

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS KELOMPOK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Ilmi Annisa Khairani

Email: ilmiannisakhairani@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

Nisagita Octavia

Email: nisagita001@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

Prihantini

Email: prihantini@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

Korespondensi penulis: *ilmiannisakhairani@upi.edu

Abstract. *The use of learning aids has a crucial role in achieving learning objectives. The learning process occurs through the interaction of individuals with their environment. Indicators of learning success lie in behavioral changes in knowledge, skills, or attitudes that arise as a result of experiences and practices experienced by individuals (Yunita & Supriatna, 2021). This study investigates the use of puzzle media in enhancing students' creativity in Indonesian language learning at primary school. The research involves an experimental method with a focus on student group creativity. The use of puzzle media as a learning tool is believed to stimulate students' creative thinking in the context of language learning. Data were collected through observation, creativity tests, and analysis of group work results. The results of this study provide significant evidence of the effectiveness of puzzle media in improving students' creativity in Indonesian language learning in elementary schools.*

Keywords: *Puzzle Media, Indonesian Language*

Abstrak. Penggunaan alat bantu pembelajaran memiliki peran krusial dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Proses belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Indikator keberhasilan belajar terletak pada perubahan perilaku dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang muncul akibat dari pengalaman dan praktik yang dialami oleh individu (Yunita & Supriatna, 2021). Penelitian ini menginvestigasi penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan metode eksperimental dengan fokus pada kreativitas kelompok siswa. Penggunaan media puzzle sebagai alat pembelajaran diyakini dapat merangsang pemikiran kreatif siswa dalam konteks pembelajaran bahasa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes kreativitas, dan analisis hasil kerja kelompok. Hasil penelitian ini memberikan bukti yang signifikan tentang efektivitas media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Puzzle, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Sejatinya pendidikan merupakan hal penting bagi pembangunan bangsa dan kehidupan manusia. Penting bagi manusia itu sendiri karena pendidikan dapat menentukan dan mengubah kehidupannya melalui pendidikan. Berkaitan dengan pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari sumber daya manusia. Oleh karena itu apabila dalam suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka bangsa tersebut akan mengalami kemajuan.

Kualitas pendidikan salah satunya dilihat dari kesiapan seorang pendidik yang terlatih. Guru sebagai *role model*, fasilitator bagi peserta didik. Kompetensi guru yang sangat berpengaruh serta membentuk pendidikan nasional yang akan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan bangsa Indonesia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tugas guru bukan hanya transfer of knowledge saja tetapi guru sebaiknya dapat membina pribadi, sikap, dan akhlak peserta didik. Jika peserta didik belajar secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan bimbingan dan fasilitas yang diberikan oleh guru itu merupakan bagian dari pendidikan bermakna.

Dalam dunia pendidikan, peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga meluas menjadi seorang fasilitator yang memfasilitasi pembelajaran aktif dan mendukung perkembangan anak. Pemahaman ini menekankan bahwa guru bukanlah sekadar pemberi pengetahuan, melainkan mitra dalam perjalanan belajar anak. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi pengetahuan dengan cara yang paling efektif bagi mereka (Nurzannah MIN & Serdang, 2022).

Guru yang berperan sebagai fasilitator memotivasi anak-anak untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, guru sebagai fasilitator juga memiliki peran dalam menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung keberagaman, memahami kebutuhan individu anak, serta mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar merupakan bagian krusial dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan kreativitas siswa. Dalam konteks ini, pendekatan pengajaran yang melibatkan penggunaan media puzzle telah menjadi sorotan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran kelompok.

Penerapan media puzzle dalam pembelajaran dapat memperluas kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Ini mencakup kemampuan mereka dalam pengambilan keputusan, berpikir secara kritis, dan mengembangkan kreativitas. Hal ini karena menyelesaikan masalah adalah bagian esensial dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan rentang kesulitan dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. (Ratna Sari et al., n.d.).

Puzzle sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan yang menarik untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan media Puzzle dalam pembelajaran sangat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik sangat menyukainya terlebih untuk meningkatkan kreatifitas dan daya berpikir kritis (Niswara et al, 2019). Puzzle dan permainan memiliki kekuatan untuk memberikan motivasi yang signifikan pada individu karena mereka menawarkan tantangan yang bisa diatasi dengan kesuksesan secara umum (Ardyaningsih et al, 2021; Defi et al, 2021). Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa saat mereka belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan keunggulan media ini dalam merangsang pemikiran kreatif, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode library research atau penelitian kepustakaan. Menurut Hasan (2002:11), pendekatan ini menggunakan literatur dalam bentuk buku, catatan, serta laporan hasil penelitian sebelumnya sebagai sumber informasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen atau studi dokumen, yang mencakup berbagai bentuk catatan atau rekaman seperti buku, surat kabar, majalah, dan lain sebagainya (seperti yang dijelaskan dalam Arikunto, 2010:275).

