mengarahkan para siswa untuk dapat melakukan pembelajaran berbasis internet. *Teachmint* dapat menjadi media bagi orang tua dan siswa-siswi untuk bertukar materi, memberikan tugas, memberikan kuis, polling dan pengumpulan tugas yang dapat langsung dinilai dan langsung dapat dipantau siswa-siswi bahkan orang tua siswa atau wali.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan dalam pengabdian ini nantinya akan dilakukan melalui empat tahapan penting sebagai berikut:



Pada kegiatan pelaksanaan PKM terutama pada in-service training sendiri memiliki beberapa langkah sebagai berikut.



Gambar 3.2. Flowchart Kegiatan In-Service Training Pengabdian

Dalam membantu memecahkan masalah yang ada, dapat dilakukan kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan atau pendampingan dan mendirikan posko *offline* maupun media *online* menggunakan teknologi pembelajaran. Perubahan pengetahuan dan keterampilan ini sebagai hasil pelatihan diharapkan memacu perubahan perilaku dan kemampuan matematis siswa. Selain itu, diharapkan siswa yang pintar menyebarkan pengetahuannya kepada rekan-rekannya, sehingga tersosialisasikan dan akan meningkatkan kemampuan matematis siswa. Matrik kegiatan sebagai prosedur kerja dalam rangka pemecahan masalah dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Matrik Kerangka Pemecahan Masalah

Situasi Saat Ini	Perilaku yang Diberikan	Situasi yang Diharapkan
Kurangnya bantuan belajar matematis berbasis teknologi bagi siswa yang tinggal di Desa Tanjung Selamat	Menerapkan <i>Aplikasi Teachmint</i> sebagai media pembelajaran matematika di Desa Tanjung Selamat	Siswa dan orang tua siswa yang tinggal di Desa Tanjung Selamat menjadi terbantu dalam belajar matematika dan dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa
Siswa dan orang tua yang tinggal di Desa Tanjung Selamat kurang memahami penggunaan <i>Aplikasi Teachmint</i> sebagai media pembelajaran matematika	Pemberitahuan pengetahuan kepada siswa dan orang tua siswa tentang fitur-fitur <i>Aplikasi Teachmint</i> yang dilaksanakan	Bertambahnya pengetahuan siswa dan orang tua siswa yang tinggal di desa Tanjung Selamat tentang <i>Aplikasi Teachmint</i> yang dilaksanakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan III sesi. Sesi I dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Februari 2024 pukul 15.00 -16.30 wib. Adapun kegiatan pada sesi I ini adalah Pemaparan *Aplikasi Teachmint* kepada orang Tua siswa STM Partona Desa Tanjung Selamat. Sesi II dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Februari 2024 pukul 15.00 -16.00 wib. Adapun kegiatan pada sesi II ini adalah Pemaparan *Aplikasi Teachmint* kepada orang Tua siswa disekitar bimbingan belajar “Pelita Education”. Sesi III dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 Februari 2024 dengan waktu kegiatan pukul 15.00-16.30 wib. Adapun kegiatan pada sesi III ini adalah Pemaparan *Aplikasi Teachmint* kepada siswa-siswi desa Tanjung Selamat di bimbingan belajar “Pelita Education”.

