

# Pemanfaatan Media *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Dongeng

Intan Safitri<sup>1)</sup>, Iis Suwartini<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

*Puzzle*, media pembelajaran, dan dongeng

---



---

**Abstrak:** Dalam sebuah pembelajaran akan lebih baik bila menggunakan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran ini akan berfungsi sangat penting didalam kegiatan belajar mengajar karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi. Siswa akan lebih bersemangat dan tertarik dengan pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran karena pembelajaran tidak akan terasa monoton. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bahwa media *puzzle* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dongeng di kelas 3 SD. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian diambil dari penelitian yang dilakukan di SD Mantingan Rembang dengan subjek penelitian 18 siswa kelas 2 SD. Hasil dari penelitian ini antara lain; 1) siswa 100% berpendapat bahwa *puzzle* belum pernah digunakan dalam pembelajaran, 2) siswa 100% berpendapat bahwa pembelajaran dengan *puzzle* menyenangkan, 3) siswa 100% berpendapat bahwa materi mudah dipahami dengan menggunakan *puzzle*, 4) siswa 100% berpendapat bahwa *puzzle* layak dijadikan media pembelajaran, 5) siswa 100% berpendapat bahwa dengan menggunakan *puzzle* dapat meningkatkan semangat belajar. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *puzzle* cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran dongeng dan sangat bermanfaat untuk siswa.

---

**How to Cite:** Safitri, I. & Suwartini, I. (2021). Pemanfaatan Media *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Dongeng. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kegiatan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik yang memiliki tujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga peserta didik dapat mandiri sehingga diperlukan cara untuk membangun pengetahuannya. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara tiba-tiba dari guru ke peserta didik, sehingga peserta didik secara mandiri yang harus mengartikan apa yang diajarkan oleh guru dengan menyesuaikan terhadap pengalaman mereka. Dalam hal ini guru memiliki peran sebagai mediator dan fasilitator yang membantu pelaksanaan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Selain itu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengungkap, menjelaskan, dan menggambarkan ekspresi melalui kegiatan observasi, percobaan, dan prediksi untuk menyelesaikan masalah.

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang disenangi oleh peserta didik kelas tiga SDN Mantingan Rembang yaitu dongeng. Dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (folklore) yang cukup beragam cakupannya. Sugiyarto (dalam Susanto, 2015) dongeng merupakan cerita yang hanya berupa angan-angan atau khayalan yang kemudian diwariskan melalui cerita secara turun menurun. Dongeng merupakan cerita yang tidak hanya diperankan oleh manusia saja, melainkan juga diperankan oleh hewan dan tumbuhan. Dongeng juga memiliki amanat layaknya cerita nyata. Dongeng dapat dijadikan sarana yang cukup baik untuk menanamkan karakter yang baik dalam diri peserta didik, karena peserta didik akan menerimanya dengan senang hati. Bimo (dalam Soetantyo, 2013).

Terdapat tujuh jenis dongeng, antara lain mitos, sage, fabel, legenda, cerita lucu, cerita pelipur lara, dan perumpamaan. Jenis-jenis dongeng antara lain (1) mitos: dongeng yang menceritakan atau berisi tentang hal-hal magis seperti contoh pada cerita tentang dewa-dewa, peri atau Tuhan; (2) sage: dongeng yang bercerita tentang kepahlawanan, keberanian, atau sihir seperti sihir dongeng Gajah Mada; (3) fabel: dongeng yang biasanya diperankan oleh binatang atau tumbuhan yang dapat berbicara sehingga memiliki perilaku seperti manusia; (4) legenda: bentuk dongeng yang menceritakan atau berisi tentang sebuah

peristiwa tentang asal - usul suatu benda atau tempat; (5) cerita jenaka: cerita yang berkembang di masyarakat dan bersifat lucu atau jenaka; (6) cerita pelipur lara: biasanya berbentuk narasi yang bertujuan untuk menghibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli; dan (7) cerita perumpamaan: dongeng yang mengandung kiasan, contohnya adalah didaktik dari Haji Pelit.

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan praktikum pengamatan materi dongeng, kendala utama yang dihadapi peserta didik adalah kesulitan mengamati dan menceritakan gambar yang ditemukan. Karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini masih banyak yang menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah, karena sejak dulu sampai saat ini metode ceramah masih digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik di kelas tiga SDN Mantingan Rembang banyak menuntut keaktifan guru dari pada peserta didik. Selama proses pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada interaksi antar guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa. Sehingga menimbulkan kegaduhan di kelas.

Maka untuk menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dan untuk mendapatkan hasil yang baik guru harus memiliki banyak kreativitas, dalam proses pembelajaran guru memerlukan sarana untuk menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran materi dongeng adalah media *puzzle*. Sarana atau alat yang digunakan untuk penyampaian pesan salah satunya yaitu penggunaan media. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap. Noviasari (dalam Maghfiroh, 2019)

Secara bahasa (dalam Marta, 2010) *puzzle* diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan yaitu sebuah masalah yang diberikan sebagai hiburan, baik berupa perkataan, tulisan, atau gambar. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat mengasah kreativitas dan daya ingat peserta didik. karena bermain *puzzle* tidak hanya menggabungkan beberapa gambar saja, tetapi peserta didik juga dituntut untuk mengingat gambar yang didapatkan sebelumnya. Tantangan pada permainan *puzzle* akan menimbulkan rasa ketagihan untuk bermain kembali. Pasalnya jika merasa gagal dalam bermain, maka akan selalu dicoba hingga berhasil dalam menyusun gambar.

Pamadhi (dalam Harahap, 2019) gambar memiliki banyak manfaat pada anak, misalnya sebagai berikut: (a) alat untuk menyampaikan (berekspresi) isi hati, pendapat maupun gagasannya, (b) media atau perantara dalam bermain fantasi, ijjamiasi, sekaligus sublimasi, (c) stimulasi bentuk ketika lupa, atau untuk menumbuhkan gagasan baru, dan (d) alat untuk menjelaskan bentuk situasi.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Zulfadrial (dalam Putri, dkk, 2019:1) menuturkan bahwa metode deskriptif merupakan salah satu metode yang mempunyai strategi dalam penelitiannya dengan menggunakan angket untuk mengumpulkan data penelitian. Penelitian dilakukan di SD Negeri Mantingan Rembang. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas 3 di SD Negeri Mantingan Rembang. Pemerolehan data dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada para siswa. siswa diminta mengisi angket tersebut sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh setelah melakukan pembelajaran dengan media *puzzle*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

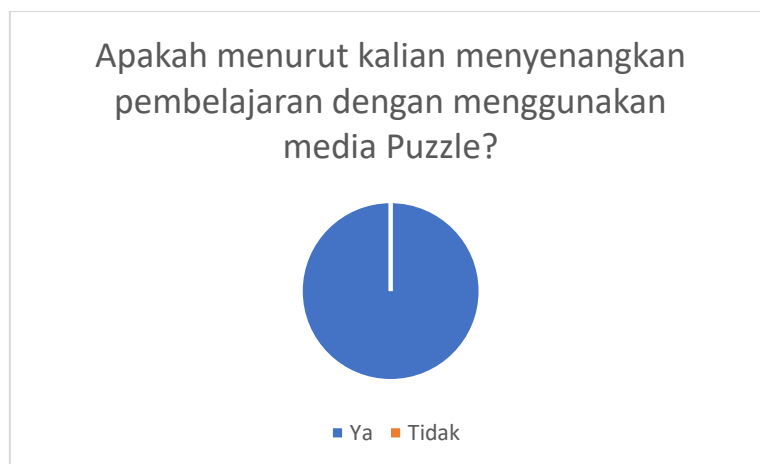
Penelitian telah dilakukan di SD Negeri Mantingan Rembang pada tanggal 9 September 2021. Penelitian dilakukan dengan cara pengisian lembar angket oleh para siswa kelas 3. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pernahkah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *puzzle*?



