

Penggunaan Chemistry Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Novrita Mulya Rosa¹⁾, Fatwa Patimah Nursa'adah²⁾, Ahmad Suryadi³⁾

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: muly4ros41@gmail.com¹, fatwapatimah@gmail.com²

Abstract: *The purpose of this community service activity was to provide knowledge about the purpose and benefits of learning media. The purpose of this activity was to create a Chemistry Scrabble board game as an interactive learning media to assist teachers in conducting chemistry lessons. This is expected to increase students' interest in learning and understanding of chemical elements and compounds. The collaborative partners for this activity were the Indonesian Children's Foundation and the Asuwain Timor Orphanage in Depok. The community service method involved providing counseling and demonstrations on how to make and use Chemistry Scrabble as an interactive learning media to assist teachers in providing students with an understanding and mastery of the names of chemical elements and compounds. This Community Service activity consisted of three stages: preparation, training, and evaluation. Based on the results of the community service, the teachers enthusiastically participated in the activity. Participants actively asked questions and created learning media. Students' interest and understanding of the topic of chemical elements and compounds increased with the use of Chemistry Scrabble as a learning media.*

Keywords: *Chemistry scrabble, Learning media, PKM*

Abstrak: Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai tujuan dan manfaat dari media pembelajaran, membuat media pembelajaran berupa papan permainan *chemistry scrabble* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran kimia, sehingga diharapkan terjadi peningkatan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap unsur dan senyawa kimia. Mitra Kerjasama Kegiatan ini adalah Yayasan Anak Ceria Indonesia dan Panti Asuhan Asuwain Timor, Depok. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan cara pemberian penyuluhan dan demonstrasi pembuatan dan penggunaan *chemistry scrabble* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman dan penguasaan nama-nama unsur dan senyawa kimia kepada peserta didik. Langkah-langkah kegiatan Pengabdian Masyarakat ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelatihan dan evaluasi. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat, para guru antusias mengikuti kegiatan. Peserta aktif bertanya dan membuat media pembelajaran. Minat dan pemahaman peserta didik terhadap pokok bahasan unsur dan senyawa kimia meningkat dengan digunakannya *chemistry scrabble* sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *chemistry scrabble, Media pembelajaran, PKM*

1. PENDAHULUAN

Kimia merupakan mata pelajaran yang sangat bermanfaat baik dalam kehidupan maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan. Juwairiah (2013) menyatakan bahwa kimia adalah ilmu yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala alam yang berkaitan dengan komposisi, struktur, sifat, perubahan, dinamika dan energi zat. Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, guru perlu memiliki strategi dan teknik mengajar yang tepat agar penyajian bahan pembelajaran dapat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik. Pola lama berupa pembelajaran klasikal dengan hanya menggunakan metode ceramah merupakan strategi yang kurang tepat untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harsono, dkk (2009) bahwa penggunaan metode ceramah saja dalam pembelajaran dan berdampak pada ketidakpahaman siswa akan materi yang disampaikan oleh guru serta menyebabkan kesulitan belajar siswa (Oktaviaroza, O., & Effendi, E, 2020).

Oleh karena itu diperlukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar, ketertarikan dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Supartono (dalam Nurhayati, dkk, 2009), "Dunia pendidikan memerlukan berbagai inovasi dalam perkembangannya". Dewi (2014) menyatakan bahwa salah satu upaya inovasi dalam bidang pendidikan adalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk semua mata pelajaran. Solusi tersebut satu diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, tidak membuat siswa bosan saat pembelajaran berlangsung, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa (Sudjana dan

Rivai, 2011). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Fadlah, R., & Bayharti, B 2019).

Hasil wawancara dengan guru di Yayasan Anak Ceria dan Panti Asuhan Asuwain Timor diperoleh bahwa dalam pembelajaran kimia cenderung berpusat pada guru. Peserta didik cenderung hanya menulis dan mendengarkan penjelasan dari guru saja. Sehingga peserta didik tidak termotivasi dalam proses pembelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan motivasi belajar menjadi kurang optimal. Pokok bahasan materi kimia yang sulit untuk dipahami peserta didik diantaranya adalah kimia unsur dan senyawa. Pokok bahasan ini menuntut kemampuan pemahaman dan memori yang baik bagi peserta didik. Namun, seringkali peserta didik mengalami kesulitan hingga menimbulkan kebosanan dalam mempelajari unsur dan senyawa kimia (Amiruddin, A., Siti Seituni, & Miftahus Surur, 2025).

