

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUKAN
APLIKASI PUZZLE MAKER BAGI GURU DI SMP NEGERI 4
TERBANGGI BESAR LAMPUNG TENGAH**

Aurora Nandia Febrianti¹, Wawat Suryani², Tri Riya Anggraini³, Asya Pratiwi⁴,
Wayan Dion Wibowo⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹auroraangel14@gmail.com, ²wawatsuryati@gmail.com, ³anggraininani767@gmail.com,
⁴asya_pratiwi@gmail.com, ⁵wd.wibowo@gmail.com

Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Sebagai tenaga pendidik dan sebagai failitator seorang guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menunjang keberhasilan di dalam kelas. Media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media yang dapat menarik minat dan motivasi siswa di dalam kelas. PKM kali ini mengangkat tema pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *puzzle maker* bagi guru di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar Lampung Tengah sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa belajar dengan cepat dan mudah. Tujuan yang ingin dicapai dari pelatihan ini adalah untuk membantu guru menggunakan dan meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbantuan aplikasi *puzzle maker*.

Kata kunci: Bahan ajar SMK, kurikulum merdeka

Abstract: *The development of science and technology increasingly encourages renewal efforts in the use of technology results in the teaching and learning process. As educators and as facilitators, a teacher is required to be more active and creative in making and using fun learning media in order to support success in the classroom. Fun learning media are media that can attract students' interest and motivation in the classroom. This time the PKM raised the theme of training in making learning media assisted by a puzzle maker application for teachers at SMP Negeri 4 Terbanggi Besar, Central Lampung as an effort to improve the ability of teachers to create learning media in the classroom. The use of appropriate learning media will help students learn quickly and easily. The aim of this training is to help teachers use and improve their ability to create learning media with the help of the puzzle maker application.*

Keywords: *Learning media, puzzle maker application*

PENDAHULUAN

Sebagai tenaga pendidik dan sebagai failitator seorang guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam membuat dan menggunakan media

pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menunjang keberhasilan di dalam kelas. Media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media yang dapat menarik minat dan motivasi siswa di

dalam kelas. Di era modern sekarang ini banyak sekali inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu banyaknya media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dan diterapkan guru di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media yang digunakan di dalam kelas yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa dan perhatian siswa. Seorang guru harus mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif agar mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan di dalam kelas, selain itu juga media pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994:6):

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran

- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka guru perlu mengembangkan dan melaksanakan suatu strategi pembelajaran sejarah yang dikaitkan dengan SK-KD yang telah ditetapkan serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Trianto (2010:9) bahwa untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, diperlukan pendekatan pembelajaran kontekstual yang langsung mengaitkan materi konteks pelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dalam Bahasa Latin kata Media memiliki arti secara harfiah yaitu “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Azhar, 2014). Heinich and friends menjelaskan istilah media adalah sebagai kontak dalam menyampaikan suatu informasi dari sumber kepada penerima. penjabaran ini menekankan bahwa istilah media pembelajaran sebagai perantara. Di dunia pendidikan, kata media dikenal juga dengan nama media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai penerima dan penyampai pesan dan informasi dalam proses kegiatan pendidikan dan pembelajaran guna menarik minat belajar siswa (Arsyad, 2013). Sedangkan Rossi dan Briedle (1966) dalam Wina Sanjaya (2013:204) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, alat tersebut diantaranya yaitu radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lain

sebagainya. Alat-alat tersebut diprogram untuk pendidikan, maka alat-alat tersebut merupakan media pembelajaran.

Selain pengertian di atas, Wina Sanjaya (2013:205) juga berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan secara *Over Head Projector* (OHP), radio, televisi, dan lain sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya.

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 2014: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Dari berbagai pengertian tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar.

