

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN DAYA KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Achmad Fahri Rozaqi¹, Alvin Maulana², Andini Maulidia³, Deya Putri Permata⁴,
Framz Hardiyansyah⁵, Intan Aprilia Putri⁶, Nadzrotul Maghfiroh⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas PGRI Sumenep

achmadfahri614@gmail.com¹, malvinn1771@gmail.com²,
maulidiaandini30@gmail.com³, permatadeyaputri@gmail.com⁴,
framzhardiansyah@upisumenep.ac.id⁵, intanaprililia171@gmail.com⁶,
nadzrotulmaghfiroh@gmail.com⁷

ABSTRACT

The low creativity of elementary school students is one of the main challenges in the conventional learning process so that the improvement of student learning outcomes is not optimal. This study aims to examine the effectiveness of implementing learning using technology-based puzzle media in improving learning outcomes and creativity of elementary school students. The puzzle learning method was chosen because it can stimulate critical thinking skills, problem solving, and students' imagination actively and enjoyably. The method used is a quantitative method with a pretest-posttest experimental design. Student creativity data was measured using a creativity test that had been tested for validation and reliability, then analyzed statistically using the mean to see significant differences between the pretest-posttest results. The results showed a significant increase in students' creative scores after participating in learning with puzzle media. These findings prove that puzzle learning can be an effective strategy to improve the creativity of elementary school students. Therefore, it is recommended that teachers integrate this learning method in the teaching and learning process to support the development of students' creativity and potential optimally.

Keywords: implementation, creative power, elementary school, puzzle.

ABSTRAK

Rendahnya daya kreatif siswa sekolah dasar menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran konvensional sehingga peningkatan hasil belajar siswa tidak maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektifitas implementasi pembelajaran menggunakan media puzzle berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar dan daya kreatif siswa sekolah dasar. Metode pembelajaran puzzle dipilih karena mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta imajinasi siswa secara aktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest. Data kreatifitas siswa diukur menggunakan tes kreatifitas yang telah diuji validasi dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan *mean* untuk melihat perbedaan signifikan antara hasil pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media puzzle. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran puzzle dapat menjadi

strategi efektif untuk meningkatkan daya kreatif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengintegrasikan metode pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar guna mendukung pengembangan kreatifitas dan potensi siswa secara optimal.

Kata kunci: daya kreatif, implementasi, sekolah dasar, puzzle.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama bagi seorang individu agar dapat terus bertahan dan melanjutkan hidup. di indonesia sendiri pendidikan di mulai dari tingkat sekolah dasar, dimana peserta didik akan melalui perkembangan multifungsi di sekolah dasar yang dapat meliputi perkembangan fisik, perkembangan pribadi- sosial, dan perkembangan akademik sehingga sekolah harus dapat memaksimalkan perkembangan peserta didiknya (Melianti et al., 2023). Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial, karena dengan adanya pendidikan yang baik, anak-anak akan mampu mengembangkan moral dan perilaku yang positif (Sinaga, 2021: 100) (Sisdaila et al., 2022). Dalam proses pembelajaran tingkat pendidikan sekolah dasar diperlukan adanya kerja sama antara lingkungan sekolah, guru dan peserta didik

sehingga dapat terjalin proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu aktivitas antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembeleajaran yang sudah di sepakati sejak awal. Sehingga, guru membutuhkan adanya media pembelajaran yang tepat guna menunjang proses pembeleajaran.

Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran kepada peserta didik sehingga mudah di pahami. terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan berpengaruh terhadap hasil belajar dari peserta didik. Melihat pada faktanya guru seringkali dihadapkan pada tantangan besar dalam proses pembelajaran sehingga guru memerlukan penggunaan media pembeleajaran yang tepat, agar

peserta didik dapat memahami materi yang di sampaikan.

Para guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media permainan yang bersifat edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan tanggapan yang positif, sehingga pengalaman yang diperoleh siswa dalam pembelajaran tidak sekadar berfokus pada aspek permainan. Sebaliknya, diharapkan siswa mampu memahami makna permainan tersebut dalam konteks materi pelajaran, yang dapat menimbulkan rasa senang dan memudahkan pemahaman terhadap pelajaran yang diajarkan. (Mauliddiyah, 2021)

Dalam mata pelajaran di tingkat sekolah dasar seperti matematika dan juga ilmu pengetahuan alam peserta didik mengalami berbagai kesulitan dalam memahami materi meskipun guru sudah mengimplementasikan berbagai macam metode belajar. Inilah sebabnya peran dari media pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar –

mengajar. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan puzzle.