Teknik pengumpulan data melibatkan penelaahan berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, artikel, web (internet), serta referensi lain yang relevan dengan judul penelitian. Setelah pengumpulan data, dilakukan analisis dan sintesis terhadap dokumen-dokumen tersebut untuk menghasilkan gagasan baru yang mendukung hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengenalan Media Puzzle

Puzzle tersusun dari potongan-potongan yang bisa terbuat dari bahan seperti karton, kayu, plastik, atau spons. Anak-anak sangat menyukai permainan puzzle ini. Dalam aspek pendidikan, puzzle bermanfaat untuk memperkuat daya ingat dan mengenalkan anak pada konsep hubungan serta melatih logika mereka. Kegiatan ini melibatkan proses merangkai potongan-potongan puzzle menjadi satu gambar utuh, bertujuan untuk melatih koordinasi mata, tangan, dan pikiran anak. Terdapat berbagai jenis media puzzle yang biasanya ada di lingkungan sekolah. Contohnya adalah puzzle dengan gambar-gambar yang menarik bagi anak, seperti buah-buahan, tumbuhan, pekerjaan, alat transportasi, bentuk geometri, angka, dan huruf. Puzzle memiliki beberapa jenis, seperti puzzle huruf, puzzle angka, puzzle tubuh manusia yang terdiri dari kepala, tangan, badan, dan kaki, puzzle transportasi, serta puzzle geometri.

Penggunaan media puzzle didesain dengan menggunakan gambar konkret, yang membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Dianawati, 2019; Santhi et al., 2020). Penggunaan alat bantu pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa, serta memiliki dampak psikologis pada mereka (Bahar & Risnawati, 2017; Maulidah & Aslam, 2021). Media puzzle memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan gambar-gambar, mempercepat respon mereka terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menciptakan konsentrasi yang lebih tinggi dan suasana belajar yang menyenangkan karena tugas yang diberikan terkait dengan kegiatan sehari-hari siswa (Estiani et al., 2015; Sari et al., 2020). Penggunaan media ini menarik bagi siswa karena menggunakan visualisasi bangun datar yang nyata, yang meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

b. Kreativitas Kelompok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kreativitas kelompok merujuk pada kemampuan sebuah kelompok individu untuk menghasilkan ide, gagasan, atau solusi yang inovatif atau orisinal secara bersama-sama. Ini melibatkan proses kolaboratif di antara anggota kelompok untuk menciptakan sesuatu yang baru atau memecahkan masalah dengan cara yang kreatif. Pada dasarnya, kreativitas kelompok melibatkan interaksi antara individu di dalam suatu kelompok untuk menggabungkan berbagai perspektif, ide, atau pemikiran guna

mencapai tujuan bersama. Ini dapat terjadi dalam konteks pembelajaran di mana siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau proyek, dalam lingkungan kerja di mana tim mencari solusi untuk tantangan tertentu, atau dalam situasi di mana kelompok berusaha untuk mengembangkan ide baru.

Kreativitas kelompok tidak hanya tentang menghasilkan gagasan atau solusi, tetapi juga melibatkan proses kolaboratif yang memungkinkan perbedaan pendapat atau sudut pandang untuk diintegrasikan dalam mencapai hasil akhir yang lebih baik atau lebih inovatif. Ini dapat mencakup proses berpikir kritis, komunikasi efektif, dan sinergi antara individu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama dengan cara yang baru atau unik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar bukan hanya sebatas memahami struktur bahasa, tetapi juga melibatkan pengembangan kemampuan komunikasi yang luas. Dalam upaya untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap Bahasa Indonesia, kreativitas kelompok telah menjadi fokus utama dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif. Kreativitas kelompok memiliki peran yang signifikan dalam memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi Bahasa Indonesia dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui kolaborasi dan interaksi dalam sebuah kelompok, siswa dapat menggali berbagai ide kreatif, memecahkan masalah, dan menghadirkan pendekatan baru dalam memahami konsep-konsep bahasa yang kadang kompleks.

