

ANALISIS KREATIFITAS BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS 1

Elma Restyana¹, Sri Suneki², Ngurah Ayu Nyoman Murniati³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

elma.rest12@gmail.com, srisuneki@upgris.ac.id,

ngurahayunyoman@gmail.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low creativity of grade I students at SD Negeri Pleburan 01. Researchers found problems including low student creativity, lack of student attention during learning, and lack of student involvement in the learning process. The purpose of this study was to analyze the use of puzzle media to increase the creativity of first grade students at SD Negeri Pleburan 01. This research is a qualitative research, using descriptive analysis. The techniques used in data collection are observation and interviews. The subjects in this study were class I teachers and class I students. The object of this study was the use of puzzle media to increase the creativity of grade I students at SD Negeri Pleburan 01. The results showed that the use of puzzle media supports the learning process, students are more interested and creative when participate in learning activities.

Keywords: *Learning Media, Creativity, Puzzle Media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreatifitas siswa kelas I di SD Negeri Pleburan 01. Peneliti menemukan masalah diantaranya adalah rendahnya kreatifitas siswa, kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas I di SD Negeri Pleburan 01. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, menggunakan analisis deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas I dan siswa kelas I. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas I SD Negeri Pleburan 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mendukung proses pembelajaran, siswa lebih tertarik dan kreatif saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kreatifitas, Media Puzzle*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan

sikap seseorang. Pendidikan berupaya untuk meningkatkan nilai sosial, budaya, moral, dan agama untuk mempersiapkan pengalaman kehidupan yang nyata. Menurut

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan sebagai sarana mengembangkan kreatifitas yang dimiliki dari setiap individu. Pendidikan yang baik tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif, mengembangkan ide-ide baru, dan mengekspresikan diri mereka dengan cara yang orisinal. Menurut Muqodas (2015) Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan gairah kreatif yang berakar pada rasa keingin tahuan dan keterbukaan alamiah serta komitmen yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya. Menurut Nurlaela dkk.

(2017) Kreatifitas muncul berdasarkan keinginan yang besar dan motivasi yang kuat untuk menyelesaikan masalah serta adanya tantangan di dalam menyelesaikan masalah. Munandar dalam Novi (2019:19-20) unsur berpikir kreatif yang meliputi unsur-unsur kelancaran atau *Fluency* yaitu kelancaran berpikir kreatif untuk memikirkan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah, *fleksibilitas* atau kelenturan yaitu keluwesan berpikir sehingga gagasan yang diungkapkan memiliki jangkauan yang lebih luas dan beragam untuk memecahkan suatu masalah, *orisinalitas* atau keahlian yaitu ide-ide atau gagasan yang diungkapkan bersifat orisinil hasil pemikiran sendiri yang berdasar pada pengalaman dan unsur *elaborasi* yaitu mengembangkan suatu ide, merinci, melengkapi, dan penambahan detail terhadap ide sehingga dapat dilaksanakan dan dikerjakan. menurut Slameto (2010:146) Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibelitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini

sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Sekolah menyediakan layanan pendidikan dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Sekolah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menuntut ilmu pengetahuan serta pembinaan karakter demi meningkatkan sumber daya manusia. Peran guru menjadi sangat penting dalam menerapkan dan mentransfer ilmu, yang dilakukan dalam setiap kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Peran media pembelajaran sangat penting sebagai alat pembelajaran membantu siswa memahami materi pelajaran. Menurut

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas I SD Negeri Pleburan 01 pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peneliti menemukan masalah, di antaranya adalah rendahnya daya serap siswa, kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah tanpa diimbangi dengan penggunaan media yang sesuai dengan materi dan pembelajarannya lebih berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa bosan. Rendahnya kreatifitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Levied an Lentz dalam Sukiman (2012) khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif,

fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk fokus dan berkonstrasi kepada isi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mencoba merancang sebuah model pembelajaran yang memadukan penerapan metode dan penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian yaitu media pembelajaran berbentuk *puzzle*. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi suatu bentuk gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa. Media *puzzle* juga merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar yang utuh. Media *puzzle* dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses penyusunan potongan *puzzle* melatih siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* untuk menunjang kreatifitas siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk membuat artikel dengan judul “Analisis Kreatifitas Belajar Siswa Menggunakan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas I di SD Negeri Pleburan 01”

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti objek dengan kondisi yang alamiah atau keadaan riil, tidak disetting atau dalam keadaan eksperimen di mana peneliti adalah instrumen kuncinya. Menurut Arikunto (2019:3) metode deskriptif adalah metode penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi suatu keadaan dan kondisi tertentu, kemudian memaparkan apa yang terjadi pada saat dilakukan penelitian

dalam bentuk laporan penelitian. Metode deskriptif dipilih karena peneliti ingin mendeskripsikan tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Aku Suka Bergotong Royong di kelas I Sekolah Dasar di SD Negeri Pleburan 01.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Teknik observasi dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 14 siswa. Untuk pengambilan data, observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi dan wawancara kreatifitas belajar menggunakan media *puzzle* yang peneliti temukan terkait analisis media *puzzle* untuk meningkatkan kreatifitas. Menurut Munandar (2012:31) Kreatifitas adalah suatu kemampuan untuk melihat kemungkinan dari sudut pandang lain melalui kombinasi berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Guru menggunakan media *puzzle* untuk menjelaskan

macam-macam gotong royong di lingkungan rumah, sekolah dan lingkungan masyarakat. Kemudian siswa menyusun *puzzle* gambar gotong royong di lingkungan rumah, sekolah dan lingkungan masyarakat agar menjadi gambar yang utuh.

