

# WORKSHOP PEMANFAATAN CONSTRUCT 2 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM JARINGAN SELAMA MASA PANDEMI COVID 19 BAGI GURU MATEMATIKA SMP DI KABUPATEN SLEMAN

Oleh: Ilham Rizkianto dkk.

## ABSTRAK

Tujuan dari PPM ini adalah untuk menghasilkan purwarupa media pembelajaran dalam format *game* menggunakan software *construct 2* yang diharapkan dapat membantu keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran Matematika dalam masa pandemic Covid 19. Selain itu, kegiatan ini dapat memberikan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dalam jaringan berdasarkan studi kasus bagi guru-guru Matematika di Kabupaten Sleman. Hal ini dilatarbelakangi oleh keadaan pandemi Covid-19 yang mengharuskan guru-guru dan para siswa melaksanakan pembelajaran dalam jaringan sebagai upaya mengatasi penyebaran virus Covid 19. Pelaksanaan kegiatan PPM ini adalah menggunakan *virtual meeting* dan *learning management system* (LSM). Guru akan dipandu untuk merancang media pembelajaran menggunakan *software construct 2* yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam jaringan. Guru juga akan diberikan studi kasus bagaimana pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi. Keberhasilan kegiatan PPM ini diukur melalui hasil purwarupa media pembelajaran yang dirancang guru dan angket yang diisi oleh peserta kegiatan terhadap pelaksanaan pelatihan.

Kata Kunci: *pembelajaran matematika*