

PENDAMPINGAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK Mendukung *COMPUTATIONAL THINKING* PESERTA DIDIK BAGI GURU-GURU MATEMATIKA KOTA KAYUAGUNG

Budi Mulyono¹, Darmawijoyo², Hapizah³, Novita Sari⁴, Yovika Sukma⁵

1,2,3,4,5 Pendidikan Matematika, Universitas Sriwijaya, Indralaya

Alamat Korespondensi : Jl. Raya Palembang-Prabumulih Km. 32, Indralaya, Sumatera Selatan, 0711-58069

E-mail: ¹⁾budi_mulyono@fkip.unsri.ac.id, ²⁾darmawijoyo1965@gmail.com, ³⁾hapizah@fkip.unsri.ac.id,
⁴⁾novitasari@fkip.unsri.ac.id, ⁵⁾yovikasukma@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Computational thinking mampu mengasah pengetahuan matematis serta pengetahuan logis peserta didik. Computational thinking dapat difasilitasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Informasi yang diperoleh dari guru-guru matematika Kota Kayuagung, para guru tersebut masih kurang memahami terkait konsep computational thinking, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta kurangnya pengetahuan dan pengalaman terkait bagaimana merancang media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung computational thinking peserta didik. Berdasarkan informasi tersebut, Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Sriwijaya mengadakan kegiatan pendampingan kepada guru-guru yang tergabung dalam kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika Kota Kayuagung. Peserta pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini sebanyak 20 orang. Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara hybrid, yaitu secara tatap muka dan tatap maya melalui zoom conference meeting (synchronous) dan WhatsApp grup (asynchronous). Kegiatan PkM ini terlaksana dengan baik dan diikuti dengan sangat antusias oleh semua peserta. Media pembelajaran yang dirancang oleh peserta selama kegiatan pendampingan sudah memuat semua nilai-nilai computational thinking, sehingga dapat mendukung computational thinking peserta didik. Tindak lanjut dari kegiatan PkM ini adalah peserta PkM memiliki media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk mendukung computational thinking peserta didik, serta diharapkan peserta PkM mampu merancang media pembelajaran berbasis teknologi lainnya pada materi lainnya secara berkelanjutan.

Abstract

Computational thinking is able to enhance students' mathematical and logical knowledge. Computational thinking could be facilitated by using technology-based learning media. According to the information obtained from the mathematics teachers in Kayuagung City, they were still lacking in understanding the concept of computational thinking, the use of technology-based learning media, and also lack of knowledge and experience related to how to designing technology-based learning media to encourage students' computational thinking. Based on these information, the Mathematics Education Study Program, FKIP, Sriwijaya University organized a training activity for teachers who are part of the Kayuagung City Mathematics Teacher Consultation Group. There were 20 participants in this community service activity (PkM). This PkM was held in hybrid method, which is face to face and virtual through zoom conference meetings (synchronous) and WhatsApp groups (asynchronous). This PkM was successfully implemented and enthusiastically participated by all participants. The learning media that designed by participants during the assistance activities have contained all the values of computational thinking. The further follow-up of this PkM is the participants have technology-based learning media that may be used in learning activities and hopefully the participants would be able to design more technology-based learning media for other subjects sustainably.

Kata kunci: *computational thinking, media pembelajaran, pengabdian kepada masyarakat*

Cara Menulis Sitasi: Mulyono, B., Darmawijoyo, Hapizah, Sari, N., Sukma, Y. (2023). Pendampingan Perancangan Media Pembelajaran Matematika untuk Mendukung Computational Thinking Peserta Didik Bagi Guru-Guru Matematika Kota Kayuagung. JSCSE, 2(2), Halaman 51-60

