



Pelatihan Penyusunan Media Permainan Edukatif pada Guru-Guru MIN 3 Cakranegara

Ni Nyoman Sri Putu Verawati*, Joni Rokhmat, Muhammad Kesipudin,
I Wyan Gunada, Jannatin Ardhuha
Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataran, Indonesia 83125

Email Korespondensi: veyraunram@gmail.com

Diterima: Maret 2018; Revisi: April 2018; Diterbitkan: Mei 2018

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian yaitu membimbing guru-guru dalam membuat media permainan edukatif yang meliputi program aplikasi *findthatword* dan *eclipse* pada Guru-Guru MIN 3 Cakranegara. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, pembimbingan penyusunan media permainan edukatif, diskusi dan Tanya jawab. Hasil pengabdian para guru dapat mendesain sendiri media permainan edukatif yang meliputi media permainan acak kata dan TTS sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan masing-masing, para guru sangat antusias dan semangat mengikuti kegiatan pengabdian ini karena bagi mereka kegiatan ini sangat bermanfaat, membantu para guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran dan merupakan salah satu alternative media permainan yang efektif sehingga proses pembelajaran berjalan optimal dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Media Permainan Edukatif; *findthatword*; *eclipse*; proses pembelajaran

Training on Preparation of Educational Game Media for Teachers of MIN 3 Cakranegara

Abstract

The purpose of the community service activities carried out by the dedication team is to guide teachers in making educational media games that include findthatword and eclipse application programs for MIN 3 Cakranegara Teachers. The method used is the lecture method, guiding the preparation of educational media games, discussions and question and answer. The results of the dedication of the teachers can design their own educational media games which include random word and TTS game media in accordance with the subject matter taught respectively, the teachers are very enthusiastic and enthusiastic in participating in this service because for them this activity is very useful, helping the teachers in preparing the learning process and is an alternative game media that is effective so that the learning process is optimal and enjoyable for students.

Keywords: *Educative Media; findthatword; eclipse; learning process*

How to Cite: Verawati, N., N., S., P., Rokhmat, J., Kesipudin, M., Gunada, I., & Ardhuha, J. (2021). Pelatihan Penyusunan Media Permainan Edukatif Pada Guru-Guru MIN 3 Cakranegara. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1-4. doi:<https://doi.org/10.36312/linov.v3i1.407>



<https://doi.org/10.36312/linov.v3i1.407>

Copyright© 2018, Verawati et al

This is an open-access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpiikir, emosi maupun sosial. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi,

perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut. Pada umumnya anak SD terutama kelas-kelas rendah itu senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mampu mengembangkan suatu pembelajaran yang menyenangkan, (Mubarak, M. 2011).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat nilai mendidik. Pembelajaran yang baik yaitu apabila dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik antara guru dengan anak. Ketika dalam pembelajaran hanya terjadi komunikasi searah, maka proses pembelajaran tidak dapat dikatakan sebagai interaksi yang edukatif. Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu perangsang agar anak mampu mengembangkan kemampuan dasarnya. Pembelajaran yang semacam ini memang harus ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik pula. Pada hakikatnya seorang anak akan dengan mudah belajar ketika disuguhkan dengan benda yang nyata sebab anak belum mampu berfikir secara abstrak. Maka guru membutuhkan penunjang dalam pembelajarannya seperti Media Permainan Edukatif (MPE), (Martuti, A. 2010).

Ada beberapa bentuk media permainan edukatif, pada kesempatan ini media permainan edukatif yang tim pengabdian berikan yaitu Media permainan acak kata dan teka teki silang, kedua jenis media permainan edukatif ini bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini akan sangat efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar baik yang berhubungan dengan konsep-konsep maupun dalam kemampuan berhitung. Mengingat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran maka perlu dilaksanakan pelatihan penyusunan media permainan edukatif, pelatihan ini dilaksanakan pada guru-guru MIN 3 Cakranegara diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat membantu guru-guru dalam memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan adalah metode ceramah, pembimbingan penyusunan media permainan edukatif, diskusi dan Tanya jawab yang secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut.

Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan tersebut perlu diadakan pengabdian kepada masyarakat untuk Guru-guru dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memberikan ceramah mengenai media pembelajaran
2. Memberikan ceramah mengenai media pembelajaran edukatif
3. Memberikan ceramah mengenai cara penginstallan media permainan edukatif
4. Membimbing guru-guru menyusun materi pelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif.
5. Membimbing guru-guru menggunakan aplikasi *Findthatword dan crossword*

Realisasi pemecahan masalah

Untuk memecahkan permasalahan di atas maka akan dilakukan pelatihan penggunaan media permainan edukatif pada Guru-Guru MIN 3 Cakranegara.

