



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA FLASH CARD FUN THINKER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SAINTIFIK PADA SISWA KELAS VII SMP 3 PANJI**Oleh****Irma Noervadila¹, Yesi Puspitasari², Sahwari³****^{1,2,3} STKIP PGRI Situbondo****E-mail: ¹noervadilairma@gmail.com, ²yesipuspita31@gmail.com, ³sahwari52@gmail.com**

Article History:*Received: 07-08-2022**Revised: 19-08-2022**Accepted: 23-09-2022***Keywords:***Pelatihan, Media Flash Card
Fun Thinker, Berpikir
Saintifik*

Abstract: *Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan dan sosialisasi dalam pengembangan media yang efektif untuk mendukung pembelajaran saintifik dalam pelaksanaan tidak terlepas dari unsur 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan). Media yang efektif dalam mendukung pembelajaran 5 M tersebut adalah media Flash Card Fun Thinkers. Khlayak sasaran yaitu guru-guru SMP Negeri 3 Panji bertujuan sebagai berikut: Mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Mengetahui keefektifan produk media Flash Card FunThinkers. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan metode ceramah, demonstrasi, dan metode latihan untuk menjelaskan tahap-tahap pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, metode latihan untuk mempraktikkan pembuatan media pembelajaran yang memenuhi persyaratan sertifikasi guru. Ketersediaan tenaga ahli yang memadai dalam pengembangan media pembelajaran di jurusan pendidikan TI, antusiasme peserta, dukungan kepala sekolah terhadap pelaksanaan kegiatan dan dana pendukung dari STKIP PGRI Situbondo merupakan pendukung terlaksananya kegiatan ini. Manfaat yang diperoleh peserta dari kegiatan pelatihan ini antara lain dapat membuat mediia pembelajaran berbasis komputer.*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia saat ini sangat penting. Hal ini dikarenakan dengan adanya pendidikan melalui potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan pada diri anak dapat terasah. Untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa. Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan papan tulis dan buku secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran guru cenderung lebih banyak menjelaskan, akibatnya siswa kesulitan memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Siswa



terkadang melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol di dalam kelas. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal (Kusuma, Adi Ervan, 2015).

Media merupakan alat bantu guru untuk membantu tercapainya pemahaman siswa. Menurut Kemp, media memiliki kontribusi dalam pembelajaran, di antaranya: a) proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih praktis; b) suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan; c) waktu yang diperlukan dalam proses belajar mengajar lebih efisien; d) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran; e) kegiatan belajar dapat dilakukan setiap saat dan di berbagai tempat; f) dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar mengajar; g) guru dapat berperan lebih positif (Imah Saroh, 2016).

Berdasarkan permasalahan dalam pelaksanaan Difusi Pembuatan Media *Flash Card Fun Thinkers* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Saintifik Pada Siswa Kelas VII SMP 3 Panji, peneliti terinspirasi untuk lebih mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* menjadi media pembelajaran interaktif sebagai pendukung pembelajaran saintifik. Pada penelitian ini, Peneliti akan mengembangkan media *Flash Card Fun Thinkers* sebagai pendukung pembelajaran saintifik pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panji.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP Negeri 3 Panji Sebagai Berikut;

1. Sosialisasi

Pada tahap sosialisasi ini, pengusul melakukan diskusi bersama mitra tentang permasalahan yang dihadapi serta berembuk untuk mencari solusi. Setelah penentuan solusi, pengusul memaparkan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan dilakukan sebagai realisasi dari solusi permasalahan tersebut. Program yang akan dilaksanakan berupa pelatihan dan pendampingan selama kurun waktu 1 Bulan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Selain itu pengusul dan mitra juga menyepakati waktu dan tempat pelaksanaan "Pelatihan Pembuatan Media *Flash Card Fun Thinkers* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Saintifik Pada Siswa Kelas VII SMP 3 Panji".

2. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan SMP Negeri 3 Panji dengan beberapa materi pelatihan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh sekolah. Materi pelatihan akan dibawakan oleh tim pengabdian dosen dari STKIP PGRI Situbondo kompeten di bidangnya. Pada pelatihan tersebut dilaksanakan di Desa Klampokan Kecamatan Panji. Peserta pada pelatihan tersebut guru.

3. Tahap Pelaksanaan Difusi pengembangan media *flash card fun*:

- a. Pengenalan Media *Flash Card Fun Thinkers* yang meliputi tentang pembuatan Media *Flash Card Fun Thinkers* pada guru di SMP Negeri 3 Panji.



- b. Pemberian materi pembuatan Media *Flash Card Fun Thinkers* pada guru SMP Negeri 3 Panji.
- c. Peserta yang terdiri dari guru SMP Negeri 3 Panji diberi kesempatan untuk mencoba membuat Media *Flash Card Fun Thinkers*.
- d. Siswa akan dikelompokkan dan diberikan tugas sesuai dengan materi yang telah disampaikan pemateri.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama dua hari pada bulan Juni 2022 pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 12.00 dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Waktu	Jenis Acara
HARI I (SELASA 14 JUNI 2022)	
08.00 – 08.30	Registrasi
08.30 – 09.00	Pembukaan
Pre Test	
09.00 – 10.00	Materi 1 - Konsep media pembelajaran
- Konsep inovasi media pembelajaran	
10.00 – 11.00	Materi 2 - konsep media <i>flash card fun</i>
11.30 – 12.00	Latihan
12.00 – 13.00	Break/ishoma
13.00 – 14.00	Diskusi
14.00 – 14.20	Pembagian Kelompok
HARI II (RABU 15 SEPTEMBER 2022)	
08.00 – 08.30	Persiapan Praktik pembuatan media
08.30 – 10.00	Praktik pembuatan media
10.00 – 10.30	Evaluasi
10.30 – 11.00	Grup kecil evaluasi
11.00 – 11.30	Grup besar presentasi
11.30 – 12.00	Post Test
12.00 – 12.30	Penutup

4. Pendampingan

Pendampingan dilakukan sebagai upaya untuk memastikan materi yang disampaikan pada Pelatihan Pembuatan Media *Flash Card Fun Thinkers* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Saintifik Pada Guru SMP 3 Panji diterapkan dengan baik dan dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 10 guru di SMP Negeri 3 Panji, sesuai dengan jumlah laptop yang tersedia di laboratorium. Dalam



pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 15 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Ketercapaian tujuan pendampingan pengembangan media pembelajaran secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan media pembelajaran dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai. Ketercapaian target materi pada kegiatan PKM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Teori media pembelajaran
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu sehari sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan. Secara keseluruhan kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran untuk mempercepat guru memperoleh sertifikasi ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh guru adalah dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik.

DISKUSI

Diskusi dilaksanakan dengan tertib, mengenai penyusunan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di SMP Negeri 3 Panji dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pertanyaan yang dilontarkan mengenai teknis pembuatan media pembelajaran. Hasil temuan kegiatan PKM perlu dilaksanakan pelatihan lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada guru di SMP Negeri 3 Panji.

PENUTUP

Kesimpulan

Program pelatihan dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun belum semua peserta pelatihan menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan staf TU di SMP Negeri 3 Panji yang telah memberikan pelayanan yang baik sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan semoga bermanfaat untuk guru-guru agar bisa berinovasi melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Bangun, Yanti Elmi. 2012. Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Tunarungu Melalui Media Flash Card. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol.1 No. 3 September 2012 dengan Judul Padang: UNP. (online) tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- [2] Diana Zuschaiya, 2022, Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Mi Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro. Tesis. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- [3] Imah Saroh, 2016. Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas Ii Sd N Karangtempel. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
- [4] Kusuma, Adi Ervan. 2015. Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IVSD N Keputran A Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. (online) tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/19932>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN