

**Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Puzzle
di SD Negeri 1 Kekerri Kabupaten Lombok Barat**

***Workshop on Making Puzzle Game-Based Learning Media
at SD Negeri 1 Kekerri, West Lombok Regency***

**Heri Setiawan¹⁾, A. Hari Witono²⁾, Heri Hadi Saputra³⁾, Awal Nur Kholifatur Rosyidah^{4*)},
Baiq Niswatul Khair⁵⁾**

PGSD FKIP Universitas Mataram ^{1,2,3,4,5)}

*Email korespondensi: awal_rosyidah@unram.ac.id

ABSTRAK

Guna mendukung pembelajaran yang aktif dan kreatif, guru dapat memperkuat berbagai komponen yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu aspek tersebut yaitu media pembelajaran. Faktanya, banyaknya guru yang tidak memahami media pembelajaran tematik sehingga menginspirasi Dosen PGSD UNRAM yang telah memiliki ilmu turut serta aktif untuk mensosialisasikannya. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dosen PGSD UNRAM melakukan workshop pembuatan media berbasis permainan puzzle. Kegiatan pengabdian akan terdiri dari dua sesi yaitu sosialisasi konsep media pembelajaran berbasis puzzle, serta pelatihan pembuatan media berbasis permainan puzzle. Dengan kegiatan workshop tersebut, diharapkan guru-guru akan memiliki bekal untuk membuat media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Pengabdian dilaksanakan di SDN Kekerri pada hari Sabtu, 25 Juni 2022 dengan peserta sejumlah 13 orang. Kegiatan dilaksanakan dalam 4 sesi yaitu pembukaan, pemaparan materi, Tanya jawab serta praktik pembuatan media pembelajaran. Pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dalam memahami konsep, jenis, fungsi, manfaat, serta prinsip pemilihan dan pengembangan media pembelajaran di SD. Faktor pendukung yaitu: (1) kemauan guru belajar sangat tinggi; (2) keingintahuan guru terhadap hal baru besar; (3) motivasi dan dorongan untuk terus belajar dari pimpinan sekolah; dan (4) faktor pengalaman penggunaan media. faktor penghambat pelaksanaan pengabdian ini yaitu. (1) masih terbatasnya sarana pendukung di lapangan; (2) guru dengan faktor usia (senior); dan (3) waktu praktik yang cukup singkat.

Kata kunci: media pembelajaran, puzzle, sekolah dasar

ABSTRACT

In order to support active and creative learning, teachers can strengthen the various components used in learning. One of these aspects is learning media. In fact, many teachers do not understand thematic learning media, thus inspiring PGSD UNRAM Lecturers who already have knowledge to actively participate in socializing it. Through community service activities, PGSD UNRAM lecturers conducted a workshop on making puzzle game-based

media. Community service activities will consist of two sessions, namely the socialization of the concept of puzzle-based learning media, as well as training in making puzzle-based media. With these workshop activities, it is hoped that teachers will have the provision to create learning media that can support the learning process in class. The service was held at SDN Kekerri on Saturday, 25 June 2022 with 13 participants. Activities carried out in 4 sessions namely opening, presentation of material, question and answer, and practice of making learning media. The implementation of community service shows that participants experience an increase in understanding in understanding the concepts, types, functions, benefits, and principles of selection and development of learning media in elementary schools. The supporting factors are: (1) the teacher's willingness to learn is very high; (2) the teacher's curiosity about new things is great; (3) motivation and encouragement to continue learning from school leaders; and (4) the experience factor of using the media. the inhibiting factors for the implementation of this service namely. (1) the limited supporting facilities in the field; (2) teachers with age factor (senior); and (3) relatively short practice time..

Keywords: *learning media, puzzle, elementary school*

.

PENDAHULUAN

Salah satu tuntutan kurikulum dan juga pembelajaran Abad 21 adalah pembelajaran yang menarik, aktif, dan kreatif. Pembelajaran yang aktif dan kreatif bukan saja membuat siswa nyaman dan senang, namun dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Artinya pembelajaran aktif dan kreatif dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa (Siregar, 2016).