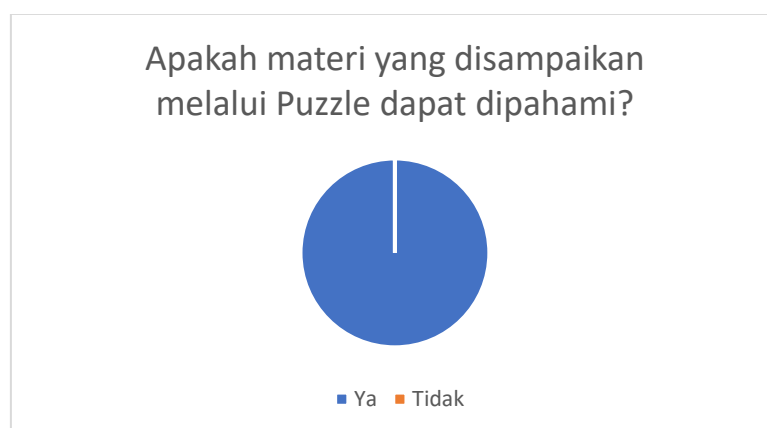
Hasil dari pengisian angket yang telah dilakukan oleh siswa kelas 3 mereka semua berpendapat bahwa belum pernah menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Apakah menurut kalian menyenangkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*?



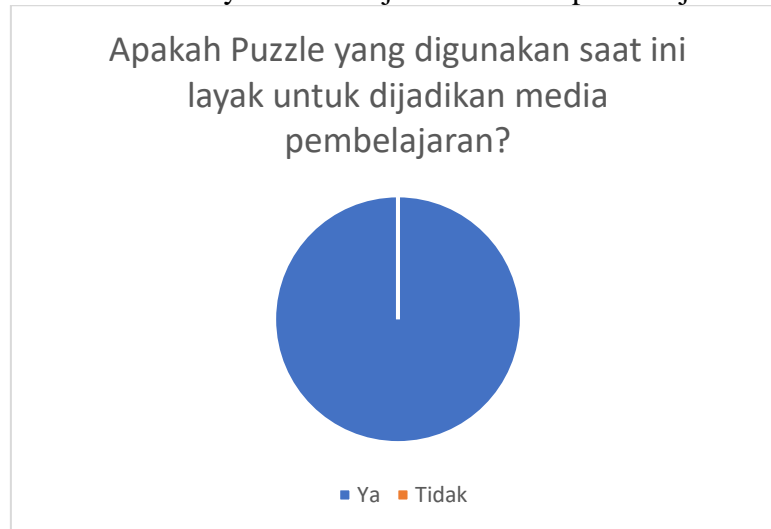
Hasil dari pengisian angket oleh siswa kelas 3 ini 100% mereka berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *puzzle* itu menyenangkan.

3. Apakah materi yang disampaikan melalui *puzzle* dapat dipahami?



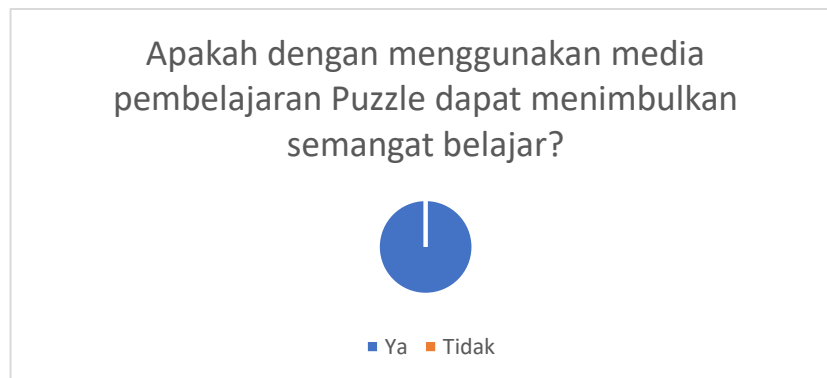
Hasil pengisian angket oleh siswa ini 100% menyatakan bahwa mereka dapat memahami materi dengan baik saat menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran.

4. Apakah *uzzle* yang digunakan saat ini layak untuk dijadikan media pembelajaran?



Hasil dari pengisian angket 100% siswa berpendapat bahwa *puzzle* yang mereka gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia layak untuk dijadikan media pembelajaran.

5. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat menimbulkan semangat belajar?



Hasil dari pengisian angket oleh para siswa 100% mereka berpendapat bahwa dengan penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menimbulkan semangat belajar bagi mereka.