Dalam dunia pendidikan guru memiliki peranan yang sangat penting dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, karena guru merupakan tokoh utama yang memiliki peran dalam menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Peran guru sebagai tenaga pendidik dan sebagai fasilitator yaitu memberikan penyajian semenarik mungkin agar siswa dapat dengan mudah

menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan adanya variasi model pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas, akan membuat semangat belajar siswa tinggi. Salah satu usaha guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan menggunakan media pembelajaran online adalah memanfaatkan aplikasi online yaitu *puzzle maker*. Aplikasi *puzzle maker* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan edukasi yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan guru. Beberapa jenis permainan yang dapat dibuat dengan aplikasi *puzzle maker* diantaranya adalah permainan pencarian kata (*Word Search Puzzle*), teka-teki silang (*Crossword Puzzle*), teka-teki ganda (*Double Puzzles*), dll.

Menurut Sri Lestari (2022), salah satu aplikasi yang digunakan atau dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran adalah menggunakan aplikasi *puzzle maker*. Aplikasi ini sangat efektif dalam mengolah kemampuan berfikir siswa. Karena didalamnya juga terdapat unsur permainan edukasi yang menarik, yang dapat mendorong dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru di dalam kelas.

Penggunaan berbagai aplikasi media pembelajaran online harus sesuai kemampuan dan keinginan guru serta dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa aktif dalam proses belajar karena sesuai dengan gaya belajar mereka. Guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi serta kolaborasi media pembelajaran agar pembelajaran

tidak monoton dan tetap bisa menghadirkan suasana pembelajaran interaktif antara guru dan siswanya walaupun pembelajaran dilakukan secara online, tidak seperti biasanya tatap muka di sekolah. Masih terbatasnya kemampuan para guru dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran online di SMP Negeri 4 Terbanggi ini, membuat tim pengabdian melaksanakan pengabdian untuk memperkenalkan berbagai aplikasi online yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Sebelumnya tim pengabdian sudah pernah melaksanakan pengabdian di sekolah SMP Negeri 4 Terbanggi ini dengan tema yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran di masa pandemi yaitu pelatihan penggunaan aplikasi google class room dan zoom meeting, dan untuk sekarang kami melaksanakan pengabdian lanjutan terkait penggunaan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik di dalam kelas yaitu dengan tema Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Puzzle Maker Bagi Guru Di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar Lampung Tengah.

Adapun dalam pelatihan ini, dipandu oleh para pemateri pengabdian. Kegiatan pengabdian dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Puzzle Maker Bagi Guru Di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar Lampung Tengah ini adalah sebagai upaya peningkatan kemampuan guru SMP Negeri 4 Terbanggi Besar dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi online. Dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Oktober 2022. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari pada tanggal 15 Oktober 2022 pukul 08.00 yang diikuti sebanyak 15 orang guru. Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan guru di sekolah. Media pembelajaran yang bervariasi akan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.

METODE

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan, perijinan, dan pengadaan media pembelajaran:

1. Identifikasi kebutuhan.
Dalam tahap ini dilakukan identifikasi untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi sekolah serta kebutuhan media pembelajaran yang digunakan.
2. Melakukan studi pustaka tentang materi media pembelajaran berbantuan aplikasi online.
3. Perijinan
Dalam tahap ini dilakukan permohonan ijin ke pihak sekolah SMP Negeri 4 Terbanggi Besar.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana.
5. Mengirim surat kesediaan SMP Negeri 4 Terbanggi Besar terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
6. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari Kepala SMP Negeri 4 Terbanggi Besar terkait kesediaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.
7. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.
8. Melakukan pengecekan, tanggal terkait kesiapan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian agar dapat digunakan dengan baik pada saat pelaksanaan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Pada tanggal 15 Oktober 2022, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 08.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala SMP Negeri 4 Terbanggi Besar dan ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Aurora Nadia Febrianti, M.Pd