Media pembelajaran puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan – potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya ingat, melatih tingkat kesabaran, serta dapat mebiasakan kemampuan berbagi (Rosiana Khomsoh & Jandut Gregorius, 2013). Media puzzle dapat dikatakan permainan edukasi karena tidak hanya untuk bersenang –senang saja tetapi dapat mengasah kemampuan otak dan juga melatih antara kecepatan pikiran dan juga tangan, oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Puzzle tidak hanya membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Rosiana Khomsoh & Jandut Gregorius, 2013). Di negara Indonesia puzzle hanya di kenal dengan sebuah permainan bongkar pasang, namun lebih dari sekedar itu menurut Bahar dan Riswanti (2017 : 79) bahwa media puzzle dapat di

terapkan pada objek model tiruan yang merangsang keterampilan motorik halus peserta didik dan dapat dimainkan dengan mendekonstruksi pasangan potongan puzzel berdasarkan pasangan alat untuk game edukasi serupa.

Beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzel ini membawa dampak baik bagi peserta didik. Salah satu penelitian yang di lakukan oleh Suanah dan Sirojudin (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan puzzel dapat meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran, penelitian yang di lakukan oleh Nur Hidayati Rofiah (2016) menunjukkan bahwa metode puzzel dapat meningkatkan potensi literasi pada siswa, serta terdapat penelitian dari Pratiwi FD dan Hapsari (2015) yang menyatakan bahwa teknik puzzle dapat meningkatkan keterampilan membaca anak. Meski begitu media puzzle juga memiliki kekurangan dalam pengimplementasiannya, seperti peserta didik akan berfokus pada penglihatan saja, membutuhkan waktu yang relatif banyak dan kreativitas peserta didik yang

berbeda. Hal ini juga di perkuat dengan banyaknya penelitian yang menggunakan media pembelajaran modern seperti penggunaan media pembelajaran animasi interaktif dan media pembelajaran bebasis teknologi dan media pembelajaran modern lainnya.

Pernyataan permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan adanya kekurangan penelitian yang tidak dapat mengukur secara langsung sejauh mana media pembelajaran puzzle ini dapat membantu menumbuhkan rasa kreatif peserta didik pada sekolah dasar. Ditambah lagi dengan adanya banyak penelitian yang memaparkan pendapat bahwa media pembelajaran modern di era digitalisasi ini lebih menarik minat peserta didik tanpa mempertimbangkan faktor – faktor lainnya. Meski begitu penggunaan media puzzel ini di rasa masih cukup efektif untuk menumbuhkan rasa kreatif pada peserta didik sekolah dasar.

Di tengah keruhnya permasalahan dan tantangan tersebut, tujuan utama dari penelitian ini yaitu menganalisis dampak dari penggunaan media pembelajaran puzzel terhadap tumbuh kembang

rasa kreatif seorang peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan bukti nyata bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle masih sangat relevan untuk perkembangan pembelajaran di sekolah dasar, sehingga dapat membuat proses belajar-pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Gap dalam literatur yang ada memperlihatkan bahwa terdapat banyak studi yang mengkaji tentang implementasi media pembelajaran dengan menggunakan puzzle pada sekolah dasar tetapi pengaruh detail dalam meningkatkan kreativitas peserta didik masih jarang di teliti. Beberapa penelitian hanya berfokus pada media pembelajaran modern dan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. sehingga penggunaan media puzzel yang lebih sederhana dan mudah di dapat tidak cukup mendapat perhatian yang sama. selain itu juga, penelitian sebelumnya kurang memaparkan informasi mengenai dampak dan faktor penghambat yang dapat menunjang peningkatan kreativitas peserta didik lewat media puzzel. penelitian ini bertujuan untuk mempererat

kekosongan literatur tersebut dengan memperhatikan analisis yang lebih mendalam mengenai efektivitas media puzzel guna meningkatkan daya kreativitas peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Keberbaruan dalam penelitian ini adalah pengembangan metode pembelajaran puzzel yang inovatif dan efektif agar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik disekolah dasar, dengan menggabungkan teknologi yang dapat menunjang jalannya pembelajaran lebih menyenangkan, dinamis dan efektif. agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, hasil akademik, dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan di era teknologi yang serba canggih. dan juga untuk mempersiapkan dan membentuk peserta didik untuk menjadi individu yang inovatif, berdaya saing tinggi, juga memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan. sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa depan, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi perubahan

global, dan mempersiapkan generasi muda yang siap bersaing di tingkat nasional dan internasional.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pretest-posttest pra-pasca-eksperimental. Desain penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil intervensi metode pembelajaran

puzzle. Populasi penilitian adalah kelas 3 dengan sampel penelitian sebanyak 22 siswa. Teknik pengambilan data berupa tes kreativitas dan observasi. Teknik analisis data pre-test post-test menggunakan rata-rata nilai siswa (mean) dan persentase peningkatan daya kreatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1

Statistik deskritif			
	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean
Pre-test	60	82	68.90
Post test	75	94	82.22

Tabel 2. Pre-test

Siswa (f)	2	4	3	4	5	4
Nilai (f_n)	82	66	72	75	60	68
Mean (\bar{X})	68,9					

Tabel 3. Post test

Siswa (f)	3	5	3	4	3	4
Nilai (f_n)	94	75	82	88	78	80
Mean (\bar{X})	82,2					

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dari 22 orang sampel penelitian rata-rata nilai pretest adalah 68.9 dan rata-rata hasil nilai post test adalah 82.2. nilai

terendah hasil pre test adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 82. Hasil post test terendah adalah 75 dan hasil post test tertinggi adalah 94.

Dari penjelasan diatas dapat diasumsikan bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan dengan perhitungan persentase kenaikan nilai sebagai berikut.

$$\% \text{Kenaikan} = \frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

$$\% \text{Kenaikan} = \frac{82,2 - 68,9}{68,9} \times 100\%$$

$$\% \text{Kenaikan} = \frac{13,3}{68,9} \times 100\%$$

$$\% \text{Kenaikan} = 19,31\%$$

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari nilai awal sebesar 68,9 menjadi 82,2. Jika dihitung menggunakan rumus persentase perubahan, maka diperoleh peningkatan sebesar 19,31%. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari perlakuan atau intervensi yang diberikan dalam penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel yang diuji memberikan kontribusi singnifikan terhadap peningkatan hasil yang dicapai oleh subejk penelitian.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti menyatakan bahwa bermain puzzle untuk anak-anak memiliki banyak perubahan, itu dapat dilihat dari

pembelajaran anak -anak sebelum dan sesudah menggunakan alat puzzle. 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).

Pembahasan

Media puzzle memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan gambar-gambar mempercepat respon mereka terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media puzzle didesain dengan menggunakan gambar konkret, yang membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Dianawati, 2019; Santhi et al., 2020). 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. (Khairani et al., 2023)

Menurut Bahar dan Risnawati (Sirait et al. , 2023), media puzzle dapat diterapkan pada objek model tiruan yang dapat merangsang keterampilan motorik halus siswa. Selain itu, media ini dapat dimainkan

dengan cara mendekonstruksi pasangan potongan puzzle yang didasarkan pada pasangan alat untuk permainan edukatif yang sejenis. (Vahira et al., 2024)

Pemberian media kepada anak sebagaisarana untuk melatih kemampuan berpikir mereka secara tidak langsung mendorong anak untuk beraktivitas serta memanfaatkan kemampuan analisis otak mereka terhadap apa yang mereka lihat dan dengar. Keterampilan pemecahan masalah anak cenderung meningkat ketika mereka diberikan peluang yang cukup untuk berpikir dan bereksperimen secaramandiri tanpa adanya tekanan dari guru. Selain itu, mereka juga dapat melakukan eksplorasi dengan lebih baik apabila diberi kesempatan untuk melakukan refleksi (Dewey, 1964). (Fatimah & Desyandri, 2023)

Berdasarkan survey di lapangan, beberapa sekolah dasar masih minim dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, digunakan media pembelajaran puzzle dikarenakan media puzzle yang ada dipasaran belum mengakomodasi siswa dalam pembelajaran tematik yang akan

mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara umum siswa di sekolah dasar sangat menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaannya. Semangat siswa akan sangak tampak ketika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Dengan media, siswa bereksplorasi ketika pembelajaran berlangsung sehingga dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. (Mulyana & Nurcahyani, 2022)