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di masa kini sangat mempengaruhi kehidupan pada berbagai bidang, termasuk pada bidang Pendidikan; mempengaruhi kegiatan pembelajaran matematika. Teknologi dapat mempengaruhi bagaimana matematika diajarkan, serta bagaimana kualitas kemampuan matematika peserta didik (Puspitasari et al., 2022). Tak hanya teknologi, integrasi teknologi, komunikasi, dan informasi (ICT) dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan (Marom, 2023; Putra et al., 2023). Pemanfaatan ICT dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas, serta memotivasi peserta didik untuk belajar (Irawan et al., 2023). Salah satu pemanfaatan ICT dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Irawan et al., 2023; Manullang & Simanjuntak, 2023; Putra et al., 2023). Pada pembelajaran matematika, media pembelajaran berbasis teknologi dibutuhkan sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak, serta dapat menumbuhkan keterampilan matematis peserta didik, termasuk *computational thinking* (Afifah et al., 2023; Irawan et al., 2023). Perkembangan teknologi yang sangat cepat menjadikan beberapa negara di dunia tertarik untuk mengajarkan *computational thinking* atau berpikir komputasional sejak sekolah dasar (Megawati et al., 2023; Noviyanti et al., 2023; Rahayu et al., 2023). Hal tersebut bertujuan untuk membiasakan peserta didik menyelesaikan masalah dengan cara *computational thinking*.

Computational thinking merupakan proses berpikir ketika merumuskan masalah dan memecahkannya, kemudian menyajikannya dalam bentuk yang dapat diimplementasikan secara efektif (Christi & Rajiman, 2023; Permana et al., 2023). *Computational thinking* merupakan salah satu teknik dalam memahami, menelaah, serta mencerna suatu permasalahan yang dihadapi dengan mengadopsi cara berpikir para ahli komputer, diantaranya adalah dekomposisi, *pattern recognition*, abstraksi dan algoritma (Christi & Rajiman, 2023; Permana et al., 2023; Puspitasari et al., 2022; Qomariah et al., 2023). *Computational thinking* mampu mengasah pengetahuan matematis serta pengetahuan logis peserta didik. Pada dimensi pemikiran komputasional peserta didik diarahkan untuk memiliki ketrampilan berpikir kritis, kreatif, inovatif, solutif, serta kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Aisy & Hakim, 2023; Elinda et al., 2023; Kustomo et al., 2023; Meitjing & Fuad, 2023; Silvia et al., 2023). *Computational thinking* merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki peserta didik, terlebih lagi dalam menghadapi kompetisi global pada abad 21 ini. Setiap peserta didik haruslah mempunyai kemampuan untuk dapat memahami prinsip-prinsip bagaimana komputer bekerja dan berbagai jenis masalah yang dapat diselesaikan menggunakan komputer atau secara komputasi.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa *computational thinking* peserta didik dapat difasilitasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Herlina & Ernarningsih, 2023; Marom, 2023). Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru-guru matematika Kota Kayuagung, guru-guru matematika Kota Kayuagung masih kurang memahami terkait konsep *computational thinking*, penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, serta kurangnya pengetahuan dan pengalaman terkait bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis teknologi untuk memfasilitasi ataupun mendukung *computational thinking* peserta didik.

Berdasarkan informasi tersebut, Program Studi (Prodi) Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya (UNSRI) mengadakan kegiatan pendampingan kepada guru-guru Matematika yang tergabung dalam kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika Kota Kayuagung guna menambah pengetahuan terkait *computational thinking* dan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung

computational thinking peserta didik. Hal ini juga didasarkan pada pengalaman tim pengabdian Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNSRI yang pernah melakukan kegiatan pendampingan-
pendampingan kepada guru-guru matematika pada tahun-tahun sebelumnya yang mana dengan kegiatan pendampingan dapat meningkatkan pengetahuan serta menambah pengalaman guru peserta pelatihan (Hapizah et al., 2022; Hiltrimartin et al., 2022; Indaryanti et al., 2023; Indaryati et al., 2022). Selain itu, sebagian besar sekolah di Kayuagung memiliki fasilitas laboratorium komputer dan jaringan yang memadai untuk merancang media pembelajaran matematika berbasis teknologi untuk mendukung *computational thinking*.