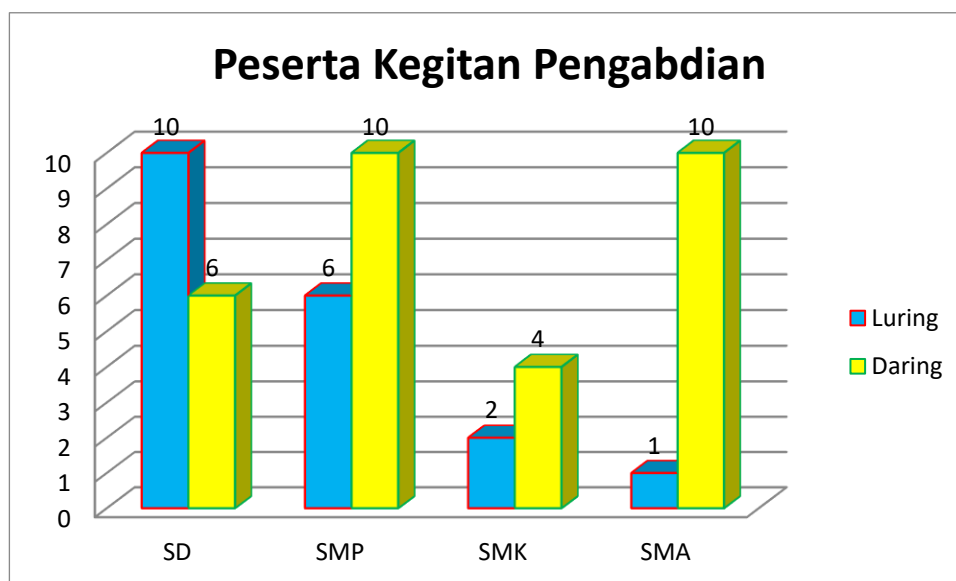
Pada kegiatan sesi I dan II peserta kegiatan adalah siswa dan orang tua siswa. Kegiatan sesi I dan II dilaksanakan dengan cara Daring (*Online*) dan Luring (*Offline*). Daftar jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian ini sebagaimana diuraikan pada tabel 2, tabel 3 dan gambar 3 berikut:

Tabel 2 Jumlah Peserta Pembelajaran Offline (Luring)

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1	SD	10
2	SMP	6
3	SMK	2
4	SMA	1
Jumlah		19

Tabel 3 Jumlah Peserta Pembelajaran Online (Daring)

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1	SD	6
2	SMP	10
3	SMK	4
4	SMA	10
Jumlah		30



Gambar 3 Peserta Kegiatan Pengabdian

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar. Kendala dan tantangan dalam pengabdian adalah sebagai berikut: (a) Sekitar 50% peserta SD dan SMP dalam pembelajaran luring kurang focus dalam mengikuti pembelajaran, mereka datang ke tempat pembelajaran masih lebih berorientasi untuk mendapatkan makanan dan minuman ringan yang disediakan dalam kegiatan. (b) Masih sekitar 25% saja siswa yang memiliki HP sendiri sedangkan 75% masih menggunakan HP orang tua sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran agak terbatas sebab sering sekali orang tuanya menggunakan HP tersebut. (c) Siswa menginginkan pembelajaran yang terintegrasi artinya semua aplikasi yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat ini bisa diakses dari satu aplikasi saja dan tersedia di HP. Hal ini tentu menjadi motivasi tersendiri untuk membuat program lanjutan sebagaimana yang diharapkan peserta.

SIMPULAN

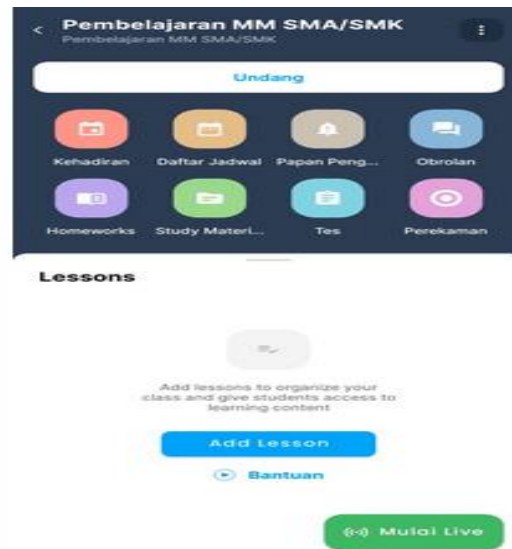
Implementasi kegiatan ini adalah telah berhasil memberikan potensi baru dalam pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar baru bagi anak-anak yang berdomisili di Desa Tanjung Selamat. Warga secara umum dan siswa secara khusus sudah memahami cara menggunakan aplikasi Teachmint dalam pembelajaran matematika. Dari sifat antusias yang ditunjukkan oleh para orang tua dan siswa yang tinggal di desa tersebut menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi masyarakat dan siswa-siswi. Secara keseluruhan para peserta merespon positif terkait pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu para peserta menyatakan bahwa melalui Penerapan kegiatan ini, mereka mendapatkan sarana belajar *online* (Daring) dan Luring dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Y. (2022). Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 13-21.
- Yuliyani, R., Rezeki, S., & Tama, B. J. (2023). Kajian Dan Opini Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Teachmint Pada Matakuliah Logika Matematika. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 321-326.
- Sutami, S., & Qamaruzzaman, M. H. (2019). Implementasi aplikasi pembelajaran untuk anak berbasis android. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 106-110.
- Syarifuddin, S., Nugroho, P. B., Fadhli, M., Murtalib, M., Mutmainah, M., Muchlis, M., ... & Hadi, A. M. (2021). Sosialisasi Aplikasi Pembelajaran Jarak Jauh dan Pengembangan Bahan Ajar bagi Dosen, Guru, dan Mahasiswa di Era Pandemi Covid-19. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 30-36.
- Kurniawan, Rendra., 2009, Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web, Institut Teknologi Adhi Tama, Surabaya-Indonesia.
- Nainggolan, A. C., & Sitepu, I. (2023). Implementasi Math Clinic Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Dengan System Pembelajaran Hibryd. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(1), 256-262.