Guna mendukung pembelajaran yang aktif dan kreatif, guru dapat memperkuat berbagai komponen yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu aspek tersebut yaitu media pembelajaran. Sadiman (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam hal ini materi pembelajaran dari guru sebagai pengirim ke siswa sebagai penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan definisi tersebut, media memegang peranan penting dalam pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi. Komunikasi yang dimaksud yaitu kegiatan penyampaian materi

pembelajaran kepada siswa dari guru. Guru sebagai sumber, siswa sebagai penerima pesan, sedangkan media pembelajaran sebagai perantara agar pesan tersampaikan dengan maksimal.

Guru sebagai penyampai pesan harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai. Sudjana dan Rivai (2013), mengungkapkan kriteria-kriteria dalam pemilihan dan menggunakan media pembelajaran yaitu: 1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya, 6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Faktanya dari berbagai kriteria tersebut, tidak semua guru mau atau mampu memenuhinya. Hal tersebut karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai media pembelajaran. Hasil penelitian Putri & Citra (2019) menunjukan beberapa kesulitan yang dialami guru. Pertama, merencanakan dan mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kedua, kesulitan dalam merancang media

pembelajaran IPS yang berbasis IT. Hasil penelitian Wahyu *et al.* (2020) & Ermiana *et al.* (2020) menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran sudah tersedia, namun malah jarang dimanfaatkan bahkan dibiarkan rusak. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan awal terkait penggunaan dan pemanfaatan media oleh guru di sekolah dasar.

Pelaksanaan pembelajaran dikelas seyogyanya dapat mengakomodir berbagai tipe belajar siswa. Hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran tercapai dan siswa dapat memahami konsep secara maksimal. Namun, banyak sekali guru sekolah dasar abai terhadap keragaman siswa. Salah satu alat yang dapat mengakomodir berbagai tipe belajar siswa yaitu media pembelajaran (Musaddat, 2017). Faktanya masih banyak guru yang jarang bahkan tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam KBM di kelasnya. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman guru terkait teknik pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut juga terjadi pada guru di SD Negeri 1 Kekerri.

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran di SD harus memenuhi kriteria media yang baik agar dapat membantu keberhasilan pembelajaran secara maksimal. Selama ini penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 1 Kekerri masih bersifat monoton dan belum sesuai dengan prinsip pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut diketahui setelah melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa di SD Negeri 1 Kekerri yang terletak di Kabupaten Lombok Barat.

Hal tersebut disebabkan rendahnya pengetahuan dan pemahaman guru mengenai pembuatan media pembelajaran. Sebagian besar guru senior telah nyaman menggunakan media yang sudah ada yang belum tentu sesuai materi (media diadakan puluhan tahun sebelumnya). Media

pembelajaran akan lebih bagus jika dibuat sendiri sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Namun kemampuan guru dalam membuat media tematik masih kurang, hal tersebut tak lepas dari rendahnya kreativitas yang dimiliki guru untuk membuat media yang tepat.

Selain itu, guru-guru honorer keberatan jika harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membuat media pembelajaran, sehingga pembelajaran efektif dengan bantuan media pembelajaran sulit direalisasikan di sekolah. Alasan-alasan yang dikemukakan guru mengenai keenggannya membuat dan menggunakan media pembelajaran menunjukkan guru belum memahami pentingnya pengembangan dan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran pada hakikatnya memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk membantu guru mengatasi permasalahan tersebut, dosen-dosen FKIP Universitas Mataram yang telah memiliki pemahaman konsepnya dapat berperan aktif, sehingga dapat mengurangi kendala dalam realisasinya. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan guru-guru memiliki bekal awal yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pengabdian difokuskan pada pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media puzzle di SDN 1 Kekerri.