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan mengenai tujuan dan manfaat media pembelajaran, membuat media pembelajaran berupa papan permainan *chemistry scrabble* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kimia unsur dan senyawa sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat dan pemahaman peserta didik. *chemistry scrabble* merupakan media pembelajaran berupa papan permainan scrabble. Pembuatan media pembelajaran *chemistry scrabble* terinspirasi dari permainan *scrabble*. Permainan *scrabble* adalah permainan menyusun kata dari abjad yang tersedia. Tim Pengabdian Masyarakat memodifikasi permainan tersebut menjadi media pembelajaran untuk mengenal kimia unsur dan senyawa kimia.

2. METODE

Kegiatan ini diselenggarakan di Yayasan Anak Ceria yang beralamat di Jati Jajar Depok dan Panti Asuwain Timor di Cilodong, Depok. Pemilihan mitra berdasarkan hasil survei tim dan wawancara dengan para guru bahwa mereka jarang mendapatkan penyuluhan dan pelatihan khususnya pembuatan media pembelajaran. Peserta pelatihan Adalah guru dan peserta didik Yayasan Anak Ceria dan Panti Asuwain.

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah penyuluhan yang disampaikan dengan ceramah yang dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab, pelatihan atau praktik pembuatan media pembelajaran. Penyuluhan dilakukan untuk menyampaikan tujuan dan manfaat media pembelajaran sebagai salahsatu instrument yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada saat penyuluhan berlangsung terjadi diskusi dan tanya jawab antara peserta dengan tim. Kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan atau praktik pembuatan media pembelajaran berupa papan permainan *chemistry scrabble*. Media tersebut kemudian diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui dampaknya terhadap minat belajar dan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan nama unsur dan senyawa kimia. Sarana dan prasarana yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini disediakan oleh tim dan mitra. Mitra menyediakan tempat pelatihan dan proyektor. Tim menyediakan note book, handout materi pelatihan, alat tulis dan alat-alat yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran *chemistry scrabble*.

Alur kegiatan terdiri dari Persiapan, Pelaksanaan dan Evaluasi. Tahap persiapan ini, tim pelaksana melakukan kunjungan pendahuluan ke Yayasan Anak Ceria Indonesia di Jatijajar, Depok dan Panti Asuhan Asuwain Timor di Cilodong, Depok. Kunjungan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Tahap Pelaksanaan terdiri dari kegiatan penyuluhan kepada guru dengan menyampaikan materi mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran. Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu kegiatan yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini bertujuan sebagai salah satu upaya untuk menambah pengetahuan guru dalam mengadakan variasi kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Realisasi kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap persiapan. Pada tahap ini tim melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi dengan menganalisis kondisi mitra yang akan bekerjasama dengan Tim abdimas. Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru jarang menerima pelatihan untuk meningkatkan kompetensinya khususnya dalam hal penggunaan dan pembuatan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Tim memberikan kajian tentang tujuan dan pemanfaatan media pembelajaran. Kajian tersebut disertai diskusi dan tanya jawab peserta. Diskusi berjalan lancar dimana guru antusias dan komunikatif mengikuti kegiatan dengan aktif menyimak dan bertanya sepanjang diskusi berlangsung. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan media pembelajaran *chemistry scrabble*. Tim membimbing guru membuat papan *scrabble* kimia. Setelah itu, tim menjelaskan cara permainan *chemistry*

scrabble untuk membantu guru menyampaikan materi kimia unsur dan senyawa. Tahap evaluasi dilaksanakan setelah media chemistry scrabble berhasil dibuat oleh guru. Media tersebut diujicobakan kepada peserta didik pada saat pembelajaran di kelas (Halpern, D. F. dan J. Wai, 2007). Peserta didik terlihat antusias menggunakan papan chemistry scrabble untuk menyusun nama-nama senyawa kimia kegiatan pembelajaran menggunakan chemistry scrabble berlangsung interaktif antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya (Aprimadedi, A., Wati, W. O., & Oktavia, S,2023).