3. Penyampaian materi oleh Dra. Wawat Suryati, M.Pd, Aurora Nandia Febrianti, M.Pd, Tri Riya Anggraini S.Pd., M.Pd. Metode yang digunakan berupa pelatihan pembuatan medi pembelajaran berbantuan aplikasi *puzzle maker*. Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi para guru.
4. Praktik penerapan media pembelajaran ini di ikuti oleh 15 orang guru yang telah mengikuti pelatihan.
5. Akhir kegiatan ditutup oleh Kepala Sekolah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan tenaga pendidik dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Kreativitas tenaga pendidik merupakan hal utama dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Di era yang modern ini dengan teknologi yang serba canggih banyak sekali aplikasi-aplikasi online yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran dengan sangat mudah. Salah satu media pembelajaran yang dapat kita gunakan adalah media pembelajaran berbantuan aplikasi *Puzzle Maker*. Penggunaan aplikasi ini juga sangat mudah karena bisa digunakan dengan online. Aplikasi *puzzle maker* ini merupakan alah satu aplikai online untuk membuat media pembelajaran di dalam kelas dengan sangat cepat, karena aplikasi ini dapat kita gunakan secara online tanpa berbayar atau gratis. Tenaga pendidik dapat mennggunakan aplikasi ini pada laman google, dengan cara ketik *puzzle maker* pada laman google kemudian akan muncul aplikasi *puzzle maker* online.

Banyak media pembelajaran yang dapat dibuat oleh tenaga pendidik, namun ada beberapa media pembelajaran yang jika dibuat dengan manual akan memakan waktu yang cukup lama dan terasa sangat

sulit. Maka dalam hal ini pengabdi akan melakukan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *puzzle maker*. Dalam aplikasi online *puzzle maker* ini banyak tersedia berbagai macam pilihan contohnya dalam membuat media pembelajaran teka-teki pencarian kata, teka-teki silang, teka-teki ganda, dan masih banyak lainnya.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan pada kesempatan ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *puzzle maker*. Dalam pelatihan ini para guru akan diberikan pelatihan bagaimana cara menggunakan aplikai *puzzle maker* yang dapat diakses pada laman google. Tim pengabdian masyarakat akan membimbing para guru yang mengikuti pelatihan untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *puzzle maker* ini.

Dalam pelatihan ini tim pengabdian akan memberikan pelatihan bagaimana cara membuat media pembelajaran berupa media teka-teki pencarian kata, teka-teki silang, dan teka-teki ganda, dimana ketiganya terdapat didalam aplikasi *puzzle maker* ini. Banyak macam pilihan yang ada di dalam aplikasi *puzzle maker* ini dan guru dapat memilih atau membuat sesuai dengan kebutuhan atau keinginan guru masing-masing.

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdi memperoleh hasil sebagai berikut:

Meningkatnya pemahaman guru di SMP Negeri 4 Terbanggi Besar tentang pembuatan dan penggunaan aplikasi media pembelajaran yang mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Dalam hal ini, guru dapat menerapkan dalam kelas sesuai dengan prosedur ataupun tahapan-tahapan dalam aplikasi media pembelajaran tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memotivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah antusiasnya para guru SMP Negeri

4 saat merespon kegiatan pengabdian yang dilakukan. Hal tersebut dapat terlihat dari terlibatnya pengurus dan guru dalam kegiatan ini. Harapannya para guru dapat menggunakan dan mengembangkan lebih banyak lagi mengenai aplikasi media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi dan pembuatan media pembelajaran dan para guru dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran tersebut dengan tahapan-tahapan yang sesuai dalam kelas latihan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disambut dengan baik oleh para peserta. sebagai hasil dari kegiatan ini, para peserta memperoleh pemahaman mengenai pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *puzzle maker* yang dapat mereka terapkan dalam proses pembelajaran untuk siswa SMP Negeri 4 Terbanggi Besar agar:

1. Pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang penggunaan dan pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi online *puzzle maker* yang mudah digunakan dan menarik dalam pembelajaran.
2. Pengalaman bagi guru-guru SMP Negeri 4 tentang aplikasi media pembelajaran online *puzzle maker*.

Dengan penerapan materi yang diperoleh dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan SMP Negeri 4 Terbanggi Besar.

3. Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu adanya kegiatan serupa yang menyampaikan tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk guru-guru.
4. Mengadakan pelatihan tentang jenis-jenis media pembelajaran online yang lain dengan khalayak sasaran yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan (Cetak ke-7)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2022/06/23/meningkatkan-motivasi-belajar-matematika-dengan-puzzle-maker>