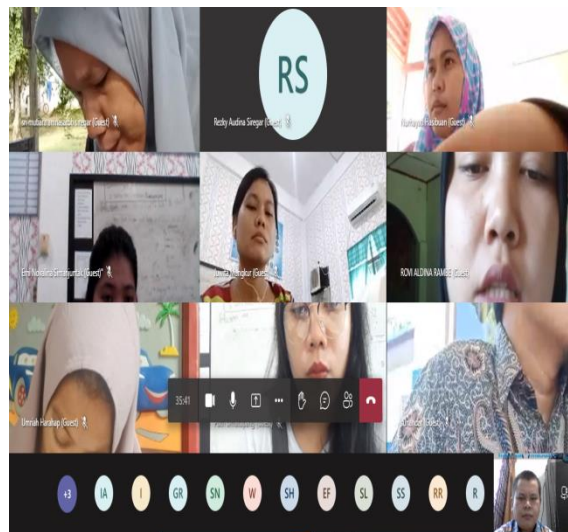
LAMPIRAN

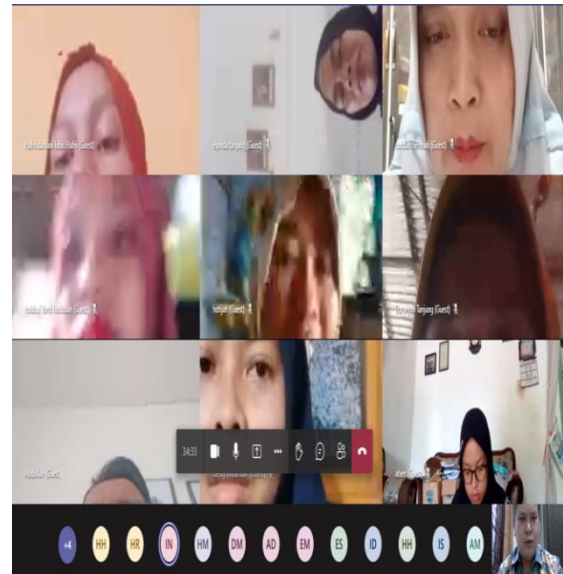
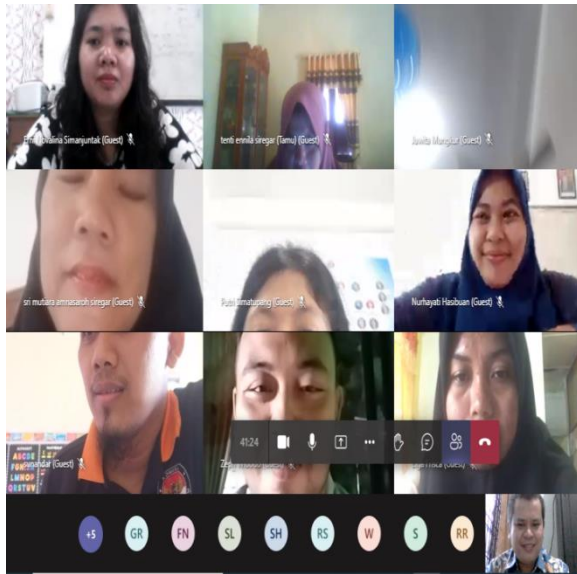
A. Tampilan Aplikasi *Teachmint*





B. Dokumentasi Kegiatan





C. Sosialisasi Dengan Orang Tua Siswa/i



D. Pelaksanaan Pengabdian kepada Siswa