Pengajar tidak hanya menyampaikan pembelajaran, tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik aktif, dan terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Untuk memperbaiki kondisi tersebut guru perlu melakukan pembaharuan untuk meningkatkan pembelajaran menulis, perlu diterapkan suatu metode pembelajaran yang efektif dan menunjang kegiatan pembelajaran. Maka sangat dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu membuat kegiatan menulis menjadi lebih mudah dan memiliki kesan yang menyenangkan bagi siswa dalam metode pembelajaran yang

diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permaina Puzzle. Dalam ranah pendidikan, peran guru tidak terbatas hanya pada penyampaian informasi, melainkan juga berkembang menjadi seorang fasilitator yang memfasilitasi pembelajaran aktif serta mendukung perkembangan anak. (Khairani et al., 2023)

Permainan Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. Puzzle salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk menulis surat dinas, karena puzzle terdiri dari deskripsi kalimat-kalimat untuk dijodohkan, sehingga siswa dengan mudah memahami kalimat dan tanda baca yang tepat pada surat, serta sistematika surat. Syam et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media interaktif akan lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik (Makassar & Dasar, 2024)

Dampak dari implementasi media puzzel ini akan beragam

tergantung bagaimana gaya peserta didik tersebut. Namun secara umum media belajar dengan menggunakan puzzle ini dapat meningkatkan daya kreativitas peserta didik serta mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis.

Penggunaan media puzzle merupakan sebuah alat bantu guna memberikan suasana pembelajaran yang unik dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, semakin tinggi minat belajar hasil pembelajaran juga akan memuaskan. namun tentunya dalam implementasi media pembelajaran dengan menggunakan puzzle ini memiliki beberapa hambatan. salah satunya kemampuan dan kreativitas guru atau pengajar yang berbeda - beda. Guru juga memerlukan pelatihan yang dapat menunjang penggunaan media puzzel, keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media puzzle beberapa peserta didik mungkin tidak memiliki minat terhadap media puzzle ini dan yang terakhir ketergantungan teknologi dimana jika media puzzle ini di integrasikan dengan teknologi sehingga jika terdapat kendala atau teknologi uang tidak memadai maka hal tersebut dapat menjadi hambatan

tersendiri dalam pengimplementasian media belajar dengan puzzle. Pendidik sebagai fasilitator harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik (Ratih & Yanuartuti, 2021)

E. Kesimpulan

Implementasi pembelajaran menggunakan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan daya kreatif siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas menyusun puzzle, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, tetapi juga mengembangkan imajinasi serta kemampuan inovatif mereka. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berdampak positif terhadap hasil belajar dan kreatifitas mereka. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran puzzle dapat menjadi alternatif yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan kreatifitas siswa di sekolah dasar.

Fatimah, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 374–379.

Khairani, I. A., Octavia, N., & Penulis:, K. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS KELOMPOK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254–262.

Makassar, U. N., & Dasar, S. (2024). *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan Model Pembelajaran Auditory , Intellectually , Repetition (AIR) dengan media Puzzle untuk meningkatkan Keaktivan Belajar IPAS di Sekolah Dasar Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(2), 171–175.

Mauliddiyah, N. L. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP

HASIL BELAJAR SISWA. 3(8), 6.

Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3549–3554.

Mulyana, A., & Nurcahyani, N. (2022). The Effect of the Puzzle Playing Method on Improving the Cognitive Development of Children Aged 4-6 Years. *KnE Life Sciences*, 2022, 542–548. <https://doi.org/10.18502/ks.v7i2.10354>

Ratih, E. K., & Yanuartuti, S. (2021). Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 942–955. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i1.1634>

Rosiana Khomsoh, & Jandut Gregorius. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 1–11.

Sisdaila, I., Harleni, S., & Saputri, L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aljabar Siswa Kelas VII SMP Swasta PAB 13 KW. Begumit. *Jurnal Serunai Matematika*, 14(2), 94–99. <https://doi.org/10.37755/jsm.v14i2.662>

Vahira, Y., Thesalonika, E., & Simarmata, R. K. (2024). *Indonesian Journal of Teaching and Learning Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS*. 3(4), 220–229.