Menurut Anderson dalam Sukiman (2012) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya interaksi langsung antara guru mata pelajaran dengan siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2023 di SD Negeri 2023. Penggunaan media untuk melaksanakan pembelajaran dapat mendukung pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Kreatifitas guru sangat diperlukan dalam mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Observasi
Kreatifitas Belajar Siswa Kelas 1
SD Negeri Pleburan 01

Aspek Pengamatan	Hasil Observasi		Total dalam %	
	√	-	√	-
Menjawab pertanyaan yang diberikan	14	0	100 %	0%
Memberikan jawaban yang bervariasi	11	3	78 %	22%

Mengembangkan gagasan orang lain	12	2	85 %	15%
Menciptakan ide yang berbeda	12	2	85 %	15%

Hasil observasi perilaku peserta didik saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan media puzzle. Siswa kelas 1 berjumlah 14, setelah dilakukan observasi meliputi siswa menjawab pertanyaan yang diberikan yaitu seluruh siswa dapat menjawab pertanyaan atau 100%, siswa mampu memberikan jawaban yang bervariasi 11 atau 78% dan sebanyak 3 atau 22% siswa yang tidak menjawab pertanyaan dengan variasi, siswa dapat mengembangkan gagasan orang lain sebanyak 12 atau 85% dan 2 atau 15% siswa yang tidak mengembangkan gagasan orang lain serta siswa sebanyak dapat menciptakan ide yang berbeda 12 atau 85% siswa dan 2 atau 15% siswa yang tidak memberikan ide masing-masing siswa. Dapat disimpulkan dari hasil observasi kreatifitas belajar siswa bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Muqodas (2015)

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Menurut Nurlaela dkk. (2017) Kreatifitas muncul berdasarkan keinginan yang besar dan motivasi yang kuat untuk menyelesaikan masalah serta adanya tantangan di dalam menyelesaikan masalah. Munandar dalam Novi (2019:19-20) unsur berpikir kreatif yang meliputi unsur-unsur kelancaran atau *Fluency* yaitu kelancaran berpikir kreatif untuk memikirkan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah, *fleksibilitas* atau kelenturan yaitu keluwesan berpikir sehingga gagasan yang diungkapkan memiliki jangkauan yang lebih luas dan beragam untuk memecahkan suatu masalah, *orisinalitas* atau keahlian yaitu ide-ide atau gagasan yang diungkapkan bersifat orisinal hasil pemikiran sendiri yang berdasar pada pengalaman dan unsur *elaborasi* yaitu mengembangkan suatu ide, merinci, melengkapi, dan penambahan detail terhadap ide sehingga dapat

dilaksanakan dan dikerjakan. menurut Slameto (2010:146) Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibelitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. media pembelajaran sangat penting sebagai alat pembelajaran membantu siswa memahami materi pelajaran. Menurut Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan semangat dan kreatifitas belajar siswa. Media puzzle meningkatkan interaksi antara guru dan siswa karena terdapat media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga akan mendapatkan hasil yang baik. Antusias siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan berlangsung dengan baik. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk menyusun puzzle dengan aktif dan kreatif.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas I SDN Pleburan 01 Kota Semarang menyatakan bahwa “faktor pendorong penggunaan media pembelajaran puzzle, mempermudah konsep yang sulit menjadi lebih sederhana, menambah daya serap siswa terhadap materi pembelajaran”. “respon dari peserta didik terhadap materi saat pembelajaran siswa lebih aktif dan kreatif terhadap pembelajaran meningkat, siswa lebih antusias baik secara individu maupun kelompok”

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle dapat mendorong kreatifitas siswa, mempermudah konsep yang sulit menjadi lebih sederhana dan memudahkan siswa menerima materi sehingga daya serap siswa meningkat. Dalam proses pembelajaran siswa lebih fokus, aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media puzzle dapat meningkatkan kreatifitas. Peningkatan kreatifitas disebabkan karena pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan kesempatan siswa berkreasi dalam menyusun puzzle.

Berdasarkan hasil dari temuan dan pembahasan, peneliti mengajukan bebrapa saran kepada pihak Guru kelas I SD Negeri Pleburan 01 diharapkan agar dapat menggunakan media yang inovatif untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Untuk siswa SD Negeri Pleburan 01 mengikuti proses pembelajaran dengan baik untuk meningkatkan kreatif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.

Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.

Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Munandar, S.C.Utami.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Muqodas 2015. *Mengembangkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Metodik Didaktik. Vol 9 no 2. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nurlaela dkk. 2017. *Strategi Belajar Berfikir Kreatif*. PT Media Guru Digital Indonesia: Jakarta Utara.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.