

## **WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PUZZLE BERBAHAN KARDUS BEKAS BERBASIS TEMATIK DI SD NEGERI 1 TAMANSARI**

**Ida Ermiana, Umar, Itsna Oktaviyanti\*, Asri Fauzi, Vivi Rachmatul Hidayati, Heri Setiawan**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram  
\*Email: itsna@unram.ac.id

---

**Abstark** - Tujuan dan target dari kegiatan workshop ini adalah agar guru paham mengenai media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Pemahaman tersebut terwujud dalam bentuk pengetahuan mengenai konsep media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik dan cara membuat media tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan menerapkan metode sosialisasi dan pelatihan. Metode sosialisasi dilakukan untuk menjelaskan konsep media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, teknik pemilihan media, macam-macam media pembelajaran, media puzzle, manfaat dan langkah-langkah membuat puzzle. Metode pelatihan dilaksanakan untuk melatih peserta membuat media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Kegiatan pelatihan juga dilaksanakan dengan bimbingan tim pengabdian kepada para peserta workshop. Kegiatan yang telah dilaksanakan dirasa berhasil. Keberhasilan ditunjukkan dengan antusias peserta saat mendapatkan penjelasan mengenai media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik, selain antusias dalam menyimak penjelasan para peserta juga antusias saat proses pelatihan pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Antusias yang ditunjukkan menghasilkan pemahaman mengenai pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Hal tersebut terbukti dari hasil pelatihan yang dilakukan, media yang dibuat peserta sangat baik. Beberapa peserta sudah dapat membuatnya dengan sangat baik dan sebagian yang lain masih perlu bimbingan lebih sesuai dengan kritik dan saran saat media tersebut dipresentasikan.

**Kata kunci:** puzzle, kardus bekas, tematik

---

### **LATAR BELAKANG**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, perlu adanya proses yang terencana dengan baik dan tepat.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman

penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (Slameto, 2011). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang sedang diberlakukan saat ini, pada kurikulum tersebut siswa dituntut untuk lebih mandiri dan tidak bergantung pada gurunya sesuai dengan standar proses. Berdasarkan Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dijelaskan bahwa proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam rangka memenuhi standar proses perlu adanya dukungan dari berbagai jenis media sebagai sumber belajar, hal tersebut juga dikemukakan oleh Husamah (2013) bahwa pembelajaran yang bermedia teknologi dapat meningkatkan

nilai para pelajar, sikap mereka terhadap belajar, dan evaluasi dari pengalaman belajar mereka.

Menurut Kurniasih (2014) terlaksananya implementasi pada kurikulum 2013 tidak lepas dari kompetensi yang dimiliki seorang guru yaitu kompetensi profesional diantaranya: (1) menguasai bahan pelajaran, (2) mengelola interaksi belajar mengajar, (3) mengelola kelas, (4) menggunakan media/sumber belajar. Penggunaan media atau sumber belajar sangat penting guna mendukung proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik (Hamzah & Nina, 2011:122). Artinya media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media berperan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis diantaranya media visual, audio dan audio visual. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu memilih media yang tepat untuk pembelajaran siswanya, dalam memilih media perlu memperhatikan kriteria-kriteria tertentu. Sudjana dan Rivai (2002), mengungkapkan kriteria-kriteria dalam memilih 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.

Dari berbagai kriteria tersebut, tidak semua guru mau atau mampu memnuhinya terutama pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik (Wahyuni, Setyosari & Kuswandi, 2016) merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang

digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Artinya dalam proses pembelajarannya, guru harus mampu mengkolaborasikan berbagai mata pelajaran yang berada pada payung tema yang sama. Namun, banyak sekali guru sekolah dasar belum mampu melaksanakan pembelajaran tematik dengan baik. Tidak hanya rangkaian pembelajarannya yang tidak sesuai namun pada media pembelajaran juga demikian, banyak guru yang menggunakan media terpisah antar mata pelajaran sehingga terlihat tidak ada kesatuan antar mata pelajaran. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman guru mengenai pembelajaran tematik. Hal tersebut juga terjadi pada guru di SD Negeri 1 Tamansari.