### Analisa

Proses mencapai tujuan pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar, banyak hal yang harus dipersiapkan. Sebelum dilakukannya pembelajaran maka guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Beberapa perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru antara lain seperti, RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, dan yang lainnya. Seluruh perangkat pembelajaran tersebut haruslah dibuat dengan baik dan disesuaikan dengan keadaan siswa. Guru tidak boleh asal membuat sebuah perangkat pembelajaran karena itulah yang akan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar nantinya. Dengan perangkat pembelajaran yang baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari perangkat pembelajaran yang tidak kalah penting dengan perangkat pembelajaran lainnya. Karena media pembelajaran inilah yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hartadiyati, dkk (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu rangkaian atau komponen dalam pembelajaran yang mempunyai fungsi sangat penting dalam pembelajaran, karena jika pembelajaran hanya menggunakan penjelasan dari guru saja itu akan membuat siswa kurang memahami materi. Materi yang disampaikan oleh guru tersebut akan terasa abstrak

bagi siswa mereka sulit menangkap maksud dari guru. Dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Maka guru harus secara tepat memilih media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat terlebih dahulu menyesuaikan media dengan materi, tujuan pembelajaran, dan keadaan siswa. Itu semua diperlukan karena jika media pembelajaran tidak disesuaikan dengan itu semua akan menyebabkan kegagalan, sehingga semuanya haruslah sesuai terlebih dahulu agar terjadi kesinambungan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk materi dongeng yaitu media *puzzle*. Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019) mendefinisikan bahwa *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara menyusun gambar atau benda yang dipecah menjadi beberapa bagian yang acak. Walaupun *puzzle* merupakan media konvensional yang mungkin dianggap tidak sesuai dengan jaman sekarang, namun *puzzle* juga memiliki manfaat apabila diterapkan sebagai media pembelajaran. Namun sebagian besar guru masih tidak terbiasa dengan menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Itu terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa 100% siswa berpendapat bahwa mereka tidak pernah menggunakan *puzzle* dalam pembelajaran. Sangat disayangkan sekali padahal untuk membuat sebuah *puzzle* tidaklah terlalu susah dan menggunakan banyak biaya. Guru dapat menggunakan bahan yang tersedia disekitar seperti kardus yang pastinya banyak dimana-mana. Dan untuk gambarnya guru dapat mencari di internet yang kemudian dapat dicetak dan ditempelkan di kardus. Kemudian potong-potong gambar tersebut layaknya sebuah *puzzle* pada umumnya yang tidak beraturan bentuknya. Setelah menjadi sebuah *puzzle* maka dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam pembelajaran dongeng, terdapat salah satu indikator yang bertujuan agar setiap siswa dapat menceritakan kembali sebuah dongeng. Tujuan pembelajaran tersebut cocok apabila menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Guru dapat mempersiapkan beberapa *puzzle* dari gambar-gambar tokoh dongeng. Dalam pelaksanaannya guru dapat membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan sebuah *puzzle* yang harus mereka susun terlebih dahulu. Apabila ada yang terlebih dahulu selesai menyusun potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh maka mereka diminta untuk maju kedepan untuk menceritakan sebuah dongeng sesuai dengan gambar yang ada di *puzzle* mereka. Pembelajaran seperti ini akan lebih menarik karena dalam proses pembelajarannya seperti bermain dan belajar. Sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Wahid, dkk, 2020) anak di usia 7-11 tahun merupakan tahap dimana mereka ini lebih menyukai belajar yang menyesuaikan dengan pengalaman-pengalaman yang telah mereka lalui dan melihat pembelajaran itu sesuai dengan kenyataan, tahap tersebut disebut dengan tahap operasional konkret. Siswa akan lebih bersemangat karena sesuai dengan usia mereka yang masih senang untuk bermain. Sehingga guru harus pintar-pintar memilih media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah di peroleh 100% dari mereka berpendapat bahwa media pembelajaran dengan *puzzle* ini menyenangkan. Siswa harus senang terlebih dahulu agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mudah untuk dipahami. Bahkan hasil penelitian dari pengisian angket oleh siswa 100% dari mereka berpendapat mereka dapat memahami materi dengan baik.

