

WORKSHOP DESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CYBERGOGY BAGI GURU MATEMATIKA SMP TERDAMPAK PANDEMI COVID 19 DI WILAYAH SLEMAN

Oleh: Sugiman, Wahyu Setyaningrum, & Kana Hidayati

ABSTRAK

Ilmu cybergogy sangat relevan dengan keadaan pembelajaran matematika sekolah saat ini yang sedang menghadapi masa pandemic Covid-19 dan juga tetap relevan pada era Industri 4.0. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru matematika dalam menyusun pembelajaran daring melalui LMS, seperti misalnya Google Classroom, belum mengoptimalkan ilmu cybergogy. Keadaan ini mendorong dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat sekolah dengan judul "Workshop Desain Pembelajaran Matematika Berbasis *Cybergogy* bagi Guru Matematika SMP Terdampak Pandemi Covid 19 di Wilayah Sleman." Kegiatan workshop dilakukan secara daring yang mana pantian penyelenggara berada di kampus, pembicara berada kantor atau rumah, serta para peserta berada di sekolah maupun rumah. Awal kegiatan berupa pemaparan materi oleh Ketua MGMP SMP Sleman, Penyaji topik cybergogy, Penyaji topik media, dan Penyaji topik asesmen. Workshop pembuatan Google Clasroom dimotori oleh seorang guru yang telah berpengalaman membuatnya. Melalui diskusi, berbagi tugas, dan berkolaborasi, para peserta membangun Google Clasroom pada topik terpilih yang diambil dari materi pelajaran matematika di SMP. Pelaksanaan kegiatan PPM berjalan secara lancer dengan melibatkan 4 pembicara, satu guru model, serta 30 peserta dari berbagai sekolah SMP yang menjadi anggota MGMP Matematika Sleman. Pemaparan teori oleh pembicara dilakukan melalui metode ceramah dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Untuk kegiatan workshop dilakukan melalui kerja kolaboratif dengan melalui kajian, pengkritisan, pembagian tugas, dan penyempurnaan atas model Google Classroom yang telah dikembangkan oleh guru model. Kegiatan semacam ini direspon secara sangat baik oleh para peserta kegiatan karena memberikan pengalaman langsung mengenai pembuatan Google Classroom pada pembelajaran matematika secara daring dengan mengimplementasikan ilmu cybergogy.

Kata Kunci: *cybergogy, matematika*