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik harus memenuhi kriteria media yang baik agar dapat membantu keberhasilan pembelajaran secara maksimal. Selama ini penggunaan media pembelajaran di SD N 1 Tamansari sangat monoton dan tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran tematik. Hal tersebut diketahui setelah melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa di SD Negeri 1 Tamansari yang terletak di Kabupaten Lombok Barat. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru mengenai pembuatan media pembelajaran tematik. Sebagian besar guru yang telah senior telah nyaman menggunakan media yang sudah ada yaitu media yang terpisah antara mata pelajaran satu dengan lainnya. Media pembelajaran tematik 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 yang masih muda yang sebagian besar masih honorer merasa keberatan jika harus mengeluarkan biaya untuk membuat media pembelajaran tematik, sehingga pembelajaran efektif dengan bantuan media tematik sulit terlaksana di sekolah. Alasan-alasan yang dikemukakan guru mengenai keenggannya membuat dan menggunakan media pembelajaran tematik menunjukkan ketidakpahaman guru mengenai pentingnya hal tersebut. Media pembelajaran pada hakekatnya memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah yang terjadi adalah pengetahuan yang minim mengenai pembelajaran tematik, sehingga menyebabkan guru tidak dapat membuat media pembelajaran tematik. Kemudian kebiasaan guru yang lebih suka untuk menggunakan media yang sudah jadi daripada membuatnya, hal tersebut tak lepas dari daya kreativitas guru yang rendah dan ketidakmauan guru untuk mengeluarkan biaya untuk membuat media pembelajaran tematik. Solusi yang dapat ditawarkan oleh para dosen PGSD UNRAM yaitu penggunaan salah satu media pembelajaran yang berasal dari barang bekas.

Barang bekas bisa diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai (sisa), yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru (Siarni, *et al.*, 2015). Pendapat lain dari Agustina dan Sunarso (2018) mengungkapkan bahwa barang bekas merupakan sampah rumah tangga yang sudah tidak terpakai, barang bekas dapat berupa botol plastik, kardus maupun peralatan rumah tangga yang sudah tidak digunakan. Dari kedua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa barang bekas merupakan benda-benda yang sudah tidak terpakai dan kegunaannya tidak sama seperti benda baru.

Adapun manfaat penggunaan barang bekas dalam pembuatan media yaitu meningkatkan kreativitas guru, dengan barang bekas guru diharuskan berpikir untuk mengkreasikan barang bekas menjadi media yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustina dan Sunarso dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pemanfaatan barang bekas melalui mata pelajaran SBK kelas III dan IV di SD Negeri Puguh sudah dapat dijadikan sebagai media peningkatan kreativitas siswa baik secara motorik maupun kognitif dan siswa mampu mengembangkan sebuah hasil karya menurut pemikiran dan imajinasi mereka sendiri. Selain meningkatkan kreativitas, barang bekas yang memang berasal dari benda-benda yang sudah tidak terpakai memiliki nilai ekonomis yang rendah sehingga tidak mengeluarkan banyak biaya jika membuat media dari barang bekas.

Melihat manfaat pembuatan media dari barang bekas, banyak pengabdian yang mengambil topik dengan hal tersebut. Hasil dari pengabdian mengenai pemanfaatan barang bekas dinilai positif dari peserta pengabdian yang sebagian besar dari kalangan para guru. Sejalan dengan pernyataan tersebut, pengabdian yang dilakukan oleh Sukanti (2018) yang berjudul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas mendapatkan respon yang positif dari peserta, hasilnya peserta dapat lebih memahami media yang berasal dari barang bekas, karena sebagian besar guru tidak mengetahui macam media pembelajaran yang terbuat dari barang bekas. Adapun pengabdian lain yang dilakukan Kusnafizal dan Nursamsu (2017) berhasil mendapatkan respon positif sebesar 72,20 %. Dalam kegiatannya, guru mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dalam pembuatan serta penerapan media pembelajaran dari bahan bekas dalam proses kegiatan pembelajaran.