Berdasarkan permasalahan dan analisis situasi yang telah disampaikan, masalah yang perlu dicarikan solusi adalah bagaimana merancang media pembelajaran matematika yang dapat mendukung *computational thinking* peserta didik. Oleh karena itu, solusi yang dilakukan adalah diadakannya kegiatan pendampingan perancangan media pembelajaran matematika berbasis teknologi untuk mendukung *computational thinking* peserta didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Peserta pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah guru-guru yang tergabung dalam kelompok MGMP Matematika Kota Kayuagung sebanyak 20 orang. Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara *hybrid*, yaitu secara tatap muka dan tatap maya melalui *zoom conference meeting (synchronous)* dan *WhatsApp grup (asynchronous)*. Adapun metode pelaksanaan kegiatan PkM menggunakan metode presentasi, ekspositori, diskusi, serta penugasan dengan model yang terintegrasi antara perkuliahan, pengabdian, praktek lapangan dan riset. Selanjutnya, kegiatan PkM dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, yang terdiri dari:
 - a. mendata mahasiswa yang akan terlibat dalam kegiatan PkM,
 - b. menyebarluaskan pengumuman dan membuka pendaftaran peserta PkM,
 - c. mengundang peserta ke dalam *WhatsApp grup*,
 - d. mengadakan pertemuan awal antara tim pelaksana dan perwakilan peserta PkM,
 - e. mengurus perizinan,
 - f. menyusun materi dan instrumen yang diperlukan,
2. Tahap pendampingan, yang terdiri dari:
 - a. pembagian materi kepada peserta PkM,
 - b. penyampaian materi meliputi *computational thinking* peserta didik, media pembelajaran matematika berbasis teknologi, hasil penelitian terdahulu terkait media pembelajaran matematika untuk mendukung *computational thinking* peserta didik, dan contoh media pembelajaran matematika untuk mendukung *computational thinking* peserta didik,
 - c. mahasiswa mengambil data awal penelitian melalui angket dan/wawancara dan juga melaksanakan kegiatan magang kependidikan di beberapa sekolah Kota Kayuagung,
 - d. pendampingan guru MGMP Matematika Kota Kayuagung dalam merancang media pembelajaran matematika untuk mendukung *computational thinking* peserta didik secara *synchronous* dan *asynchronous*,
 - e. evaluasi dan presentasi media pembelajaran berbasis *computational thinking* oleh peserta melalui *zoom conference meeting*.
3. Tahap evaluasi, yang terdiri dari:
 - a. meminta respon guru terhadap kegiatan pengabdian melalui angket respon melalui *google form*,
 - b. mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan guna untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan dan ketercapaiannya terhadap tujuan yang diharapkan. Evaluasi juga dilakukan melalui *follow-up* manfaat kegiatan pendampingan bagi guru MGMP Kota Kayuagung untuk untuk menentukan bagaimana keberlangsungan kegiatan ini.
4. Tahap Pelaporan, yang terdiri dari:
 - a. menulis artikel pengabdian sebagai luaran yang dijanjikan dan submit ke jurnal dan media massa,

- b. menyusun laporan dan membuat poster,
- c. mahasiswa mengikuti seminar hasil penelitian.

Selanjutnya, data respon guru terhadap kegiatan PkM yang dilaksanakan diolah menggunakan rumus (1) dan (2) berikut.

$$\text{Rerata skor } (\bar{x}) = \frac{\text{Total skor tiap pernyataan}}{\text{Banyak peserta}} \quad (1)$$

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{Total skor tiap pernyataan}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

Kemudian, data dianalisis berdasarkan kategori pada Tabel 1.

Tabel 1 Kategori Rerata Respon Guru Terhadap Kegiatan Pendampingan

Rerata	Kategori
$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Kurang baik
$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Cukup baik
$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik
$3,25 \leq \bar{x} \leq 4$	Sangat Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap ini, tim PkM terlebih dahulu mendata mahasiswa yang akan terlibat dalam kegiatan PkM. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PkM adalah mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung *computational thinking*, mahasiswa yang bersedia, serta memiliki izin dari orang tua/wali-nya. Selanjutnya, tim PkM melakukan analisis kebutuhan terhadap beberapa guru matematika di Kota Kayuagung. Hasil analisis tersebut dituangkan ke dalam proposal untuk diajukan ke Universitas Sriwijaya yang kemudian didanai oleh dana PNPB Universitas Sriwijaya. Selanjutnya, tim PkM menyebarluaskan pengumuman pembukaan peserta PkM, lalu mengundang peserta PkM ke dalam *WhatsApp* grup. Setelah itu, Tim PkM mengurus perizinan dan mempersiapkan administrasi kegiatan seperti menyiapkan *google form* untuk mendata peserta, membuat grup *WhatsApp* bersama peserta PkM, membuat *e-flyer*, serta membuat spanduk kegiatan PkM. Selain itu, tim PkM juga bersiap menyusun materi untuk nantinya disampaikan secara tatap muka.