Workshop ini berfokus pada pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran di SD. Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain

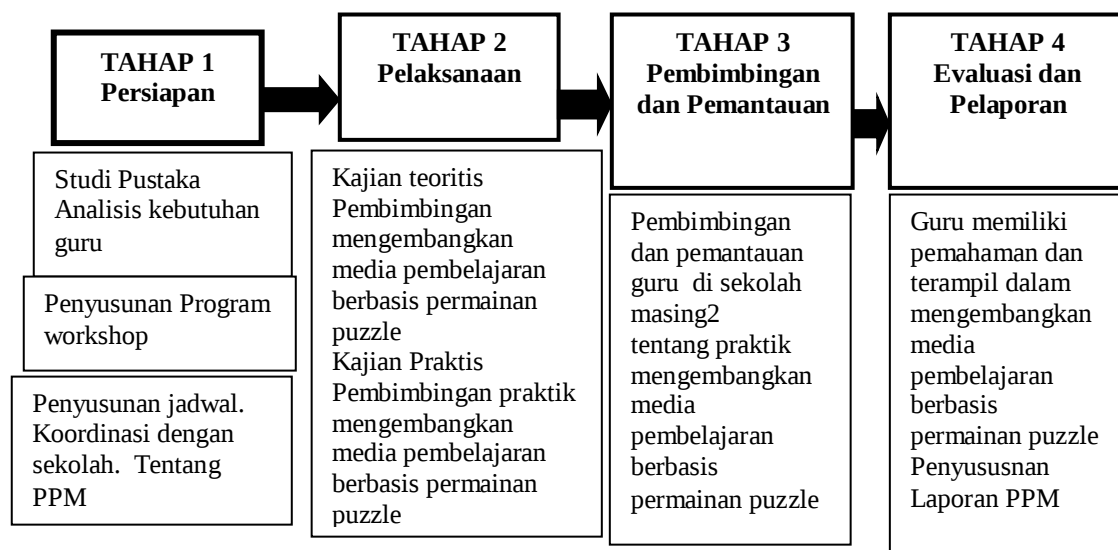
tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Dari penjelasan tersebut puzzle sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD (Yudha et al, 2020; Zakarya et al, 2016). Media *puzzle* juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wedham (2021), dimana dalam implementasinya, media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 SD. Kemampuan membaca siswa sebelum implementasi masih rendah, dan mengalami peningkatan setelah siswa diajar membaca dengan media puzzle.

METODE

Pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini dengan kegiatan berupa pelatihan/workshop yang lebih berbasis pada praktek langsung dan pembimbingan yang sifatnya mentoring. Para guru diberikan pembekalan pemahaman lebih dulu tentang konsep

Konsep media pembelajaran & jenisnya, Konsep manfaat dan fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di SD, Konsep prinsip pemilihan dan pengembangan media pembelajaran di SD, dan Langkah Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan puzzle.

Waktu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan mulai bulan April sampai dengan bulan Oktober 2021 dengan teknik pertemuan langsung dan bertempat di SDN 1 Kekerri desa Kekerri, Kec. Midang, Kab. Lombok Barat dan untuk kegiatan mandiri yang akan dikunjungi/visitasi oleh tim pengabdian dan sekaligus melakukan monitoring dan evaluasi tentang pelaksanaan pengabdian. Peserta pengabdian adalah semua guru di SDN 1 Kekerri sejumlah 9 Guru kelas, 2 Guru Mata Pelajaran, dan 1 kepala sekolah. Adapun rincian metode pelaksanaan dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PPM

Sebagai bentuk evaluasi dilakukan pretes dan posttest diawal dan di akhir kegiatan workshop. Peserta mengisi angket pretes dan postes melalui *google form*.

Adapun isi angket merupakan pertanyaan terkait: (1) pemahaman guru tentang konsep media pembelajaran; (2) pengalaman guru membuat dan

memanfaatkan media; dan (3) pemahaman dan pengalaman guru membuat dan memanfaatkan media puzzle di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal sebelum dilaksanakan pengabdian yaitu pengurusan perizinan dan survei lokasi. Di awal, tim pengabdian melakukan komunikasi dengan pihak SDN 1 Kekerri untuk pengurusan izin. Surevi sarana prasarana serta potensi jumlah peserta dilakukan pada tahap ini. Pihak sekolah menyambut baik dengan adanya pengabdian ini, sebagai salah satu upaya penguatan kompetensi guru. Di tahap awal ini pula disepakati waktu pelaksanaan dan jumlah peserta.

Pengabdian pada masyarakat ini berfokus pada pelatihan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan *Puzzle*. Hal ini dilakukan berdasar hasil penelitian Arijumati (2022) & Alwi (2017) diperoleh fakta bahwa meskipun ketersediaan sarana dan prasarana mendukung, guru belum optimal dalam memanfaatkan media. Hal ini karena keterampilan guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media belum banyak diasah. Diperlukan workshop atau pelatihan rutin dalam pengkajian, pemanfaatan, serta pengembangan media pembelajaran di sekolah agar keterampilan guru semakin terasah (Disnawati & Haning, 2020; Azima, 2019; Siswanto & Azhar, 2018).

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 1 Kekerri, kec. Gunungsari. Dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Juni 2022. Dilaksanakan pada pukul 08.30 – 12.00. Diikuti oleh 12 guru dari SDN 1 Kekerri dan 1 kepala sekolah. Sebelum kegiatan dimulai, peserta diajak untuk mengisi angket tentang pengetahuan awal dan pengalaman mengembangkan media pembelajaran. Angket ini digunakan untuk mengukur kemampuan guru tentang pengetahuan awal dan pengalaman

menggunakan media pembelajaran sebelum workshop dilaksanakan.



Gambar 2. Sambutan Kepala SDN 1 Kekerri

Kegiatan dibagi menjadi 4 sesi yaitu pembukaan, penyampaian materi, Tanya jawab, serta praktik pembuatan media pembelajaran berbasis puzzle. Kegiatan diawali dengan pembukaan, sambutan, serta pengenalan tim pengabdian. Adapun yang memberikan sambutan yaitu Kepala sekolah dan ketua tim pengabdian. Ibu Hj. Nuraini, M.Pd selaku kepala SDN 1 Kekerri menyambut baik dan mengapresiasi tim pengabdian terkait pelaksanaan workshop (Gambar 2). Beliau sangat antusias dengan pelatihan tentang media pembelajaran yang dilakukan. Selama ini SDN 1 Kekerri masih jarang mendapat kesempatan untuk menjadi tempat pengabdian masyarakat. Lebih lanjut beliau berharap kedepannya kerjasama antara SDN 1 Kekerri dengan FKIP khususnya PGSD dapat diperluas lagi dengan kegiatan PLP, magang, KKN, ataupun penelitian dosen & skripsi mahasiswa.

Setelah sambutan ketua tim pengabdian dan pengenalan anggota, dilakukan pemaparan materi oleh tim. Materi pertama disampaikan oleh bapak Dr. A. Hari Witono, M.Pd. Beliau menyampaikan materi terkait dengan Konsep media pembelajaran & jenisnya. Konsep menjadi hal penting agar guru memahami makna dan definisi media,

sehingga dalam penentuan dan perencanaannya guru tidak mengalami kendala.

Selanjutnya, materi pertama dilengkapi dengan penjelasan tentang jenis-jenis media pembelajaran. Materi ini melengkapi pemahaman guru terkait konsep media. Pemahaman guru terkait jenis media diharapkan dapat menguatkan pemahaman guru, sehingga tidak lagi ada miskonsepsi dan salah penentuan media pembelajaran oleh guru. Pengetahuan ini dapat menunjang pemahaman dan keterampilan guru dalam merencanakan, memilih, dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelasnya.



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Tim pengabdian masyarakat

Materi kedua disampaikan oleh bapak Heri Hadi Saputra, M.Pd. Materi berkaitan dengan konsep manfaat dan fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di SD. Materi ini disampaikan agar guru memahami fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran di kelas.

Penjelasan konsep media pembelajaran, jenis, serta fungsi dan manfaat penting dikenalkan kepada guru SD. Hal ini karena problematika utama guru di lapangan terkait dengan konsep dasar terkait dengan pengertian media, guru belum begitu paham tentang jenis-jenis media, serta masih ada beberapa guru

yang belum memahami fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran. Sehingga menyebabkan guru terkendala ketika merencanakan, membuat, dan memanfaatkan media di kelasnya (Putri & Citra, 2019; Alwi, 2019; Syahroni et al, 2020).

Materi ketiga disampaikan oleh ibu Awal Nur K. Rosyidah, M.Pd. Adapun materi yang disampaikan terkait kiat dan prinsip pemilihan media pembelajaran. Selama ini guru sering mengalami kendala terkait dengan pemilihan media. Guru secara umum mengalami kendala terkait apa saja hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Materi ini menguatkan pemahaman guru tentang apa yang perlu diperhatikan, hal apa saja yang menjadi dasar pertimbangan, serta bagaimana kriteria media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Prinsip pemilihan media penting untuk dikuatkan. Merujuk pada penelitian Untari (2017) salah satu faktor rendahnya pemanfaatan media di SD disebabkan karena kurangnya pemahaman guru tentang prinsip pemilihan dan penggunaan media. Hal ini tentu menyebabkan guru kurang maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran berbantu media di SD. Guru masih sering kali ragu dalam menentukan bentuk dan jenis media yang akan dimanfaatkan karena belum memahami prinsip pemilihan media pembelajaran.

Penjelasan ini dilengkapi oleh ibu Baiq Niswatul Khair, M.Pd. Beliau menjelaskan, selain memilih atau menggunakan media yang sudah tersedia guru juga dapat melakukan inovasi. Inovasi yang dimaksud yaitu dengan memodifikasi, melengkapi, atau membuat media pembelajaran sendiri. Prinsipnya sama dengan pemilihan media yang disampaikan di materi ketiga, namun guru pada tahap ini dapat menambah, mengurangi, melengkapi, atau membuat

baru media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelasnya.

Materi terakhir yaitu tentang konsep media *puzzle* dan langkah penbuatannya. Materi ini disampaikan oleh bapak Heri Setiawan, M.Pd. Media *puzzle* merupakan salah satu permainan yang sudah umum diketahui oleh guru dan siswa. Namun pemanfaatannya belum dimaksimalkan didalam pembelajaran. Oleh karena itu, materi ini menguatkan kembali pemahaman guru tentang definisi media *puzzle*, jenisnya, serta bagaimana cara mengintegrasikan dalam pembelajaran.



Gambar 4. Sesi Tanya Jawab Terkait Materi

Permainan *puzzle* dipilih karena memiliki beberapa kelebihan. Rahmani & Suryana (2022), Wahyuni & Yolanita (2010), Arsi (2010) menyatakan bahwa permainan *puzzle* memiliki beberapa kelebihan diantaranya. (1) permainan *puzzle* mampu menarik minat belajar siswa; (2) dengan adanya media pembelajaran permainan *puzzle* siswa dapat mengamati, melihat, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan; (3) siswa diajak belajar sambil bermain; dan (4) gambar pada *puzzle* mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas. Selain itu, melalui pemanfaatan *puzzle* dalam kelas dapat meningkatkan aktifitas & keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Kurnia et al., 2019; Lukitaningsih, 2015).

Setelah sesi pemaparan materi dilakukan, diberikan waktu untuk bertanya jawab terkait materi. Guru antusias dan muncul banyak pertanyaan terkait media pembelajaran secara umum maupun media *puzzle* secara khusus. Selama 2 sesi Tanya jawab, guru antusias bertanya tentang materi yang belum difahami. Bagian materi fungsi, prinsip pemilihan, serta penentuan jenis media menjadi konsep yang belum banyak dipahami guru. Setelah diskusi dan bertukar pendapat akhirnya sebagian besar pertanyaan dapat terjawab dan dipahami oleh guru.