Barang bekas yang dapat dimanfaatkan diantaranya botol plastik, pipa air, sedotan, kardus bekas, dan lainnya. Kardus merupakan salah satu barang bekas yang mudah untuk dibuat berbagai media pembelajaran salah satunya puzzle. Menurut Yudha (2007), 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 tematik. Selain sesuai dengan konsep tematik, media puzzle juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khomsoh (2013) bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle menunjukkan bahwa hasil sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase nilai rata-rata tes formatif hasil belajar siswa yang meningkat dari temuan awal (sebelum penelitian) sampai siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Dari berbagai hasil penelitian dan pengabdian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas berdampak positif baik dalam meningkatkan kreativitas dan pengetahuan baru mengenai media berbahan barang bekas. Barang bekas dapat berupa botol, kardus, karton, paralon, sedotan dan lain sebagainya. Barang bekas berupa kardus dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media puzzle karena mudah didapatkan dan sesuai dengan prinsip pembelajaran tematik. Meski barang bekas berupa kardus dapat dimanfaatkan terutama dalam pembuatan media puzzle, namun sebagian besar guru di SD Negeri 1 Tamansari tidak mengetahui dan memahami hal tersebut. Hal inilah yang membuat Dosen

PGSD UNRAM yang telah memiliki ilmu turut serta aktif untuk mensosialisasikannya sekaligus memberikan pendampingan atau pelatihan dalam pembuatan media dari barang bekas. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dosen PGSD UNRAM melakukan workshop pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran berbasis Tematik di SD Negeri 1 Tamansari yaitu sosialisasi dan pelatihan. Pelaksanaan kegiatan workshop yang dilaksanakan sebagai berikut :

1. Penjelasan tentang konsep media pembelajaran

Kegiatan pengabdian akan diawali dengan sosialisasi mengenai media pembelajaran. Tim pengabdian memberi penjelasan kepada guru tentang konsep media pembelajaran, manfaatnya, macam-macam jenisnya hingga teknik pemilihan media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran di SD khususnya tematik. Media pembelajaran tematik bisa terbuat dari bahan-bahan bekas seperti botol, sedotan, pipa, kardus dan lainnya. Pada kegiatan pengabdian ini akan memfokuskan mengenai media pembelajaran tematik berupa puzzle berbahan kardus bekas.



**Gambar 1.** Sosialisasi Media Pembelajaran

2. Penjelasan tentang media puzzle

Setelah diberikan penjelasan mengenai media pembelajaran. Tim pengabdian memberikan arahan dalam bentuk sosialisasi

media puzzle diantaranya pengertian media puzzle, jenis-jenis puzzle, manfaat puzzle dan langkah-langkah pembuatan media puzzle. Puzzle yang dibuat berbahan kardus bekas. Pengarahan pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik dilakukan secara rinci agar para peserta dapat mengikuti dan memahami penjelasan yang diberikan oleh tim pengabdian.

Sebelum melangkah ke tahap selanjutnya, peserta akan diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum dipahami. Hal tersebut dilakukan agar saat pelatihan dan praktek pembuatan media berjalan dengan lancar.

### 3. Pelatihan dan praktek pendampingan pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik

Kegiatan yang dilaksanakan setelah memberikan penjelasan mengenai cara membuat media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik, yaitu melakukan pendampingan. Pendampingan dilakukan pada saat pelatihan dan praktek pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Pelatihan diawali dengan pembagian kelompok secara merata, hal tersebut dilakukan agar peserta dapat bekerja sama dalam menghasilkan media pembelajaran berbahan karton bekas berbasis tematik yang menarik.

Setelah pembagian kelompok, tim pengabdian membagikan alat dan bahan untuk membuat media. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat satu media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik sesuai dengan tema yang dipilih. Media yang dibuat disesuaikan dengan kreativitas masing-masing kelompok. Untuk memperlancar praktek pembuatan media, tim pengabdian dibagi untuk mendampingi kelompok. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah tim pengabdian mengawasi dan membantu kelompok jika ada kekeliruan.

Meskipun tim pengabdian mendampingi dan membantu kelompok dalam pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik, ide pembuatan media harus berasal dari kelompok masing-masing. Hal tersebut agar peserta yang notabene adalah guru dapat mengasah kreativitasnya dalam mempersiapkan pembelajaran di kelas masing-masing.

### 4. Pengarahan penerapan media puzzle berbahan kardus bekas

Pada saat media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik telah selesai dibuat, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya. Kemudian kelompok lain dapat menanggapi atau memberi masukan agar media dapat lebih sempurna. Tidak hanya kelompok lain, tim pengabdian juga dapat memberikan masukan untuk perbaikan hasil karya berupa media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik agar dapat dimanfaatkan dengan baik.