Khalayak Sasaran

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini melibatkan guru-guru MIN 3 Cakranegara, untuk membantu mereka mempersiapkan materi ajar dengan kreatif sebagai persiapan mengajar dikelas.

Keterkaitan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan guru-guru MIN 3 Cakranegara, melalui pelatihan ini diharapkan para guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan media permainan edukatif serta dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan di akhir kegiatan dengan cara meminta kepada para peserta pelatihan untuk mengungkapkan kritik dan saran setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini dan juga mengoreksi kekeliruan tugas guru-guru dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan media permainan edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil

Kegiatan pengabdian pelatihan penyusunan media permainan edukatif telah dilaksanakan di MIN 3 Cakranegara, pada saat kegiatan pengabdian para Gurusangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pengabdian ini karena bagi mereka ini merupakan materi yang menarik dan sangat bermanfaat untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Hasil ini terlihat dari mereka mampu menyusun bahan ajar dengan menggunakan media permainan edukatif ini. Pada beberapa materi tertentu di Madrasah Ibtidaiyah lebih banyak menekankan tentang teori atau konsep, media permainan edukatif seperti teka teki silang dan acak kata ini sangat membantu para guru dalam mempersiapkan materi yang akan mereka ajar, mereka berpendapat bahwa dengan menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif seperti teka teki silang dan acak kata ini maka peserta didik atau siswa akan merasa tertarik dan lebih bisa mengeksplorasi konsep konsep yang mereka miliki.

Siswa tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas karena mereka akan berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dalam bentuk teka teki silang dan acak kata, tetapi peran guru juga di sini sangat penting dalam memfasilitasi kebutuhan para peserta didiknya. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik. Permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

1. Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
2. Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
3. Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
4. Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berpikir pada anak.
5. Permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.
6. Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
7. Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
8. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak
9. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
10. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.

Peran guru di sini sangat penting yaitu memilih materi mana yang sesuai dengan menggunakan media permainan edukatif ini, karena tidak semua materi cocok menggunakan media permainan edukatif ini.

Faktor pendorong

Sebagaimana telah kita ketahui bahwa anak memiliki karakter yang khas dan unik baik secara fisik maupun mental, oleh karena itu strategi dan metode pengajaran yang diterapkan harus sesuai dengan kekhasan anak yaitu dengan strategi bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Bermain dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, emosi, sosial, dan fisik yang dimiliki anak. Sehingga perlu dilaksanakan pengabdian mengenai media permainan edukatif ini sehingga membantu para guru nantinya dalam mempersiapkan materi tentunya materi yang tepat menggunakan media permainan edukatif ini.

Faktor penghambat

Kegiatan pengabdian ini merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi Guru-Guru di MIN 3 Cakranegara, terbatasnya waktu dan kesulitan dalam mengatur waktu luang sekolah untuk kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu factor penghambat, mengingat kegiatan ini jangan sampai mengganggu proses pembelajaran disekolah, kegiatan pengabdian dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran selesai yaitu sekitar jam 13.30 dan berakhir pada pukul 16.30 Wita, sehingga hanya 2 materi yang bisa disampaikan yaitu media permainan edukatif TTS dan acak kata, Para peserta pengabdian mengharapkan bisa dilakukan pembimbingan lebih intensif dengan media permainan edukatif jenis yang lain dan mengenai Penelitian tindakan kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan media permainan edukatif sangat bermanfaat bagi para guru karena menambah pengetahuan bagi guru dalam memilih salah satu media yang efektif digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Para Guru mempunyai alternatif pilihan dalam menyampaikan materi ajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

REKOMENDASI

Kegiatan pelatihan ini sebaiknya lebih intensif dilaksanakan tentunya dengan menyampaikan media permainan edukatif yang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Universitas Mataram yang telah memberikan dukungan moril dan materil untuk pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Paper ini dipresentasikan pada Lokakarya Regional Ikatan Widyaiswara Indonesia (IWI) Provinsi Banten tanggal 10 – 11 November 2014 di Patra Jasa Anyer Beach Resort, Serang*
[Http://mayadikria.wordpress.com](http://mayadikria.wordpress.com) akses 10 November 2015.
- Ismail, A. (2007). Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif. Yogyakarta: pilar media.
- Martuti, A. (2010). Mengelola PAUD dengan aneka permainan meraih kecerdasan majemuk. Yogyakarta: kreasi wacana.
- Mubarok, M. (2011). Rahasia cerdas belajar sambil bermain. Surabaya: PT Javapustak media.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni.
- Surviani, I. (2014). 20 point penting dalam menghias jiwa dan perilaku anak. Bandung: Pustaka ulumuddin.