

## PEMBUATAN MEDIA AJAR BAHASA INGGRIS BAGI GURU SMP DI WILAYAH JAGAKARSA JAKARTA SELATAN

Wiwik Yully Widyawati<sup>1</sup>, Yosi Maeleona P.<sup>2</sup>, Dewi Mutiara Indah Ayu<sup>3</sup>, Zumrotul Muniroh<sup>4</sup>

Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,2,3,4</sup>

wiwik121@gmail.com<sup>1\*</sup>, yosimpass76@gmail.com<sup>2</sup>, dmiayu33@gmail.com<sup>3</sup>,

zumrotulmuniroh22@gmail.com<sup>4</sup>

**Kata Kunci:** Pelatihan; Produksi; Media Ajar; Guru.

**Abstrak:** Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membekali para guru-guru SMP di wilayah Jagakarsa agar mendapatkan pelatihan pembuatan media ajar dengan memanfaatkan bahan sederhana dan fasilitas sekolah seperti komputer dan internet. Kegiatan ini berupa pelatihan pembuatan media ajar dengan menggunakan bahan sederhana untuk membuat gambar, flashcard, dan permainan pada aplikasi Educandy dengan menggunakan komputer/laptop dan jaringan internet. Kegiatan ini juga ditujukan untuk meningkatkan kreativitas guru-guru tersebut. Dalam pelaksanaannya, para guru di beri pengenalan tentang media ajar dan juga bagaimana cara pembuatan media tersebut sehingga di akhir kegiatan, para guru dapat memproduksi media ajar hasil karya mereka sendiri untuk diterapkan di kelasnya dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Mereka juga mempraktekan cara mengajar dengan metode permainan yang ada di salah satu aplikasi belajar bahasa Inggris di internet dengan menggunakan laptop. Dengan menggunakan metode presentasi, diskusi, dan tanya jawab, kegiatan ini dilaksanakan bagi mitra kami. Hasil setelah dilaksanakan pelatihan ini, para guru-guru SMP ini dapat memahami dan memproduksi dan mempraktikkan media ajar yang mereka buat. Pelatihan ini dapat dimanfaatkan para guru untuk meningkatkan kreativitas mereka. Para guru selain menggunakan metode atau teknik mengajar yang menarik, dapat melengkapi dengan media ajar seperti yang telah diberikan/diajarkan. Diharapkan dengan menggunakan media ajar ini dapat memberi motivasi para peserta didiknya dalam belajar.

**Keyword:** Training; Production; Learning Media; Teacher

**Abstract:** The purpose of this community service is to equip junior high school teachers in the Jagakarsa area to receive training in making teaching media by utilizing simple materials and school facilities such as computers and the internet. This activity is in the form of training in making teaching media using simple materials to make pictures, flashcards, and application for learning, Educandy, by using computers/laptops and internet networks. This activity is also aimed at increasing the creativity of these teachers. In its implementation, teachers are given an introduction to teaching media and also how to make the media so that at the end of the activity, teachers can produce teaching media of their own work to be applied in their classrooms in their teaching and learning activities. They also practiced how to teach with the game method in one of the English learning applications on the internet using a



*laptop. Using presentation, discussion, and question and answer methods, this activity was carried out for our partners. As a result of this training, these junior high school teachers can understand, produce and practice the teaching media they create. This training can be used by teachers to increase their creativity. Teachers, in addition to using interesting teaching methods or techniques, can complement it with teaching media as given/taught. It is hoped that using this teaching media can motivate students to learn.*

Diserahkan: 21-05-2025

Direvisi: 30-06-2025

Diterima: 30-06-2025

## PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kehidupan merupakan salah satu hal penting atau utama. Tanpa Pendidikan seseorang tidak akan menjadi manusia yang dapat berpikir secara cermat, kritis dan beretika. Pengertian Pendidikan sendiri segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Mudyahardjo, 2013:3). Lebih lanjut, Mudyahardjo juga menyatakan tentang Pendidikan sebagai suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat. Dari pernyataan ini jelas bahwa Pendidikan menjadi wadah untuk menimba tidak hanya ilmu pengetahuan, namun kegiatan yang dapat menunjang pemerolehan Pendidikan secara terstruktur.