Setelah semua kelompok melakukan presentasi, tim pengabdian memberikan pengarahan dalam menerapkan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Dengan hal tersebut diharapkan media yang telah dibuat dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 1 Tamansari, Kabupaten Lombok Barat. Kegiatan workshop pembuatan Media Puzzle Berbahan Kardus Bekas Berbasis Tematik di SD Negeri 1 Tamansari dilakukan dengan mensosialisasikan mengenai Media Puzzle Berbahan Kardus Bekas Berbasis Tematik kemudian memberikan pelatihan pembuatan Media Puzzle tersebut, adapun rincian kegiatan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

Kegiatan pengabdian diawali dengan pembukaan dan pengenalan masing-masing tim pengabdian PGSD UNRAM. Setelah selesai

pengenalan, Kepala sekolah dan Ketua tim pengabdian secara bergantian memberikan sambutan. Kepala Sekolah menyampaikan rasa terimakasihnya atas kerjasama UNRAM dan SD Negeri 1 Tamansari yang terjalin erat dan berharap kerjasama antar kedua Lembaga tersebut dapat berlanjut ke aspek lain seperti penelitian dan PLP.



**Gambar 2.** Sambutan Kepala Sekolah SD N 1 Tamansari

Kemudian ketua pengabdian memberi sambutan dengan mengucapkan terimakasih atas partisipasi dan kesediaan SD Negeri 1 Tamansari sebagai mitra pengabdian, sambutan ketua pengabdian sekaligus menandakan kegiatan segera dimulai. Kegiatan pertama yang dilaksanakan yaitu pemaparan materi mengenai media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik yang disampaikan oleh tim pengabdian UNRAM. Pemaparan pertama disampaikan oleh Ibu Itsna Oktaviyanti, M.Pd mengenai pengertian media pembelajaran. Ibu Itsna menjelaskan bahwasanya ada banyak ahli yang menerjemahkan pengertian media yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (*hardware atau software*) yang digunakan pendidik (guru) untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Setelah Ibu Itsna Oktaviyanti, M.Pd menjelaskan mengenai pengertian media

pembelajaran, selanjutnya Bapak Heri Setiawan, M.Pd memparkan manfaat media pembelajaran. Pak Heri menjelaskan secara rinci manfaat media pembelajaran, hal tersebut penting disampaikan agar guru tergerak untuk selalu menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami ilmu yang disampaikan oleh guru. Untuk menggunakan media pembelajaran, guru perlu memilih media pembelajaranyang tepat, oleh karena itu Ibu Vivi Rachmatul H, S.Pd., M.Pd menjelaskan mengenai macam-macam media pembelajaran. macam-macam media pembelajaran diantaranya media audio, media visual dan media audio visual. Guru cukup cepat memahami macam-macam media pembelajaran tersebut karena tidak asing digunakan dalam proses pembelajaran.

Berbeda dengan penjelasan dari Ibu Vivi Rachmatul H, S.Pd., M.Pd, Teknik pemilihan media pembelajaran yang dipaparkan oleh Bapak Umar, S.Pd., M.Pd melahirkan banyak pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut timbul karena kesulitan yang sering dialami guru dalam memilih media pembelajaran. Kesulitan dirasakan karena terkadang media yang dipakai ternyata tidak efektif digunakan saat proses pembelajaran sehingga perlu pemahaman lebih mengenai Teknik pemilihan media pembelajaran agar selanjutnya tepat dalam memilih media pembelajaran.

Setelah penjelasan lengkap mengenai media pembelajaran, materi selanjutnya yaitu mengenai media Puzzle. Ibu Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd menjelaskan mengenai media Puzzle baik pengertian maupun jenis puzzle. Penjelasan Ibu Ida berkaitan dengan tema pada pengabdian ini yaitu workshop pembuatan media puzzle. Pemilihan media puzzle dilandasi alasan bahwa melalui pembelajaran menggunakan media puzzle dapat mengamati anak yang memang belajar dengan sungguh-sungguh, siswa akan terus mencoba sampai puzzle tersusun dengan benar dan siswa yang

tidak belajar sungguh-sungguh ia akan meninggalkan puzzle begitu saja. Jenis jenis puzzle yang dijelaskan diantaranya Spelling Puzzle, Jigsaw Puzzle, The Thing Puzzle, The letter(s) readiness puzzle dan Crosswords Puzzle. Pada saat pemaparan mengenai Puzzle, guru memperhatikan dengan seksama, guru mengatakan bahwa mereka belum pernah menggunakan media puzzle sebelumnya karena berbagai alasan. Sehingga saat menerima penjelasan mengenai media puzzle guru sangat antusias.

Materi terakhir yang dipaparkan yaitu mengenai manfaat puzzle dan langkah-langkah pembuatan media puzzle yang disampaikan oleh Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd. Bapak Asri menjelaskan bahwa media puzzle memiliki manfaat yang banyak untuk membantu pada saat proses pembelajaran. Manfaat tersebut menjadi pertimbangan guru dalam memilih puzzle sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah menjelaskan mengenai manfaat, pak Asri kemudian menjelaskan langkah-langkah pembuatan media puzzle. Hal tersebut untuk memberi gambaran para guru dalam melaksanakan pelatihan pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik.

Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa kegiatan worksop pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik di SD Negeri 1 Tamansari berhasil. Indikator keberhasilan dapat dilihat dari atusiasme guru dalam mengikuti proses wokshop, perhatian yang diberikan saat proses sosialisasi mengenai konsep media pembelajaran puzzle dan munculnya pertanyaan mengenai hal tersebut.

Setelah pemaparan materi selesai dilaksanakan, tim pengabdian membagi guru menjadi enam kelompok untuk pelatihan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Masing-masing kelompok mendapat tema yang berbeda sebagai tugasnya. Keenam tema yang digunakan adalah tema yang diajarkan pada

kelas rendah yaitu kelas I, II dan II. Keenam tema tersebut diantaranya yaitu Tema Diri Sendiri dan Pengalaman untuk kelas I, Hidup Bersih dan Hidup Rukun untuk kelas II, kemudian tema Menyanyangi Makhluk Hidup dan tema Hak dan Kewajiban untuk kelas III. Tugas pembuatan media puzzle didampingi oleh seluruh tim pengabdian. Pendampingan diperlukan untuk memperlancar proses pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik.

Tim pengabdian mengawali pelatihan dan pendampingan dengan membagikan alat dan bahan pembuatan media puzzle kemudian memberi kesempatan kepada guru untuk bekerja sama. Awalnya para peserta merasa kesulitan dalam proses pembuatan media puzzle, hal tersebut dikarenakan peserta belum begitu paham dengan langkah-langkah pembuatannya agar lebih efektif. Penggunaan bahan kardus menjadi alasan lainnya, peserta tidak terbiasa menggunakan bahan kardus bekas sebagai media pembelajaran sehingga perlu pembiasaan dalam menentukan langkahnya agar lebih efektif. Dengan didampingi tim pengabdian, peserta mulai memahami pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik.



**Gambar 3.** Pendampingan Tim Pengabdian

Masing-masing tim sangat antusias dalam membuat media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik, hal tersebut tampak dari masing-masing anggota yang melaksanakan tugasnya dengan penuh semangat dalam mengkreasi media yang dibuat. Selain itu

proses pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik juga dinilai berhasil dengan indikator bahwa guru mampu membuat media yang ditugaskan dan hasilnya sesuai dengan materi yang telah dijelaskan oleh tim pengabdian. Proses pembuatan media juga dinilai berhasil karena guru begitu bersemangat dan menyelesaikan pekerjaan dengan baik serta sesuai dengan kriteria media puzzle



**Gambar 4.** Pembuatan media

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan pembuatan media, masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik yang telah dibuat. Tidak hanya sampai disitu, kegiatan presentasi juga berjalan lancar dan berkualitas, dikatakan berkualitas karena setiap kelompok memberi kritik dan saran kepada kelompok lain sehingga dapat menjadi dasar untuk perbaikan media yang telah dibuat.



**Gambar 5.** Presentasi kelompok

Dalam proses presentasi terdapat beberapa hal yang menarik karena kritik dan saran yang diberikan oleh anggota kelompok penyimak diantaranya hiasan dan kerapian

dalam pembuatan media. Hal tersebut dirasa penting untuk bekal para guru dalam mengimplementasikan ilmu yang didapat selama pelatihan, sehingga dapat lebih lebih sempurna. Kegiatan presentasi produk media merupakan sesi akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dan berjalan lancar dengan panduan dari tim. Kegiatan ditutup dengan doa dan kemudian melakukan foto bersama.