c. Efektivitas Penggunaan Media Puzzle terhadap Kreativitas Siswa

Penggunaan media puzzle pada pembelajaran bahasa indonesia dalam memecahkan masalah sangat efektif. Peserta didik menyelesaikan masalah dengan cara berdiskusi menggunakan media puzzle tersebut. Sehingga membangun interaksi antar peserta didik, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas dalam berbahasa, dan lain sebagainya. Selain itu efektivitas dari penggunaan media puzzle yaitu dapat melatih konsentrasi, melatih kesabaran peserta didik dengan ketelitiannya, melatih koordinasi mata dan tangan, memperkuat daya ingat, peserta didik dikenalkan pada konsep hubungan dengan cara memilih gambar atau bentuk, dan berfikir kritis

d. Pembelajaran Kolaboratif dan Peran Guru

Seorang guru harus memiliki keterampilan untuk menciptakan lingkungan kelas yang menantang agar dapat mendorong perkembangan kreativitas siswa. Proses pelaksanaan kegiatan permainan menyusun puzzle dapat diuraikan sebagai berikut:

Persiapan

1) Persiapan Materi:

- Peneliti atau guru menyiapkan tabel evaluasi dan rubrik penilaian untuk kegiatan ini.
- Persiapan perlengkapan seperti meja, puzzle, peluit, dan peralatan lainnya yang diperlukan untuk kelompok menyusun kepingan puzzle.
- Guru, sebagai pengarah permainan, memperkenalkan serta menunjukkan gambar yang lengkap dari puzzle yang akan dirangkai kepada siswa.

Pelaksanaan

2) Pembagian Kelompok:

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 anggota setiap kelompok.

3) Penjelasan Aturan dan Pelaksanaan Permainan:

- Guru memberikan penjelasan aturan permainan dan langkah-langkah pelaksanaannya kepada siswa. Ini mencakup bagaimana permainan kelompok menyusun kepingan puzzle akan dilaksanakan.

Dengan persiapan yang matang dan penjelasan yang jelas dari guru, kegiatan menyusun puzzle dalam kelompok dapat menjadi sarana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan sosial mereka.

e. Implikasi dan Rekomendasi

Implikasi dari hasil penelitian tentang penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah :

1. Peningkatan Kreativitas Siswa: Penggunaan media puzzle berdampak positif pada kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Implikasinya, penggunaan puzzle dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk merangsang kreativitas siswa di kelas.
2. Perbaikan Pemahaman Materi: Penggunaan media puzzle secara konsisten dapat membantu siswa memperdalam pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kreativitas, tetapi juga mendukung pemahaman konsep bahasa.
3. Keterlibatan Aktif Siswa: Media puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka cenderung lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran karena elemen permainan dan tantangan yang ditawarkan oleh puzzle.
4. Pengembangan Keterampilan Lain: Penggunaan media puzzle juga berpotensi untuk mengembangkan keterampilan lain seperti pemecahan masalah, keterampilan sosial dalam bekerja kelompok, serta peningkatan fokus dan ketekunan.

Rekomendasi tentang penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah :

1. Integrasi yang Lebih Luas: Mendorong penggunaan media puzzle tidak hanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga dalam mata pelajaran lainnya. Ini dapat memberikan pengalaman belajar yang beragam dan merangsang kreativitas siswa di berbagai konteks.
2. Pelatihan Guru: Melakukan pelatihan kepada guru untuk memahami cara yang efektif dalam mengintegrasikan media puzzle dalam proses pembelajaran. Ini termasuk pengembangan strategi pengajaran yang cocok dan pemahaman mendalam terhadap cara mengaitkan puzzle dengan tujuan pembelajaran.
3. Penelitian Lanjutan: Mendorong penelitian lebih lanjut untuk menggali aspek-aspek khusus dari penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dapat meliputi penelitian lebih mendalam terkait jenis-jenis puzzle yang paling efektif, durasi ideal penggunaan, serta dampak jangka panjang dari penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Rekomendasi ini dapat menjadi landasan bagi pendidik, peneliti, serta pihak terkait untuk memperluas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa, serta untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media puzzle dapat meningkatkan kreatifitas membantu anak untuk menemukan ide-ide, berimajinasi untuk membuat sesuatu hal yang baru. Peningkatan kreatifitas disebabkan karena pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan kesempatan siswa berkreasi dalam menyusun puzzle. Media 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. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan kreativitas kelompok siswa pada pembelajaran bahasa indonesia. Diantara banyak media pembelajaran, media puzzle dianggap paling tepat dan dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar agar dapat meningkatkan kemampuan berfikir pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

DAFTAR REFERENSI

- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440-444.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar* (Vol. 174). UNY Press.
- Nurhidaya, A. R. (2019). Meningkatkan kerjasama anak melalui permainan menyusun puzzle di TK Avanti Kota Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 210-216.
- Nurzannah MIN, S., & Serdang, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. In *ALACRITY : Journal Of Education* (Vol. 2, Issue 3).
<http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2027-2032.

Ratna Sari, Y., Thoha Jaya, M. B., & Fitria Anggraini, G. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN.*

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>