Pendidikan dapat diperoleh melalui Lembaga Pendidikan baik itu formal, maupun non-formal. Lembaga formal adalah sekolah yang diakui oleh pemerintah, baik itu sekolah negeri maupun swasta. Sedangkan Lembaga non-formal dapat berupa Lembaga keterampilan yang menunjang Pendidikan formal seperti tempat kursus atau pelatihan keterampilan. Kedua jenis Pendidikan ini saling melengkapi dan Masyarakat dapat memilih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka dalam memperoleh Pendidikan bagi diri sendiri, maupun keluarga.

Dalam pelaksanaan pendidikan dalam suatu kelas, guru memegang peran yang penting untuk menjalankan proses pembelajaran. Guru sangat penting dalam proses pendidikan dan tidak boleh diabaikan begitu saja. Peran guru menurut (Sophian, 2016) adalah orang-orang yang menguasai materi pelajaran, metode mengajar, dan dasar-dasar pendidikan. Oleh karena itu, untuk menunjang terlaksananya pendidikan diperlukan suatu perangkat pembelajaran yang terdiri dari guru, sumber materi (buku) dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Sari, L. K., & Sasongko, 2013) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Supriyono (Nurfadhillah, et.al., 2021:9) yaitu media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan media dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran atau alat bantu pengajaran (ABP) ini dapat membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Sanjaya bahwa penggunaan APB (*teaching aids*) dan mengajar dengan teknik yang tepat akan membuat pembelajaran di kelas lebih santai dan



menyenangkan bagi siswa (Sanjaya et al., 2022). Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai APB di kelas, diantaranya adalah lagu, video, gambar, dan teks. Sumber media ini dapat menggunakan alat (audio) sebagai pemutar pada lagu dan video. Sedangkan gambar dan teks dapat menggunakan bahan yang mudah didapat di sekitar seperti kertas atau karton. Dengan menggunakan APB ini sebagai media ajar, guru dan siswa dapat lebih intens berinteraksi dalam proses pembelajaran di kelas.

Media aja secara fisik dapat dibuat dan digunakan secara mudah oleh guru dan siswa adalah dengan menggunakan bahan dasar karton. Guru dapat menyesuaikan bentuk yang akan dibuat sesuai materi ajar yang akan diberikan pada siswa. Pembuatan media ajar sebagai APB ini membutuhkan kreativitas dari guru itu sendiri, bagaimana media tersebut nantinya dapat dibuat dengan mudah, dapat digunakan secara efektif, dan dapat dipahami oleh siswa

Selain media ajar yang dapat dibuat secara fisik, ada media ajar lain yang dapat dibuat dan digunakan dengan menggunakan teknologi seperti internet yang dapat diakses melalui alat seperti komputer atau pun telepon genggam (HP). Menurut Irsan (Azdy et al., 2023), sumber media pembelajaran terbaik saat ini yang tepat digunakan untuk sumber media komunikasi adalah media pembelajaran berbasis komputer, hal ini dikarenakan para siswa saat ini tidak hanya melihat media saja tetapi langsung dapat berinteraksi dengan media tersebut Saat ini, banyak aplikasi pembelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran. Semua ini tergantung dari kebutuhan pendidik (guru). Adapun beberapa aplikasi yang dapat digunakan diantaranya adalah Canva, Google Classroom, Quizis, Educandy, DuoLingo dan banyak lagi.

