



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN SAINS V**  
“Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran  
untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi”  
**Magister Pendidikan Sains dan Doktor Pendidikan IPA FKIP UNS**  
**Surakarta, 19 November 2015**



<b>MAKALAH PENDAMPING</b>	<b>Implementasi Model-Model dan Perangkat Pembelajaran untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.</b>	<b>ISSN: 2407-4659</b>
-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE CARD*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF SISWA**

Eny Hartadiyati W.H<sup>1</sup>, Rizky Esti Utami<sup>2</sup>, Maya Rini Rubowo<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>*Universitas PGRI Semarang*

*Email korespondensi : hartadiyatieny@gmail.com*

**Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menekankan pada seseorang untuk mampu meningkatkan kualitas diri. Salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah aspek kemampuan berpikir kreatif. Bermain *puzzle* menuntut siswa untuk memikirkan secara kreatif bagaimana menyusun potongan menjadi bentuk yang utuh. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan *Research and Development*. Pengembangan media pembelajaran *puzzle card* dilakukan secara bertahap yaitu: tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan melalui validasi ahli. Hasil penelitian berupa media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran *puzzle card*, kemampuan berpikir kreatif siswa

**I. PENDAHULUAN**

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menekankan pada seseorang untuk mampu meningkatkan kualitas diri. Salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah aspek kemampuan berpikir kreatif.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah dimulai dari proses pelaksanaan pembelajaran dikelas. Hal ini menjadi tugas bagi para

pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi berkualitas dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Salah satu hal yang dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan terdapat berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan penjelasan guru. Hamalik dalam Arsyad (2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *puzzle card*. *Puzzle card* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak (Marasaoly, 2009). Rahmanelli (2007) menyebutkan bahwa “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, ”Apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle card* valid terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa?”

## II. METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*delevop*).

### B. Prosedur Pengembangan Media pembelajaran

#### 1. Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Adapun hal yang dilakukan adalah membahas tentang: (a) analisis awal, (b) analisis siswa, (c) analisis materi, (d) analisis tugas dan (e) spesifikasi tujuan pembelajaran

#### 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) untuk merancang *puzzle card* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Rancangan yang diperoleh disebut sebagai *prototype*.

#### 3. Tahap Pengembangan

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan *prototype* yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli. Uraian singkat kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *prototype puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, maka *prototype* divalidasi oleh ahli dengan langkah sebagai berikut.

(1) Analisis data validasi ahli dilakukan setelah diperoleh data hasil penilaian, tanggapan, komentar, dan saran dari validator terhadap *prototype I*. Secara berturut-turut analisis data ini dilakukan dengan cara:

- (a) Melakukan pengumpulan data tentang penilaian dan masukan/saran perbaikan dari para validator.
  - (b) Melakukan deskripsi kuantitatif dan kualitatif hasil penilaian validator.
  - (c) Menyeleksi dan mempertimbangkan berbagai koreksi dan saran perbaikan dari para validator
- (2) Merevisi bahan pembelajaran dari *prototype* menjadi *prototype* yang valid

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil tahap pendefinisian dan perancangan

Berdasarkan hasil dari *Focus Group Discussion* diperoleh bahwa subjek penelitian dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar pada sub tema Ekosistem. *Prototype* berupa *puzzle card* disusun sesuai pembelajaran V yang mengakomodasi kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah siswa sekolah dasar.

#### B. Hasil Penilaian menurut Validasi Ahli

Tabel 1. Penilaian menurut validasi ahli

<i>Prototype</i>	Validator			Rata-rata	Kriteria
	1	2	3		
<i>Puzzle Card</i>	4,00	4,33	4,33	4,22	Baik

#### C. Pembahasan

##### 1. Deskripsi tahap pendefinisian

Dalam implementasi kurikulum 2013 di SD, pembelajaran tematik di SD sangat penting peranannya. Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pemilihan materi yang terfokus pada subtema ekosistem menjadi dasar pertimbangan dalam penelitian ini dikarenakan pada materi ini siswa bisa bebas mengekspresikan hasil pemikiran secara kreatif berdasarkan suatu pengamatan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil survey di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah yang belum menerapkan pembelajaran tematik di semua kelas dikarenakan pembelajaran dengan penerapan secara tematik masih terasa baru di lingkungan para pendidik, sehingga diperlukan proses penyesuaian untuk menuju pembelajaran dengan pola pembelajaran tematik.

Hal yang sama juga nampak pada penggunaan media pembelajaran. 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

sangat tampak ketika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Dengan media, siswa bereksplorasi ketika pembelajaran berlangsung sehingga dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kreatifnya.

## **2. Deskripsi Tahap Perancangan**

Perancangan *puzzle card* disusun dengan mengacu pada pembelajaran tematik. Konsep yang digunakan dalam rancangan *puzzle card* adalah menyajikan soal yang ketersediaan jawabannya terdapat pada susunan *puzzle card*.

## **3. Deskripsi Tahap Pengembangan**

Tahap dari pengembangan media pembelajaran adalah validasi media pembelajaran. Desain media diberikan kepada validasi ahli untuk mendapatkan masukan dan saran. Hasil validasi ahli seluruhnya sebagai berikut.

### **1. Validasi Ahli berdasarkan Format *Puzzle***

Menurut pendapat dari 3 orang validator mengenai format *puzzle* adalah sebagai berikut, (a) penyajian *puzzle* telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan diberikan, namun ada beberapa tujuan yang belum tercapai jika hanya dengan penyajian *puzzle* saja. (b) penyajian *puzzle* telah disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. (c) *puzzle* menyediakan beraneka ragam pola dan kemungkinan penyelesaian dari pemecahan masalah.

### **2. Validasi Ahli berdasarkan Bahasa pada *Puzzle***

Penyajian kalimat yang digunakan pada *puzzle* masih ada beberapa yang ambigu sehingga akan mengakibatkan siswa kebingungan dalam menyelesaikan *puzzle* yang diberikan.

### **3. Validasi Ahli berdasarkan Penyajian *Puzzle***

Menurut validator Penyajian warna masih belum terlihat kontras, dan gambar yang disajikan masih kurang tajam serta masih ada yang kurang berorientasi pada tema yang diambil.

## **IV. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian telah menghasilkan produk media pembelajaran yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Akker, J. V. 1999. *Design Approach and Tools in Education and Training*. Dordrecht : Kluwer Academic Publisher
- Arsyad, M.A. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atsnan, M.F, Gazali,R.M. 2013. *Penerapan pendekatan Scientific dalam pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Materi Bilangan (Pecahan)*. Makalah, disajikan pada Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY, 9 november 2013 [online]. Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/10777/1/P%20-%2054.pdf>
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Marasaoly, Suryanti. 2009. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Dampak Hospitalisasi pada Anak Usi Prasekolah di Ruang Anggrek 1 Rumah Sakit Kepolisian Pusat R.S. Sukanto*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran. Tersedia pada <http://www.library.upnvj.ac.id> diakses 16 Desember 2012.

Rahmanelli. 2007. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pelangi Pendidikan Vol 2 (1):23-30

#### PERTANYAAN

No	Penanya/Instansi	Pertanyaan	Jawaban
1	Tina Nur Khasanah  Universitas Sebelas Maret	Bagaimana- kah sistemnya <i>puzzle card</i> ?	Sistem <i>puzzle card</i> dirancang dengan tematik. Konsep yang digunakan dalam rancangan <i>puzzle card</i> adalah penyajian soal yang ketersediaan jawabannya terdapat pada susunan <i>puzzle card</i> .