



<https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalekspresiestetik/index>

SENI RUPA PEMANFAATAN BARANG BEKAS UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MATERI SBDP

Sendy Pamungkas

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap akibat pengalaman dan latihan. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. Implikasinya, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran. Pembuatan puzzle dari barang bekas merupakan metode inovatif dalam mendaur ulang yang tidak hanya mengurangi limbah tetapi juga menawarkan aktivitas kreatif dan edukatif. Artikel ini mengeksplorasi proses dan manfaat dari pembuatan puzzle berbahan dasar barang bekas, seperti kertas, karton, dan plastik, dengan fokus pada teknik, material, dan dampak lingkungan. Proses dimulai dengan pengumpulan dan pemilahan barang bekas yang kemudian diproses menjadi bagian-bagian puzzle melalui teknik pemotongan dan pencetakan yang tepat. Selain mengurangi volume sampah, pembuatan puzzle ini juga melibatkan kreativitas dalam desain dan memungkinkan konsumen untuk terlibat dalam praktik keberlanjutan. Hasil dari pembuatan puzzle tidak hanya memberikan alternatif hiburan yang ramah lingkungan tetapi juga meningkatkan kesadaran akan pentingnya daur ulang. Penelitian ini menyoroti keuntungan lingkungan, ekonomi, dan sosial dari pendekatan ini, serta menawarkan panduan praktis untuk individu dan komunitas yang tertarik dalam memulai proyek serupa.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Belajar, Puzzle

History Article

Received (3 April)

Approved (20 Mei)

Published (2 Juni)

How to Cite

Pamungkas, Sendy. (2025) Seni Rupa Pemanfaatan Barang Bekas Untuk Media Pembelajaran Puzzle Dalam Materi Sbdp. JEE-Potlot Publisher, 3(1),10-17

Coessponding Author:

Jl. Karangturi No. 24, Indonesia.

E-mail: Sendypamung@gmail.com

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman semakin pula berkembang berbagai macam teknologi. Begitu pula dalam dunia pendidikan. Seiring berkembangnya waktu dunia pendidikan pula semakin menunjukkan akan generasi yang akan datang. Jika dalam dunia terjadi era milinial, maka dalam dunia pendidikan pula terjadi era perubahan kurikulum. Pada saat ini pemerintah sedang gencar-gencarnya untuk mensosialisasikan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Dimana kurikulum merdeka ini sudah dikemas secara praktis dan sangat memudahkan siswa untuk memahami materi yang ada. Serta memudahkan untuk guru dalam proses pengajaran. Dalam kurikulum merdeka ini lebih mengutamakan pembentukan karakter anak yang lebih baik sehingga setiap pembelajaran terdapat penilaian sikap yang dapat di hubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sudah dipastikan akan melalui berbagai macam masalah – masalah. Dalam memecahkan masalah dibutuhkan pemikiran khusus serta keterampilan khusus untuk menunjang ketercapaian hasil yang diharapkan. Keterampilan khusus itu adalah keterampilan berfikir kreatif. Sesuai dengan yang dikemukakan Dewey dalam Filsaime (2008:9), bahwa berpikir kreatif sebagai sebuah proses dalam pemecahan masalah. Dengan adanya permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari akan menuntut siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalahnya. Salah satu alat ukur kecerdasan siswa banyak ditentukan oleh kemampuannya memecahkan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran tematik perlu menerapkan prinsip ini agar siswa terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai “Media pembelajaran dapat membuat pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga dapat memotivasi untuk belajar, bahan pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh anak, metode mengajar tidak akan monoton komunikasi verbal semata tetapi lebih bervariasi, siswa lebih banyak belajar tidak hanya mendengarkan guru tetapi siswa dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya”.