Penggunaan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa, dan siswa dengan siswa dalam penerapannya. Jika tidak adanya media pembelajaran di sekolah akan mengakibatkan kejenuhan dalam diri siswa dalam proses belajar mengajar (Isnaeni & Hidayah, 2020). Adanya media pembelajaran membuat peserta didik berpikiran luas mendapatkan informasi yang makin banyak dan bervariasi. Lebih lanjut, (Isnaeni & Hidayah, 2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran bukan hanya untuk alat bantu guru melainkan untuk membantu siswa dalam mendapatkan suatu informasi dan pesan yang di butuhkan siswa. Penggunaan aplikasi-aplikasi ini dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa, dan siswa dengan siswa dalam penerapannya. Terlebih jika menggunakan aplikasi yang serupa dengan aplikasi permainan (*game*), siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan pembelajaran tidak menjadi monoton (membosankan). Banyak persoalan mendasar yang dihadapi siswa salah satunya kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, yang biasanya terjadi karena proses pembelajaran yang membosankan. Siswa merupakan sumber daya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal

(Adawiyah, 2021). Di sini guru dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan metode bermain. Metode belajar dengan permainan ini dapat membuat siswa tidak merasa jenuh dan dapat dilakukan secara gembira. Aplikasi ini dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran real seperti *flash card*, gambar, dan media permainan yang dapat dibuat sendiri oleh guru.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran itu memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran itu sendiri. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar dan rangsangan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran.



Saat ini, kebutuhan akan fasilitas atau aplikasi maupun media pendukung dalam pembelajaran siswa di sekolah sangat tinggi, terutama untuk pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP). Model pembelajaran yang diterapkan untuk siswa- siswi tersebut harus memiliki nilai relevansi dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan memberi peluang untuk bangkitnya kreativitas guru. Selanjutnya, hal ini juga berpotensi untuk mengembangkan suasana belajar mandiri selain dapat menarik perhatian siswa dan dapat memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan fungsi teknologi informasi.

Dalam pengajaran bahasa dikenal ada empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Hal ini sejalan dengan pendapat tentang keterampilan bahasa bahwa semua bahasa di dunia terdiri dari empat prinsip dasar. Bahasa apapun itu, dari mana bahasa tersebut berasal dan bagaimana strukturnya, semua terdiri dari empat unsur utama. Gu (Herdi, Heleni Filtri, 2023) memandang bahwa kemampuan berbahasa adalah seperangkat kompetensi atau pengetahuan. Dalam konsep keterampilan berbahasa terdapat empat model pendekatan yang mendasari keterampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan, membaca, mengucapkan, dan menulis. Keempat unsur tersebut saling berhubungan namun masing-masing memiliki perbedaan yang signifikan dalam berbagai aspek. Salah satunya yang utama adalah tata bahasanya. Begitu pula untuk menguasai bahasa Inggris, kita juga harus menjalankan keempat prinsip dasar keterampilan berbahasa tersebut (Amaniarsih & Arsita, 2023).

Keempat keterampilan berbahasa ini hendaknya diajarkan kepada siswa dengan cara yang bermacam-macam dan bervariasi agar siswa tidak jenuh terhadap apa yang mereka terima dari guru. Di samping kemahiran dalam penguasaan materi pelajaran, guru juga harus kaya pengalaman dengan beragam metode atau teknik pengajaran. Oleh karena itu, perlu kiranya seorang guru menggunakan media pengajaran sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam belajar. Perkembangan yang begitu pesat dan modern makin mempermudah seorang pendidik untuk memanfaatkan berbagai media yang ada.

Kecamatan Jagakarsa mempunyai potensi strategis bagi pengembangan potensi pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP). Dengan luas wilayah yang cukup besar, banyak SMP yang tersedia, namun, fasilitas pendidikan yang tersedia masih belum optimal. Umumnya, sekolah sudah mempunyai fasilitas yang didukung teknologi seperti internet, LCD dan komputer, namun sumber daya manusia yang ada masih perlu mendapatkan pelatihan penggunaan fasilitas tersebut. Pembelajaran bahasa Inggris umumnya masih menggunakan media yang konvensional. Dengan demikian, tim abdimas ini berencana mengadakan pelatihan pembuatan media ajar bagi guru-guru Sekolah Menengah Pertama di Jagakarsa.