Tim PkM dan guru-guru peserta PkM menyepakati bahwa pelaksanaan kegiatan penyampaian materi secara tatap muka dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 di SMKN 1 Kayuagung. Setelah disepakati tanggal dan tempat pelaksanaan kegiatan, tim PkM melaksanakan rapat bersama seluruh tim PkM untuk membahas terkait teknis pelaksanaan pendampingan, materi dan pembagiannya, susunan acara, serta instrumen kegiatan. Adapun pembagian materi yang disampaikan oleh Narasumber, Dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sriwijaya, disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Narasumber dan Materi Kegiatan PkM

Narasumber	Materi
Dr. Budi Mulyono, M.Sc.	<i>Computational thinking</i> peserta didik
Dr. Hapizah, M.T.	Media pembelajaran matematika berbasis teknologi
Yovika Sukma, M.Pd.	Hasil penelitian terdahulu terkait media pembelajaran matematika untuk mendukung <i>computational thinking</i> peserta didik

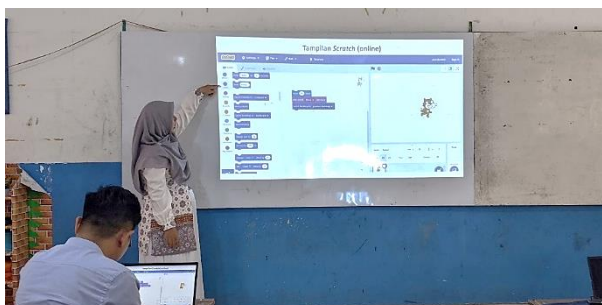
Berdasarkan tabel 2, materi pertama mengenai *computational thinking* disampaikan oleh Dr. Budi Mulyono, M.Sc (Gambar 1). Materi yang disampaikan tersebut merupakan pengantar bagi guru sekaligus sebagai pengingat ataupun penambah pengetahuan terkait apa dan bagaimana *computational thinking* peserta didik. Pada materi ini dijelaskan bahwa *computational thinking* mampu mengasah karakter peserta didik yakni percaya diri, *open minded*, serta mampu adaptif terhadap lingkungannya (Christi & Rajiman, 2023; Megawati et al., 2023; Puspitasari et al., 2022).



Gambar 1. Penyampaian materi pertama mengenai *computational thinking*

Materi kedua yang disampaikan oleh Dr. Hapizah, M.T. mengenai media pembelajaran matematika berbasis teknologi. Materi ini memberikan penyegaran dan pengetahuan baru bagi guru-guru peserta PkM. Pada sesi materi ini dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Inasari et al., 2023; Manullang & Simanjuntak, 2023; Putra et al., 2023). Pada sesi ini juga disampaikan aplikasi serta website untuk merancang ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Scratch* (<https://scratch.mit.edu/>), *Live Worksheets* (<https://www.liveworksheets.com/>), *Canva* (https://www.canva.com/id_id/), *Flipbuilder* (<https://www.flipbuilder.com/>), dan *Wizer Me* (<https://app.wizer.me/>).

Materi ketiga disampaikan oleh Yovika Sukma, M.Pd.. Adapun materi ketiga yaitu hasil penelitian terdahulu terkait media pembelajaran matematika untuk mendukung *computational thinking* peserta didik. Pada sesi materi ini disampaikan bahwa dari hasil penelitian terdahulu *computational thinking* peserta didik dapat difasilitasi ataupun dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran (Marom, 2023; Rahman et al., 2023), termasuk media pembelajaran berbasis teknologi.

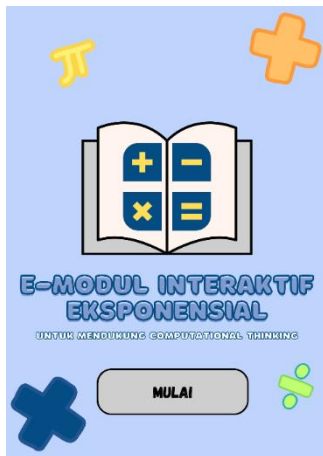


Gambar 2. Penyampaian materi keempat terkait media pembelajaran menggunakan *Scratch*