**Gambar 6.** Tim Pengabdian beserta guru SDN 1 Tamansari

Media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik yang dilatihkan merupakan media yang cocok digunakan pada pembelajaran tematik dengan memanfaatkan kardus bekas. Media dibuat dengan menggunakan berbagai alat dan bahan diantaranya kardus bekas, gambar yang diambil dari suatu tema, lem, gunting, *cutter*, kertas kado, penggaris, kertas HVS dan isolasi. Semua alat dan bahan tersebut disediakan oleh tim pengabdian untuk digunakan dalam proses pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik. Peserta diberi keleluasaan dalam mengekspresikan diri, membuat media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik sesuai dengan kreativitas masing-masing. Meskipun pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik diberi kebebasan untuk berkreasi, namun harus tetap sesuai dengan materi yang telah dibagikan dan sesuai prinsip media puzzle melalui bimbingan dan arahan dari tim pengabdian. Hasil pembuatan media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik sangat baik, beberapa peserta sudah dapat

membuatnya dengan sangat baik dan sebagian yang lain masih perlu bimbingan lebih sesuai dengan kritik dan saran saat media tersebut dipresentasikan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang bertajuk “Wokshop Pembuatan Media Puzzle Berbahan Kardus Bekas Berbasis Yematik di SD Negeri 1 Tamansari” yang telah dilaksanakan maka simpulan dari kegiatan ini adalah pelaksanaan kegiatan wokshop berjalan lancar sesuai jadwal yang telah direncanakan dan sukses. Tidak ada hambatan dan masalah selama kegiatan dan seluruh anggota tim pengabdian dapat hadir semua. Selain itu, peserta sangat antusias saat mendapatkan penjelasan mengenai media puzzle berbahan kardus berbasis tematik, selain antusias dalam menyimak penjelasan para peserta juga antusias saat proses pembuatan media puzzle berbahan kardus berbasis tematik. Antusias yang ditunjukkan menghasilkan pemahaman mengenai konsep media puzzle berbahan kardus berbasis tematik dan pemahaman proses pembuatan media puzzle berbahan kardus berbasis tematik. Hal tersebut terbukti dari hasil pelatihan yang dilakukan, seluruh peserta sudah mampu membuat media puzzle berbahan kardus berbasis tematik. Selain itu, sebagian peserta sudah memahami konsep media puzzle berbahan kardus berbasis tematik dan tertarik untuk menerapkannya pada proses pembelajaran di kelas. Serangkaian kegiatan mulai tahap pembukaan, sosialisasi, pelatihan hingga penutupan berjalan lancar tanpa kendala apa pun.

Terdapat beberapa hal yang dapat direkomendasikan dan dapat ditindaklanjuti dari hasil kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan kesadaran akan pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi pembelajaran

dengan memanfaatkan bahan bekas, selain murah juga dapat mengurangi limbah sampah.

2. Diperlukan pendampingan yang intensif dan kerjasama semua pihak seperti kepala sekolah dan guru sendiri agar pemahaman mengenai media pembelajaran dan pembuatan media puzzle berbahan kardus berbasis tematik yang telah didapatkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
3. Diperlukan peningkatan kualitas pemahaman guru mengenai media pembelajaran lain selain media puzzle berbahan kardus berbasis tematik agar proses pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan.
4. Diperlukan pembiasaan pada guru untuk terus berkreasi dalam membuat media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan bahan bekas, tidak hanya sesaat setelah kegiatan wokshop
5. Adanya kerjasama yang berkelanjutan antara SD Negeri 1 Tamansari dengan Prodi PGSD Universitas Mataram dalam memperkenalkan media pembelajaran lain yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan jaman.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, Riya dan Ali Sunarso. (2018). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Pada Mata Pelajaran SBK. *Joyful Learning Journal*. 7(3), 75-79.
- Alawiyah, Wiwi dkk. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 6(1), 118-129.
- Hamzah B. & Nina L. (2011). *Teknologi Informasi & Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Husamah, (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Panduan Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestsi Pustaka.
- Khomsah, Rosiana. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2), 1-11.
- Kurniasih. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Kusnafizal dan Nursamsu. (2017). Penerapan Pembuatan Media Pembelajaran dari Bahan Bekas Melalui MGMP Biologi Tingkat SMA Sederajat Kabupaten Aceh Tamiang. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6(3), 356-360.
- Siarni, dkk. (2015). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 3(2), 94-104.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Sukanti dan Esti Untari. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas. *ABDIMAS PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*. 1(2), 159-163.
- Wahyuni, Setyosari, & Kuswandi. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Edcomtech*. 1(2), 129-136.