Mengingat faktor pentingnya peran media ajar bagi keberhasilan proses pendidikan, dalam kegiatan ini khususnya pendidikan menengah dan faktor kurangnya fasilitas dan SDM yang tersedia, maka kegiatan ini dimaksudkan untuk menerapkan teknologi internet untuk membuat media ajar sebagai alat bantu pengajaran (ABP). Dalam kegiatan ini juga akan mengeksplorasi aplikasi yang dapat digunakan sebagai media ajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Educandy. Aplikasi ini dapat diunduh melalui website Playstore. Aplikasi Educandy ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di sekolah. Sifatnya yang seperti *game* diharapkan dapat menarik minat dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi pelajaran di sekolah.

*Educandy* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). Aplikasi *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring maupun luring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran



tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Permainan biasanya disukai dan sering dimainkan oleh peserta didik ketika merasa bosan, jenuh atau stres. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mengasyikkan (Lestari, 2020). Dalam aplikasi ini ada setidaknya tiga permainan yang sudah penulis buat yaitu *matching pairs*, *words* dan *quiz question*. Dengan demikian, guru juga dapat mengajak para siswanya untuk aktif dalam berkegiatan di kelas. Selain itu, kegiatan ini juga dapat mendorong minat para guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media ajar yang digunakan di kelas.

Selain aplikasi Educandy, untuk belajar bahasa Inggris, guru dapat mengkombinasikan dengan media ajar lain seperti *flash card*, gambar, atau papan permainan yang dapat dibuat sendiri oleh guru. Bahan-bahan yang mudah didapat seperti karton bekas dan gambar yang dicetak di kertas. Hal ini tidak memberatkan guru karena semua mudah didapatkan.

Dengan adanya pelatihan pembuatan media ajar ini, diharapkan para guru SMP dapat mengembangkan kreativitasnya untuk menyediakan media ajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Para guru mendapat kemampuan, pengetahuan, dalam membuat media ajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah. Secara lebih nyata, di akhir kegiatan ini, para guru dapat menghasilkan sebuah media ajar dengan kreativitas masing-masing.

Dari analisis situasi di atas, permasalahan mitra yang diangkat untuk program pengabdian masyarakat ini adalah pertama, guru kurang mengoptimalkan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan juga media pembelajaran yang digunakan masih konvensional hanya menggunakan buku teks atau LKS. Kedua, guru belum bisa memanfaatkan teknologi seperti *infocus*, computer/laptop, maupun internet. Ketiga, masih rendahnya motivasi para peserta didik SMP untuk belajar bahasa Inggris sehingga mereka merasa jenuh ketika diajar. Keempat, peserta didik tingkat SMP perlu diajarkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat mereka bosan.

Melalui kegiatan PKM ini, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Indraprasta PGRI dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris menawarkan solusi berupa pelatihan singkat bagi guru-guru SMP Pattimura di kecamatan Jagakarsa dalam pembuatan media ajar untuk meningkatkan kreativitas guru sehingga dapat memotivasi siswa-siswi mereka dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Beberapa langkah kerja dalam pelatihan ini adalah: pertama, memberikan informasi mengenai pentingnya media ajar dalam kegiatan belajar mengajar, kedua memberikan gambaran dan materi tentang media ajar serta langkah-langkah dalam pembuatan media ajar dengan memanfaatkan teknologi internet (menggunakan aplikasi dan) membuat media ajar fisik berupa gambar atau papan permainan dan ketiga memanfaatkan fasilitas yang dimiliki sekolah seperti komputer/laptop.

## METODE

Mitra yang dipilih oleh tim pengabdian kepada masyarakat saat ini adalah Guru-Guru SMP Pattimura. Lokasi SMP Pattimura ini terletak di wilayah Jagakarsa dengan alamat di jalan Jagakarsa Raya No.88 Rt 02/05 Jakarta Selatan. Sekolah ini didirikan oleh Yayasan Pendidikan Pattimura pada tanggal 1 Agustus 1959. Saat ini Yayasan Pendidikan Pattimura memiliki 2 jenjang Pendidikan, yaitu tingkat sekolah pertama (SMP) dan tingkat menengah atas (SMA).

Pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan alat bantu pengajaran (ABP) sebagai media ajar untuk pelajaran Bahasa Inggris kepada guru-guru SMP Pattimura. Kegiatan ini berlangsung selama dua bulan terhitung dari persiapan hingga akhir kegiatan. Pelatihan ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan durasi waktu masing-masing satu kali kegiatan adalah 60 menit. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan, presentasi, diskusi, tanya jawab dan praktek pembuatan media ajar.



Dalam pelaksanaan kegiatan berlokasi di salah satu ruang kelas di SMP Pattimura Jagakarsa. Kegiatan ini dihadiri oleh seluruh guru semua bidang studi dari kelas 7 hingga kelas 9. Total jumlah guru yang hadir ada sebanyak sepuluh orang.

Adapun tahapan kegiatan dilaksanakan dimulai dari:

1. Analisis Situasi

Pada tahap ini, tim mengadakan audiensi dengan pihak SMP Pattimura Jagakarsa. Tim bertemu dengan kepala sekolah, yaitu Ibu Saniah, M.Pd dan beberapa guru. Tim menyampaikan tujuan mengadakan kegiatan. Kepala Sekolah pun memberikan beberapa informasi terkait guru-guru di SMP Pattimura.

2. Perencanaan

Pada tahap ini, tim membuat perencanaan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini Bersama-sama. Penetapan materi, persiapan perlengkapan yang diperlukan seperti laptop pribadi, dan bahan materi untuk dibagikan, serta pembagian tugas masing-masing tim. Pada perencanaan, tim merancang kegiatan yang akan dilaksanakan dan apa saja yang harus dipersiapkan. Di tahap ini, tim berdiskusi untuk waktu dan tempat pelaksanaan, dan menyusun susunan kegiatan yang akan dilaksanakan

3. Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim terjun langsung ke sekolah sesuai hari dan waktu yang ditentukan. Di sana tim mulai menjalankan tugas masing-masing dari pembukaan sampai penutupan kegiatan.

4. Akhir kegiatan

Di akhir kegiatan, tim Bersama para guru akan melakukan evaluasi bersama di sekolah. Setelahnya, tim akan melakukan evaluasi secara menyeluruh pada hasil tugas masing-masing. Selanjutnya, membuat persiapan untuk laporan kegiatan pengabdian masyarakat ini

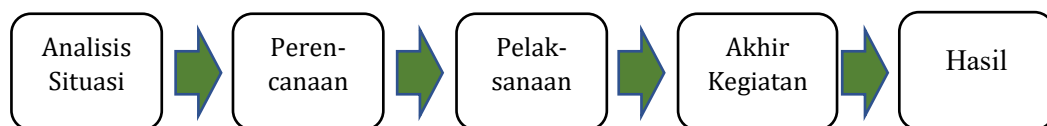


Diagram Alur Kegiatan

## HASIL

Kegiatan dilaksanakan hingga dua tahap. Adapun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama

Pada tahap pertama, tim abdimas memberikan pemaparan materi tentang media pembelajaran. Materi ini berisi tentang pengertian, jenis, dan cara pembuatan ABP. Adapun media ajar sebagai alat bantu yang dikenalkan pada peserta adalah *flashcards* dan aplikasi Educandy.