Heinich, Molenda, dan Russel (dalam Tejo, 2011) merumuskan suatu prosedur dalam menyusun suatu media agar media pembelajaran tersebut terjamin efektif. Mereka menamai rumusan mereka dengan sebutan ASSURE yang meliputi langkah dalam perencanaan sistematis penggunaan media pembelajaran yang meliputi, *Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, utilize materials, require learner response, evaluate*. Jadi dalam merumuskan suatu media pembelajaran kita harus terlebih dahulu 1) identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, yakni apa hal yang diharapkan dari siswa setelah mereka memperoleh materi meliputi kemampuan, keterampilan, sikap yang harus mereka kuasai. 2) merumuskan tujuan, yakni kita harus membuat sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran karena media digunakan untuk membantu mencapai dari sebuah tujuan pembelajaran. 3) memilih, merubah, dan merancang, yakni dalam membuat sebuah media pembelajaran ada tiga yang bisa dilakukan yaitu memilih media apa yang akan digunakan dengan media yang sudah ada, kemudian kita juga dapat merubah media yang sudah ada menjadi lebih menarik atau lebih baik lagi, dan yang terakhir kita dapat membuat atau merancang media baru. 4). Perumusan materi, yakni dalam membuat sebuah media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, media harus berisi materi apa yang harus dikuasai oleh siswa. 5) pelibatan siswa, yakni dalam memanfaatkan sebuah media haruslah melibatkan siswa

didalamnya agar mereka dapat memberikan respon. 6) evaluasi, yakni dilakukan dengan tujuan untuk memilih media apa yang akan digunakan, prosedur penggunaan media tersebut bagaimana, apakah tujuan penggunaan media tersebut tercapai atau tidak, bagaimana kemampuan guru dalam menggunakan media, menginformasikan kepentingan administrasi, dan memperbaiki media jika masih terdapat kekurangan. Apabila sebuah media pembelajaran telah memenuhi semua hal tersebut maka dapat dipastikan media tersebut dijamin efektif dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran dongeng dengan menggunakan media *puzzle* seluruh siswa 100% berendapat bahwa media pembelajaran *puzzle* ini layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* dapat memberikan manfaat antara lain yaitu dapat meningkatkan kreatifitas, keaktifan, dan keingintahuan siswa. dikarenakan dengan menggunakan *puzzle* siswa kan dituntut untuk berpikir secara kreatif bagaimana untuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan yang utuh, dengan aktif mereka mencoba berbagai cara sehingga keingintahuan mereka juga meningkat. Rasa penasaran itu yang akan memunculkan kreatifitas, keaktifan, dan keingintahuan. Dengan ini siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi karena ada proses yang menurut mereka itu menarik dan menyenangkan. Daripada pembelajaran yang hanya monoton saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Itu sesuai dengan hasil penelitian bahwa 100% siswa berpendapat bahwa dengan menggunakan media *puzzle* ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Mantingan Rembang mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran dongeng ini dapat disimpulkan bahwa *puzzle* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Seluruh siswa di kelas 3 menyuarakan pendapatnya melalui angket bahwa dengan menggunakan *puzzle* dalam pembelajaran dongeng itu menyenangkan, materi mudah dipahami, layak untuk dijadikan media pembelajaran, dan dapat meningkatkan semangat belajar. Selain itu dengan menggunakan *puzzle* juga memiliki manfaat yaitu meningkatkan kreatifitas, keaktifan, dan daya ingin tahu siswa. walaupun terlihat sederhana dan masih konvensional *puzzle* akan menarik jika digunakan dalam pembelajaran terutama untuk anak di Sekolah Dasar yang diusia mereka belajar itu dari pengalaman yang nyata mereka lakukan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian dan penulisan artikel ini. Terima kasih kepada SD Negeri Mantingan yang telah mengizinkan dan memberikan ruang untuk melakukan penelitian ini. Kepada Bapak Novit Jati Purpyanto selaku wali kelas 3 yang telah memberikan izinnya untuk melakukan penelitian kepada siswanya. Siswa-siswi kelas 3 yang telah membantu sebagai subjek dalam penelitian ini. Tak lupa terima kasih kepada Ibu Iis Suwartini yang telah memberikan kritik dan sarannya dalam penelitian dan penulisan artikel ini.

## REFERENSI

-