Sesi terakhir yaitu guru diajak untuk berlatih membuat media *puzzle* berbasis materi kelas. Guru dibagi menjadi 4 kelompok sesuai tingkatan kelas. 2 kelompok kelas rendah dan 2 kelompok kelas tinggi. Pada tahap ini guru diajak untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan *puzzle*. Setiap kelompok didampingi oleh pemateri sehingga jika mengalami kesulitan akan langsung diarahkan dan dibantu menyelesaikan.



Gambar 5. Praktik Pembuatan Media *Puzzle*

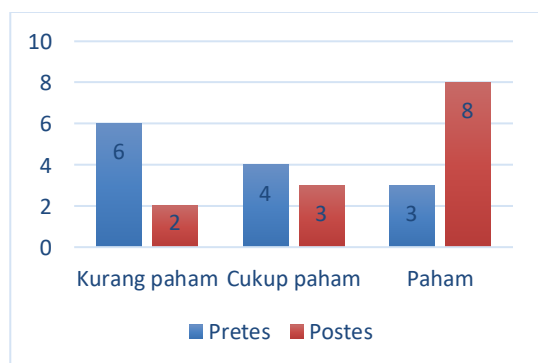
Antusiasme guru dalam melaksanakan praktik pembuatan media sangat tinggi. Saat diberikan kesempatan untuk menentukan sendiri materi, jenis gambar, serta bentuk medianya guru merasa senang dan cepat memahami. Hal ini membuat media yang dihasilkan cukup bagus. Saat guru diminta untuk

mempresentasikan, semua karya guru sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan tingkatan kelas siswa.



Gambar 6. Peserta Mempresntasikan Media hasil Karya yang dihasilkan

Sesi terakhir yaitu penutupan. Guru beserta pemateri kembali merefleksi materi-materi yang sudah dipelajari. Dilakukan Tanya jawab sederhana untuk menggali pemahaman peserta. Guna merekam pemahaman utuh peserta, dilakukan pengisian angket pemahaman dan pengalaman menggunakan media pembelajaran oleh guru. Adapun isi angket terkait gambaran pemahaman guru tentang konsep media, jenis media, fungsi dan manfaat, prinsip pemilihan, serta pengalaman menggunakan media puzzle di kelas. Adapun gambaran data hasil angket pretes dan postes pemahaman guru dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 7. Grafik Gambaran Penguasaan Guru terhadap Materi Workshop

Berdasar grafik di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta terkait media pembelajaran sebelum dan setelah dilaksanakan workshop. Sebelum pelaksanaan, terdapat 6 peserta (46%) peserta menyatakan belum memahami materi. 4 orang (31%) menyatakan memiliki pemahaman yang cukup. Sisanya yaitu 3 orang (23%) menyatakan sangat paham. Hal ini menunjukkan bahwa diawal kegiatan, pemahaman peserta masih cukup rendah.

Setelah selesai pelatihan, terdapat beberapa kenaikan pemahaman guru. Guru yang masih belum paham masih terdapat 2 orang (15%), didominasi oleh guru-guru dengan guru senior. 3 guru (23%) menyatakan cukup paham. Sementara 8 orang guru (62%) menyatakan sudah paham dengan materi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru tentang media pembelajaran, kosnep, jenis, fungsi dan manfaat, prinsip pemilihan, serta langkah pembuatannya.

Kegiatan workshop ini dapat terlaksana dengan cukup baik didukung oleh beberapa factor yaitu. (1) kemauan guru belajar sangat tinggi; (2) keingintahuan guru terhadap hal baru besar; (3) motivasi dan dorongan untuk terus belajar dari pimpinan sekolah kepada guru besar; dan (4) factor pengalaman penggunaan media oleh guru membuat materi cepat dipahami.