2. Tahap kedua

Pada tahap ini, peserta diajak untuk mengaplikasikan pembuatan media ajar sebagai alat bantu mengajar (ABP) untuk mengajar bahasa Inggris di SMP Pattimura. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai cara membuat dan cara menggunakan media ajar flashcard. Selain penyampaian materi, ada sesi tanya jawab dan diskusi yang ditujukan pada guru-guru peserta pelatihan. Pada sesi ini, para guru diminta untuk membawa bahan-bahan seperti karton manila dan karton dus bekas, spidol, gunting, gambar-gambar yang

diperlukan dan alat perekat (lem kertas/lem tembak). Untuk *flashcard*, setiap guru diminta menyiapkan satu set gambar dan tulisan sesuai tema yang dipilih. Satu set *flashcard* terdiri dari 5-10 gambar dan tulisan. Selanjutnya, para guru diminta mempraktikkan cara menggunakan flashcard untuk mengajar di kelas pada pelajaran Bahasa Inggris. *Flashcards* ini dibuat peserta secara berkelompok. Kelompok pertama membuat *flashcard* dengan tema *occupations*, kelompok kedua membuat *flashcard* dengan tema *clothes*, dan kelompok ketiga membuat *flashcard* dengan tema *animals*.

### 3. Tahap ketiga

Pada sesi ini, masih secara berkelompok, para guru diminta untuk membawa laptop atau menggunakan laptop fasilitas sekolah untuk membuat permainan (game) untuk belajar Bahasa Inggris. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk belajar Bahasa Inggris ini adalah Educandy. Masing-masing kelompok menentukan jenis permainan yang akan dibuat, yaitu *crosswords*, *matching pairs*, dan *words search*. Para guru diberikan instruksi atau langkah-langkah dalam proses pembuatannya di aplikasi Educandy ini, yaitu:

- a. Buka dan Login ke Educandy  
Kunjungi situs: <https://www.educandy.com>  
Klik Login → Masukkan username dan password setelah mendaftar akun baru
- b. Klik "Create an Activity"  
Setelah masuk dashboard, klik tombol "Create an Activity"  
Pilih jenis data yang akan dimasukkan: "Create a list of paired words and clues"
- c. Pilih Format yang Sesuai untuk *Crossword* atau jenis permainan lain.  
Untuk membuat *crossword* misalnya, pilih:  
"Paired words and clues" untuk membuat teka-teki silang berbasis definisi.  
Misalnya: untuk kata: *doctor*, clue (petunjuknya): *People who work at a hospital*.
- d. Masukkan Judul Aktivitas  
Contoh judul: *My Clothes*, *Farm Animals* atau *Jobs and Occupations*.
- e. Masukkan Kata dan Petunjuk (*Clues*)  
Tulis daftar pasangan kata dan definisinya (petunjuk), contohnya:  
*Word Clue*  
*doctor Someone who works at hospital*  
*actor Someone who entertains people*  
*teacher Someone who works at school*
- f. Klik "Save"  
Setelah semua kata dan petunjuk dimasukkan, klik "Save". *Game* siap digunakan.

Setelah berhasil membuat salah satu permainan, maka aplikasi ini dapat langsung digunakan. Beberapa guru dari masing-masing kelompok mempraktekkan bagaimana cara menggunakan permainan yang mereka buat. Pada penerapannya nanti, guru dapat memberikan tautan aplikasi ini untuk para siswa yang memiliki telepon genggam atau gadget lain. Jika tidak pun, guru dapat menampilkan melalui LCD dengan infokus di kelas. Para guru juga dapat memodifikasi untuk mata pelajaran selain Bahasa Inggris.

## PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai oleh mitra, yaitu para guru di SMP Pattimura ini menunjukkan hasil yang baik. Secara tidak langsung, para guru telah dapat membuat rancangan pembelajaran yang dapat diaplikasikan di kelas masing-masing. Dengan diadakan pelatihan tentang penggunaan dan pembuatan media ajar ini, para guru menjadi lebih paham dan terarah dalam mengajar bahasa



Inggris. Diharapkan guru tidak monoton dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Inggris. Guru dapat berkreasi dalam membuat media ajar sesuai tema pelajaran bahasa Inggris yang diajarkan sebagai alat bantu pengajaran (ABP). Sedangkan untuk siswa, siswa dapat belajar bahasa Inggris tidak hanya melalui media buku, audio atau video/film saja, tetapi juga melalui media lain yang diberikan oleh guru mereka. Oleh karena itu, guru wajib memiliki tidak hanya metode atau teknik dalam mengajar, tetapi juga berkreasi dalam membuat alat bantu pengajaran (ABP).