Namun pada kenyataannya, dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru jarang sekali menggunakan media yang inovatif. Media yang digunakan pun hanya sebatas buku ajar dan media seadanya terkadang sering juga tanpa media. Yang dilakukan guru selalu ceramah. Kurangnya kreatifitas dan inovasi para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas membosankan bagi siswa. Ditambah lagi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah ceramah dan hanya terpusat pada guru saja, sedangkan siswa hanya sebagai penerima materi pasif sehingga siswa hanya terbiasa menerima konsep dan tidak terbiasa merumuskan konsep, menemukan konsep, dan mencetuskan konsep.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tematik dapat memberikan dampak positif dan sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa karena tampilan media yang menarik dan menyenangkan seperti permainan yang biasa dilakukan oleh siswa. Penggunaan media puzzle dapat membuat siswa melatih kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan secara pribadi maupun kelompok.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN Tlogorejo Sukodadi pada pembelajaran tematik kelas I, peneliti melihat proses pembelajaran berlangsung berpusat pada guru, tidak ada media yang digunakan, dan belum terlihat pembelajaran tematik yang sebenarnya yang seharusnya sesuai dengan kurikulum merdeka. Suasana pembelajaran berlangsung kurang kondusif serta para siswa yang terlihat kurang fokus mengikuti penjelasan guru. Masih banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, ada yang bermain sendiri, bahkan ada yang mengantuk.

Permasalahan tersebut terjadi akibat kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena tidak adanya tugas-tugas yang menantang siswa untuk berpikir dan membuat karya. Siswa cenderung sibuk dengan kegiatannya sendiri yang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran. Materi yang disampaikan gurupun hanya dapat menambah pengetahuan siswa, belum mampu mengasah kreatifitas siswa dalam berpikir. Terbukti pada tema 6 yaitu lingkungan bersih, asri dan indah yang di ajarkan pada saat itu. Guru mengajar dalam pembelajarannya tidak menggunakan media maka dalam pembelajaran tersebut membuat anak bosan sedangkan yang dibutuhkan anak dalam usia tersebut adalah sebuah hal yang konkrit.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan media yang inovatif dalam pembelajaran. Media yang inovatif yang dimaksud adalah media yang bisa mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, bisa menarik minat dan perhatian siswa pada pembelajaran, serta bisa mengajak siswa berperan aktif dalam menemukan atau pembentukan konsep tanpa diberikan konsep jadi oleh guru. Seperti media puzzle “lingkungan bersih dan lingkungan kotor” ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran karena tampilan media yang menarik dan seperti permainan yang biasa mereka mainkan, diharapkan membantu siswa dalam pemahaman materi karena siswa akan terlibat langsung dalam penggunaan

media sehingga pembentukan konsep itu akan terjadi dengan sendirinya pada siswa melalui kegiatan ini. Selain itu diharapkan juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa karena pada penyusunan puzzle ini siswa diberi kebebasan untuk menyusun kemungkinan-kemungkinan, ide-ide baru, dan merumuskan masalah secara jelas. Sehingga media puzzle dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas I SDN Tlogorejo Sukodadi”.

METODE

Pendekatan penelitian yang peneliti pilih adalah penelitian tindakan kelas dengan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Targgat pada tahun 1988 dari Dekain University Australia Dalam istilahhlnya penelitian Tindakan Kelas disebut dengan Classroom Action Research. Penelitian ini mampu menawarkan peningkatan komprtensi professional guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan melihat berbagai indicator keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Seorang ahli peneliti bernama McNiff (1992:1) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan guru sendiri hasilnya dapat digunakan sebagai alat untuk pengembangan dan perbaikan pembelajaran. Guru juga dapat melakukan penelitian terhadap siswa dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan lebih efektif. Penelitian tindakan kelas dapat menjembatani antara teori dan praktik pembelajaran.