Dampak yang terlihat secara langsung pada saat kegiatan berlangsung adalah minat dan antusiasme peserta yang besar dalam mengikuti kegiatan, mulai dari penyampaian materi, tanya jawab, praktik pembuatan media pembelajaran sampai evaluasi. Chemistry scrabble merupakan media pembelajaran berupa papan permainan scrabble. Pembuatan media pembelajaran chemistry scrabble terinspirasi dari permainan scrabble. Media pembelajaran chemistry scrabble digunakan dengan pendekatan education games. Permainan scrabble adalah permainan menyusun kata dari abjad yang tersedia. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dimana satu tim terdiri dari 3 – 5 orang. Masing-masing tim pada awal permainan memiliki 7 huruf acak yang akan digunakan untuk membentuk kata pada papan scrabble. Skor diperoleh dengan menjumlahkan poin-poin sesuai dengan yang tertera pada papan scrabble. Tim dengan perolehan skor paling banyak di akhir permainan sebagai pemenang. Chemistry scrabble adalah modifikasi dari permainan scrabble dimana seperangkat abjad diganti dengan lambang unsur-unsur kimia yang digunakan untuk membentuk nama senyawa-senyawa kimia (Hardianti, F,2019).



Gambar 1. Media pembelajaran *Chemistry Srabble*

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan memperkenalkan chemistry scrabble cukup berhasil untuk membantu guru dan peserta didik. Selama kegiatan berlangsung peserta antusias terhadap chemistry scrabble. Guru merasa terbantu dengan media pembelajaran chemistry scrabble untuk memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pengenalan unsur dan senyawa kimia. Peserta didik juga merasakan manfaat dari media pembelajaran chemistry scrabble, mereka lebih bersemangat untuk mempelajari unsur dan senyawa kimia. Hal ini terlihat dengan adanya interaksi yang positif antar peserta didik saat kegiatan berlangsung. Sikap kerjasama tim terbentuk dalam diri peserta didik melalui permainan menyusun nama senyawa kimia.



Gambar 2. Tim mempragakan penggunaan chemistry srabble

Penggunaan media pembelajaran chemistry scrabble sangat bermanfaat dalam mengatasi kesulitan belajar kimia khususnya materi unsur dan senyawa kimia. Selain itu, dapat digunakan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar kimia sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif, aktif dan menyenangkan.



Gambar 3. Peserta mempraktekkan *chemistry scrabble*

Luaran yang Dicapai

Luaran yang dihasilkan dari pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Peningkatan pengetahuan guru mengenai tujuan dan manfaat penggunaan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran berupa papan *chemistry scrabble* yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan materi unsur dan senyawa kimia sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didik.
3. Peningkatan minat, motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran khususnya materi unsur dan senyawa kimia.



Gambar 4. Tim Abdimas bersama Mitra

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Yayasan Anak Ceria Indonesia dan Panti Asuhan Asuwain Timor berjalan dengan baik. Peserta antusias mengikuti kegiatan ini dari pengenalan hingga evaluasi. Dengan kegiatan ini, dapat meningkatkan pengetahuan guru terhadap tujuan dan pemanfaatan media pembelajaran. Meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif sebagai upaya untuk memudahkan peserta didik memahami pokok bahasan unsur dan senyawa kimia. Penggunaan *chemistry scrabble* dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap pokok bahasan unsur dan senyawa kimia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, A., Siti Seituni, & Miftahus Surur. (2025). Rancangan Video Animasi Pembelajaran TIK Kelas X Menggunakan Aplikasi Animaker. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 69–83. <https://doi.org/10.55606/teknik.v5i3.7751>
- Aprimadedi, A., Wati, W. O., & Oktavia, S. (2023). Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosakata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 106–115. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2145>
- Budi Harsono, Soesanto dan Samsudi. (2009). Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan dan Pemasangan Sistem REM. *Jurnal PTM Volume 9*.
- Dewi, Md Tia Parastika. (2014). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus XV. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)*.

- Fadlah, R., & Bayharti, B. (2019). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA. *Edukimia*, 1(2), 31-38. doi:<https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i2.a36>
- Halpern, D. F. dan J. Wai. (2007). The World of Competitive Scrabble: Novice and Expert Differences in Visuospatial and Verbal Abilities. *Journal of Experimental Psychology: Applied*. Vol. 13, No. 2, hal.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 2018.
- Juwairiah. (2013). Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia. *Jurnal STKIP Bina Bangsa Meulaboh Volume IV*. Nomor 1. Januari – Juni 2013.
- Nurhayati, Sri, dkk. (2009). Keaktifan Pembelajaran Berbasis Question Student Have Dengan Bantuan Chemo-Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 3 No. 1. 2009. Hlm 379-384. Diakses pada 20 April 2017.
- Oktaviaroza, O., & Effendi, E. (2020). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia sebagai Media Chemo Edutainment pada Materi Hidrokarbon Kelas XI IPA SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/epk.v1i1.54>
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.