Dari pelatihan ini, hasil yang tampak adalah para guru dapat menciptakan dan berkreasi dalam membuat media ajar, baik itu *flashcards* dan aplikasi *Educandy*. Hal ini dikarenakan para guru telah memahami materi yang disampaikan dan telah mempraktekan membuat media ajar. Dengan mengikuti pelatihan ini, para guru menjadi tambah wawasan dan mendapatkan ide-ide baru. Dengan mengikuti pelatihan ini, para guru SMP Pattimura juga telah mendapatkan wawasan dan pengalaman baru dalam membuat bahan ajar dan teknik untuk mengajarkan kosakata, terutama dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris kepada murid-muridnya,

Selain pemberian materi, terdapat sesi diskusi dan tanya jawab yang dimanfaatkan oleh para guru SMP Pattimura. Sesi ini diisi dengan diskusi, tanya jawab, dan berbagi pengalaman baik dalam menggunakan ABP atau saat mengajar di kelas. Tak hanya sebatas pada manfaat dan pembuatan media ajar saja, tetapi juga berbagi pengalaman untuk membuat media ajar yang kreatif dan inovatif. Kami dapat saling bertukar pengalaman dan mendapatkan ide-ide baru. Ide baru ini dapat menjadi inspirasi bagi para guru untuk selalu berkreasi dan kreatif dalam menggunakan teknik mengajar dan penggunaan media ajar untuk mengajar di kelas.

## SIMPULAN

Dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Pattimura Jagakarsa Jakarta Selatan ini, dapat disimpulkan bahwa: (a) para guru sebelum mengikuti kegiatan ini masih menggunakan cara konvensional dalam mengajar. Mereka hanya terpaku pada metode ceramah dan praktek sesuai dengan buku paket pelajaran Bahasa Inggris, (b) para guru dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan baik. Mereka pun antusias saat tim membuka sesi tanya-jawab. Diskusi dua arah terjalin membahas seputar pengajaran Bahasa Inggris (metode dan media ajar yang digunakan), dan (c) para guru sangat kreatif dalam membuat media ajar sebagai ABP. Mereka bebas berkreasi sehingga menciptakan produk media ajar yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran Bahasa Inggris, bahkan mata pelajaran lain di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kami sampaikan pada Ibu Saniah, M.Pd. selaku Kepala Sekolah dan guru-guru di SMP Pattimura Jagakarsa Jakarta Selatan. Terima kasih atas kesediaan yang diberikan kepada tim dosen Universitas Indraprasta PGRI untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu Tridarma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini diadakan oleh tim Dosen Universitas Indraprasta PGRI secara mandiri.

## REFERENSI

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Amaniansih, D. S., & Arsit, L. D. (2023). Tips Menguasai 4 Keterampilan dalam Bahasa Inggris. *JURDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas DIPA Makassar*, 2(1),



149–155.

- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 556–561.
- Herdi, Heleni Filtri, R. (2023). Pelatihan Strategi Pembelajaran PAUD Menggunakan Metode Story Telling bagi Pendidik PAUD. *ABDIMAS Lectura: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39–59.
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Pembelajaran Yang Nyata dan Jelas . *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Lestari, S. P. (2020). *Asyik Dengan Educandy*. Kemenag RI BDK Jakarta. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/asyik-dengan-educandy/>
- Mudyahardjo, R. (2013). *Pengantar Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sanjaya, I. G. H., Dewi, N. L. P. E. S., & Paramartha, A. A. G. Y. (2022). An Investigation of Teaching Aids Used by English Teachers in Teaching Vocabulary for Young Learners. *Journal of Educational Study*, 2(1), 26–34. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.227>
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas I. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*.
- Sophian, A. (2016). Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>