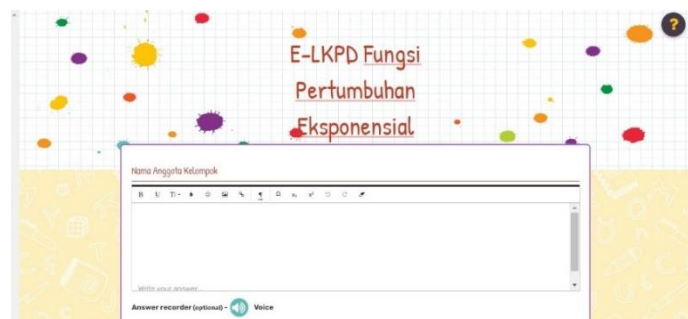
Selanjutnya, dilanjutkan dengan materi keempat yaitu terkait contoh media pembelajaran matematika untuk mendukung *computational thinking* peserta didik yang mana pada sesi ini disampaikan oleh Novita Sari, M.Pd. (Gambar 2). Pada sesi ini, ditampilkan contoh-contoh media pembelajaran matematika berbasis teknologi yang dapat mendukung *computational thinking*.

Adapun yang ditampilkan sebagai contoh yaitu media pembelajaran dengan menggunakan *Scratch* dan *Flipbuilder*.

Setelah materi mengenai *computational thinking* dan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung *computational thinking* peserta didik disampaikan, seluruh peserta PkM diberikan tugas untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung *computational thinking* peserta didik. Tim PkM memberikan arahan tugas secara *asynchronous* melalui WhatsApp grup. Media pembelajaran yang dirancang oleh peserta PkM dikumpulkan pada *google drive* yang telah disediakan oleh Tim PkM. Setelah itu, dilakukan kegiatan pendampingan melalui *zoom conference meeting* bersama semua tim PkM dan peserta PkM. Peserta PkM mempresentasikan media pembelajaran yang telah dirancang, kemudian didiskusikan bersama tim PkM. Selanjutnya, tim PkM terus mendampingi peserta PkM melanjutkan proses pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang. Gambar 3 dan Gambar 4 adalah contoh beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang oleh peserta PkM.



Gambar 3. Contoh Media Pembelajaran



Gambar 4. Contoh Media Pembelajaran

Gambar 3 merupakan bagian dari media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang oleh peserta PkM melalui kegiatan pendampingan menggunakan *Flipbuilder*. Pada Gambar 3 terlihat media pembelajaran tersebut berupa e-modul interaktif materi eksponensial untuk mendukung *computational thinking* peserta didik. Selanjutnya, pada gambar 4 merupakan contoh lain media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang oleh peserta PkM melalui kegiatan pendampingan menggunakan *Wizer Me*. Pada Gambar 4 terlihat bahwa peserta PkM tersebut merancang e-LKPD terkait Fungsi Pertumbuhan untuk materi Eksponensial.

Selanjutnya, media pembelajaran yang dirancang oleh semua peserta PkM sudah memuat karakteristik dan konsep dasar dari nilai-nilai *computational thinking* (Christi & Rajiman, 2023; Puspitasari et al., 2022), diantaranya pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Nilai-nilai *computational thinking* pada media pembelajaran

Nilai-nilai CT	Kompetensi
Abstraksi	Media pembelajaran yang dirancang mengandung nilai-nilai kompleksitas melalui proses reduksi dari sebuah unsur yang tidak digunakan
Algoritma	Media pembelajaran yang dirancang mampu menggali potensi berkaitan dengan kompetensi dalam mengidentifikasi urutan serta melakukan penyelesaian solusi <i>step by step</i>
Dekomposisi	Media pembelajaran yang dirancang menanamkan nilai-nilai dalam penguraian permasalahan yang kompleks ke dalam permasalahan yang lebih sederhana

Pendampingan Perancangan Media Pembelajaran Matematika untuk Mendukung Computational Thinking Peserta Didik Bagi Guru-Guru Matematika Kota Kayuagung. Mulyono, B., Darmawijoyo, Hapizah, Sari, N., Sukma, Y.

Generalisasi	Media pembelajaran yang dirancang mampu mengidentifikasi pola dari permasalahan yang diharapkan
Analisis Logika	Media pembelajaran yang dirancang menerapkan dan merepresentasikan dari logika Boolean
Evaluasi	Media pembelajaran yang dirancang mempunyai sistematika yang menghasilkan nilai yang mampu memudahkan dalam penilaiannya

Berdasarkan hasil analisis secara kualitatif terhadap media pembelajaran yang dirancang oleh peserta PkM, kegiatan PkM ini dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru terhadap *computational thinking* dan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat mendukung *computational thinking* peserta didik, sehingga membantu guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung *computational thinking* peserta didik. Dengan demikian, hal ini menyelesaikan permasalahan terkait kurangnya pengetahuan dan pengalaman terkait *computational thinking* dan media pembelajaran untuk mendukung *computational thinking* yang dihadapi oleh guru-guru Matematika Kota Kayuagung.

Pada akhir kegiatan PkM ini, peserta diberikan angket respon terhadap rangkaian kegiatan PkM yang telah dilaksanakan. Hasil analisis data angket tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Data respon peserta PkM setelah kegiatan PkM

No	Pernyataan	\bar{x} $n = 20$	Persentase (%)	Kategori
1	Pelatihan merancang media pembelajaran matematika untuk mendukung <i>computational thinking</i> peserta didik membantu dalam mengajar.	3,6	90%	Sangat Baik
2	Pelatihan merancang media pembelajaran matematika untuk mendukung <i>computational thinking</i> peserta didik meningkatkan kompetensi dalam mengajar.	3,5	88%	Sangat Baik
3	Pelatihan merancang media pembelajaran berguna dalam mendukung <i>computational thinking</i> peserta didik.	3,45	86%	Sangat Baik
4	Pelatihan yang diberikan dalam merancang media pembelajaran menambah pengetahuan dalam merancang media pembelajaran yang dapat mendukung <i>computational thinking</i> peserta didik.	3,45	86%	Sangat Baik
5	Pelatihan yang diberikan dalam merancang media pembelajaran menambah kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang dapat mendukung <i>computational thinking</i> peserta didik.	3,5	88%	Sangat Baik
6	Pelatihan yang diberikan dalam merancang media pembelajaran menambah kemampuan dalam menggunakan teknologi.	3,05	76%	Baik