Peneliti melakukan kegiatan sendiri di kelas dengan melibatkan siswanya sendiri,melalui suatu tindakan-tindakan yang direncanakan,dilaksanakan dan di evaluasi sendiri. Akhirnya dengan penelitian tindakan kelas guru dapat mengamati sendiri,merasakan sendiri dan menelti sendiri apakah kegiatan selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi terhadap proses hasil belajar siswa. Model penelitian tindakan kelas yang dapat digunakan sebenarnya ada beberapa macam,model yang tidak terlalu sulit untuk dilakukan oleh guru dikelas adalah penelitian tindakan kelas model siklus. Pada model penelitian ini terdapat empat komponen yaitu rencana,tindakan,observasi dan refleksi. Berdasarkan pengertian diatas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan tehnik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah suatu tindakan yang di lakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung dan mencatat secara sistimatis. Sedangkan yang di observasi adalah siswa kelas I

2. Tes

a. Tes Lisan

Tes lisan digunakan untuk mendapatkan data yang lebih cepat pada saat pembelajaran serta mengetahui kemampuan siswa

b. Tes Tulis

Tes tulis dilakukan untuk melihat tugas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila pada tahap kriteria keberhasilan tidak terpenuhi maka tindakan perbaikan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Permasalahan yang belum dapat dipecahkan dalam siklus sebelumnya di refleksi tim peneliti untuk mencari penyebabnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Oleh karena itu, media merupakan wahana untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau menyebarkan pesan. Menurut Thesalonika et al., (2021: 140) mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya informasi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar. Media datang dalam berbagai bentuk, sehingga sangat penting bagi guru untuk memilih media mereka dengan hati-hati untuk memastikan penggunaan yang tepat. Menurut Afra et al., (2020:77) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu sebagai pengantar untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut peneliti, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. pendidik. Secara terpisah, media pembelajaran adalah media yang mengkomunikasikan dan menyebarkan pesan dari sumber secara terencana dan efektif untuk merangsang pikiran siswa dan memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien

Media Puzzle

Di Negara Indonesia Puzzle dikenal dengan permainan bongkar pasang. Menurut Nurpratiwiningsih and Setiyoko (2018: 251) mengatakan bahwa puzzle is a game of composing an image or object that has been broken down in several parts. Puzzles are included in games that contain associative activities connecting or coupling. Yang artinya puzzle adalah permainan menyusun sebuah gambar atau objek yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. Puzzle termasuk permainan yang berisi kegiatan asosiatif yang menghubungkan atau menggabungkan. Media sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan. Media puzzle dimaksud media visual karena menggunakan indra penglihatan. Menurut Bahar dan Risnawati (2017: 79) bahwa media puzzle dapat

diterapkan pada objek model tiruan yang merangsang keterampilan motorik halus siswa dan dapat dimainkan dengan mendekonstruksi pasangan potongan puzzle berdasarkan pasangan alat untuk game edukasi serupa. Menurut peneliti, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah permainan yang didistribusikan dalam keadaan terstruktur atau utuh dan kemudian disusun kembali secara acak secara keseluruhan untuk melepaskan pasangan. Akan tetapi, media puzzle adalah alat permainan edukatif yang digunakan sebagai media untuk proses pembelajaran, merangsang motorik halus siswa dan memungkinkan potongan puzzle untuk dibongkar dan dimainkan.

Proses Pembelajaran menggunakan Media Puzzle

Inovasi Pembelajaran dengan Media Belajar

Dalam pelaksanaan kegiatan ini di SDN Tlogorejo Sukodadi mengumpulkan Guru dan Siswa, Adapun Dengan adanya inovasi dan media belajar dalam menyampaikan materi ajar, diharapkan siswa tertarik mengikuti pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, para guru terlihat senang melihat para siswa antusias menggunakan media pembelajaran puzzle. Menggunakan puzzle sebagai media belajar, selanjutnya kegiatan dilakukan dengan penggunaan puzzle sebagai media belajar. Siswa diberikan puzzle pecahan yang telah disiapkan oleh peneliti. Guru diminta melakukan penyesuaian materi yang akan diberikan untuk nantinya dapat didemonstrasikan menggunakan puzzle pecahan.

Menggunakan Puzzle Sebagai Media Belajar

Selanjutnya kegiatan dilakukan dengan penggunaan puzzle sebagai media belajar. Siswa diberikan puzzle pecahan yang telah disiapkan oleh peneliti. Guru diminta melakukan penyesuaian materi yang akan diberikan untuk nantinya dapat didemonstrasikan menggunakan puzzle pecahan.

Mendemostrasikan Media Puzzle Dalam Pembelajaran

Selanjutnya pada tahap praktik, siswa diminta untuk menerapkan materi yang diberikan kedalam puzzle yang sebelumnya telah dipersiapkan. Sembari diberikan materi, siswa diminta mendemostrasikan perhitungan operasi pecahan kedalam media puzzle yang ada. Dari hasil tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang diberikan oleh guru. Melalui penggunaan media pembelajaran, konsep dasar materi yang disampaikan akan lebih mudah terserap oleh siswa. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang diharapkan akan mengalami peningkatan.

Penghargaan Pada Siswa

Terakhir, untuk memotivasi siswa agar meningkatkan minat belajarnya diberikan penghargaan atas siswa yang dapat mendemonstrasikan materi pecahan

kedalam puzzle dengan baik sebagaimana yang diminta. Hal ini dilakukan untuk memotivasi siswa lain yang belum mampu mengikuti kegiatan praktik dengan baik dan memberikan penghargaan atas tercapainya pemahaman bagi siswa yang mampu menyelesaikannya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas sekaligus guru mata pelajaran matematika pada tahap pemantauan dan evaluasi didapatkan informasi bahwa hasil rangkaian kegiatan penggunaan media belajar puzzle yang telah dilaksanakan pada beberapa waktu yang lalu memberikan dampak positif terhadap aktifitas belajar siswa. Dengan penerapan pola belajar menggunakan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa, namun belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan siswa baru beradaptasi dengan model belajar dengan menggunakan media ajar.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media Puzzle yang dilaksanakan di SDN Tlogorejo Sukodadi berjalan dengan baik. Karena telah terbukti dalam pelaksanaan siklus satu dan siklus berkelanjutan telah mengalami perkembangan. Awalnya siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran, tetapi pada saat pembelajaran tematik menggunakan Puzzle, antusias para siswa berbanding terbalik. Hal tersebut dapat diukur sesuai dengan penggunaan media puzzle yang sudah disediakan dan diaplikasikan oleh siswa dalam pembelajaran tersebut. Maka bisa dikatakan media Puzzle dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai penunjang dan mempermudah dalam pemahaman konsep oleh siswa.

Program penggunaan media dalam setiap pembelajaran harus diwajibkan selalu terlaksana dalam proses pembelajaran. Karena ini dapat menunjang berfikir kreatifnya siswa. Dengan adanya media dalam pembelajaran siswa di tuntun aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat berperan serta dalam pengaplikasian media tersebut, sehingga konsep yang didapat tidak hanya dari ceramah yang bersumber dari guru saja, melainkan konsep tersebut dapat dibentuk oleh siswa sendiri karena dengan adanya media yang dapat mengasah berfikir kreatifnya. Sehingga lebih melatih peserta didik untuk memahami permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam hidupnya dengan pemecahannya sendiri.

SARAN

Bagi Siswa, Siswa diharapkan dapat meningkatkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapainya dapat ditingkatkan; Bagi Guru, guru diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang kreatif, dan guru diharapkan dapat menjelaskan materi dengan baik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tercapai hasil belajar yang maksimal; Bagi Peneliti, hasil penelitian

ini diharapkan dapat memberikan pengalaman penelitian dan pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Afra, Y., Rahmawati, P., & Widya, A. F. 2020. "Pengaruh media papan puzzle terhadap pemahaman konseptual matematika siswa di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74–86.
<http://www.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/205>.
- Thesalonika, E., Sinaga, M. I., & Arent, E. 2021. "Peningkatan hasil belajar konsep dasar IPS dengan menggunakan aplikasi Google Classroom pada mahasiswa PGSD." *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 137-146. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/94>.
- Nurpratiwiningsih, L., & Setiyoko, D. T. 2018. "Development of education games map material as a learning media for elementary school students." *Journal of Primary Education*, 7(3), 249-257. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26251>.
- Bahar, & Risnawati. 2017. "Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III." *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, 9(4), 77-86.
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>.