Selain factor pendukung, terdapat pula beberapa faktor penghambat pelaksanaan pengabdian ini yaitu. (1) masih terbatasnya sarana pendukung di lapangan; (2) guru dengan factor usia (senior) sedikit mengalami ketertinggalan; dan (3) waktu praktik yang cukup singkat sehingga pembuatan media, utamanya penentuan dan pemilihan materi masih sangat terbatas.

KESIMPULAN

Secara garis besar kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa : (1) kegiatan ini dapat membuka pemahaman dan pemikiran guru terkait pentingnya penyediaan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar; (2) guru antusias dan termotivasi untuk mampu memilih dan membuat media pembelajaran yang menarik serta inovatif untuk dimanfaatkan di kelas; (3) bertambahnya pengetahuan dan pemahaman peserta dalam hal ini guru SD dalam memilih, menentukan, atau membuat media pembelajaran berbasis permainan puzzle sesuai materi dan tingkatan kelas di sekolah dasar; dan (4) kegiatan mendapat respon positif terlihat dari keterlibatan, antusiasme dalam bertanya, serta keaktifan peserta dalam pembuatan media berbasis permainan puzzle.

Dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian tentang Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Puzzle yang telah dilaksanakan ini ada beberapa saran yang mungkin bisa di tindak lanjuti untuk meningkatkan pelayanan pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Guru dapat memperkaya pemahaman dan pengalaman dengan melakukan eksplorasi, perencanaan, serta pemanfaatan media puzzle maupun media inovatif lain di kelas.

Melakukan sharing dan diskusi dalam forum lebih luas (KKG/Gugus) dalam merencanakan, menentukan, serta membuat media pembelajaran inovatif.

Adanya kerja sama dari pihak-pihak terkait untuk memsosialisasikan lebih mendalam akan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Arijumati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>.
- Arsi, A. A. (2010). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS bagi Guru-guru SD/MI di Kebumen. *Jurnal Abdimas*, 14(1).
- Azima, M. F. (2019). Pengembangan Dan Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru SD IT Di Bandar Lampung. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 48-52.
- Disnawati, H., & Haning, F. O. (2019). Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sampah dan Barang Bekas Bagi Guru MIN TTU. *Bakti Cendana*, 2(2), 38-44.
- Ermiana, I., Umar, U., Oktaviyanti, I., Fauzi, A., Hidayati, V. R., & Setiawan, H. (2020). Workshop Pembuatan Media Puzzle Berbahan Kardus Bekas Berbasis Tematik Di SD Negeri 1 Tamansari. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- Husna, N., Sari, A. S., dan Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05 (01), p. 66-71.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar

- Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192-201.
- Lukitaningsih, T. (2015). Peningkatan pencapaian kompetensi siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Paron pada materi sistem pencernaan manusia dengan pendekatan saintifik melalui media puzzle. *Jurnal Florea*, 2(1):5-12.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah Darussalam kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49-55.
- Rahmani, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 156-161.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada press.
- Siregar, H. (2016). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-1*.
- Siswanto, R. D., & Azhar, E. (2018). Workshop Penerapan Software GeoGebra Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Guru Sekolah Dasar Kelurahan Pademangan Barat. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 224-228.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170-178.
- Untari, E. (2017). Problematika dan pemanfaatan media pembelajaran sekolah dasar di kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 259-270.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.
- Wedham, I. W. B. M., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Wahyuni, N., & Yolanita, I. (2010). Pemanfaatan media puzzle metamorfosis dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2), p. 1-12.
- Zakarya, Y. N., Dewi, E. I., & Susanto, T. (2016). Pengaruh Pelatihan Cuci Tangan Bersih dengan Metode Bermain Puzzle terhadap Kemampuan Melakukan Cuci Tangan Anak Tunagrahita di SDLB-C TPA Kabupaten Jember (The Effect of Hands Washing Training with Puzzle Method to Ability to Wash Hands of Children with. *Pustaka Kesehatan*, 4(3), 563-567.