7	Dengan adanya pelatihan merancang media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan efektif.	3,45	86%	Sangat Baik
8	Penyampaian materi pelatihan sangat menarik dan memotivasi.	3,85	96%	Sangat Baik
9	Kegiatan pendampingan sangat membantu untuk merancang media pembelajaran.	3,6	90%	Sangat Baik
10	Kemampuan merancang media pembelajaran meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan merancang media pembelajaran.	3,95	99%	Sangat Baik
11	Pelatihan merancang media pembelajaran sangat efektif dan efisien untuk pembelajaran yang mendukung kemampuan <i>computational thinking</i> peserta didik.	3,50	88%	Sangat Baik
12	Saya akan mengimplementasikan pembelajaran tentang <i>computational thinking</i> setelah pelatihan.	3,30	83%	Sangat Baik
13	Pendampingan level yang sama maupun tindak lanjut perlu untuk dilakukan.	3,50	88%	Sangat Baik
Total		3,52	88%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, secara keseluruhan peserta memberikan respon yang sangat baik pada setiap pernyataan yang diberikan dengan rata-rata skor 3,52 dan persentase 88%. Peserta merasa kemampuan merancang media pembelajaran meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan merancang media pembelajaran dengan persentase tertinggi sebesar 99% dan rata-rata skor sebesar 3,95. Peserta juga merespon sangat baik jika diadakannya pendampingan level yang sama maupun tingkat lanjut. Hal ini sesuai dengan respon dari kegiatan PkM serupa dalam perancangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Hapizah et al., (2022). Kegiatan PkM ini terlaksana dengan baik yang diikuti dengan sangat antusias oleh semua peserta PkM hingga tahap pendampingan sehingga menambah pengetahuan guru dalam merancang media pembelajaran untuk mendukung *computational thinking* peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pendampingan perancangan media pembelajaran untuk mendukung *computational thinking* peserta didik yang telah dilaksanakan bagi guru-guru matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika Kota Kayuagung, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) secara umum kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi meningkat, dan (2) adanya respon yang sangat baik terhadap kegiatan pendampingan ini. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, peserta disarankan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dirancang dan mampu merancang media pembelajaran berbasis teknologi lainnya pada materi lainnya secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., L. D. A. M., & Nuryadin, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pemrograman Berbantuan Scratch Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1117–1127.
- Aisy, A. R., & Hakim, D. L. (2023). Kemampuan Berpikir Komputasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 348–360.
- Christi, S. R. N., & Rajiman, W. (2023). Pentingnya Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 5(4), 12590–12598.
- Elinda, Laelasari, & Raharjo, J. F. (2023). Analisis Computational Thinking dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Program Linear. *PRISMA*, 12(1), 115–120. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2635>
- Hapizah, Indaryanti, Susanti, E., Araiku, J., Scristia, Novita Sari, & Nuraeni, Z. (2022). Pengembangan Keterampilan Guru Matematika Kota Pagaram dalam mendesain Bahan Ajar menggunakan Geogebra berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 121–134. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.5158>
- Herlina, & Ernaningsih, Z. (2023). Implementasi K-Means Clustering untuk Analisis Tingkat Pemahaman Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 7(3), 1405–1413. <https://doi.org/10.30865/mib.v7i3.6132>
- Hiltrimartin, C., Aisyah, N., Somakim, Hartono, Y., Darmawijoyo, Hapizah, Mulyono, B., Sukmaningthias, N., & Simarmata, R. H. (2022). Pendampingan Penyusunan Asesmen Pembelajaran Pemodelan Matematika Bagi Guru Matematika Maitreyawira untuk Mengukur Kemampuan Pemodelan Peserta Didik. *Journal of Sriwijaya Community Services on Education (JSCSE)*, 1(1), 38–47.
- Inasari, L., Lidinillah, D. A. M., & Prehanto, A. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar Melalui Analisis RASCH Model. *Journal of Elementary Education*, 6(1), 102–110.
- Indaryanti, I., Sari, N., Yusup, M., Nuraeni, Z., & Sukmaningthias, N. (2023). Pemantapan Penguasaan Materi Geometri Guru Matematika Sekolah Pertama Melalui Penyusunan Bahan Ajar. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 157–168. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.5160>
- Indaryati, M Yusup, Nuraeni, Z., Novita Sari, & Meryansumayeka. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan IPK Berbasis Kikuduko bagi Guru Matematika di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Anugerah*, 3(2), 77–85. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i2.3907>
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Kustomo, Nisa, L. C., & Mustofa, H. (2023). Penguatan Metode Computational Thinking untuk Guru Madrasah dalam Rangka Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Warta LPM*, 26(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v26i1.799>
- Manullang, S. B., & Simanjuntak, E. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Computational Thinking Berbantuan Media Geogebra. *Journal on Education*, 6(1), 7786–7796.
- Marom, S. (2023). Keefektifan Penggunaan Wolframs Mathematica dalam Injeksi Cara Berpikir Komputasional pada Proses Pemodelan Matematika. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 81–87. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.7933>
- Megawati, A. T., Sholihah, M., & Limiansih, K. (2023). Implementasi Computational Thinking dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 96–103.
- Meitjing, P. R., & Fuad, Y. (2023). Berpikir Komputasional Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 8(1), 104–113. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v8i1.4976>

- Noviyanti, N., Yuniarti, Y., & Lestari, T. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 283–293. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2806>
- Permana, C. F., Sari, M. P., Sylviani, S., Sari, I. P., Firmansyah, F. H., & Rinjani, D. (2023). Pengenalan Computational Thinking dalam Menghadapi Kurikulum dengan Pembelajaran Abad XXI Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 12(2), 159–166.
- Puspitasari, L., Taukhit, I., & Setyarini, M. (2022). Integrasi Computational Thinking dalam Pembelajaran Matematika di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 4, 373–380.
- Putra, A. R. A., Lidinillah, D. A. M., & Nuryadin, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pemrograman Berbantuan Scratch Pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 911–920.
- Qomariah, S., Rahman, F., & Wibowo, A. (2023). Pelatihan Computational Thinking Bagi Guru MI dan MTs Ad Daud Kota Samarinda. *Bhakti Nagori: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 30–38.
- Rahayu, R., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Bebras Task. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 219–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7079>
- Rahman, F. A., L, D. A. M., & Apriani, I. F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berpikir Komputasional Model Unplugged Pada Materi Bilangan Cacah di Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1014–1025.
- Silvia, R. D., Pramasdyahsari, A. S., & Nizaruddin. (2023). Analisis Kemampuan Computational Thinking Siswa Pada Materi Aljabar Ditinjau dari Pemecahan Masalah Matematis. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(2), 2656–4181.