

Penggunaan Pembelajaran Puzzle Kata Sebagai Media Komunikasi inovatif Dan Kreatif di SD Negeri Kedungsumur III

Sidoarjo

¹Moch.Beny Ferdiansyah,²Mohammad Insan Romadhan

^{1,2}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
ferdisaing23@gmail.com

Abstract

This research aims to examine the use of the word puzzle application as an inovative learning media at SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo. Through a qualitative approach and descriptive methods, data was collected from various library sources to describe the effectiveness of word puzzle in improving the learning process. The research results show that the word puzzle application has many advantages, including ease of Increase Vocabulary, Developing Reading Skills, Training Problem Solving Skills, and Sharpens Cognitive Skills. The word puzzle learning method is an innovative approach to teaching language and strengthening students' understanding of vocabulary, This article explores how word puzzles can be adapted to different educational levels and subject matter. For example, word puzzles can be tailored to a specific theme or learning topic to increase relevance and appeal to students.

Keywords: *Word Puzzle, Inovative Learning, Learning Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi word puzzle sebagai media pembelajaran inovatif di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo. Melalui pendekatan kualitatif dan metode deskriptif, data dikumpulkan dari berbagai sumber pustaka untuk mendeskripsikan efektivitas permainan puzzle kata dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi word puzzle mempunyai banyak keunggulan antara lain kemudahan Meningkatkan Kosakata, Mengembangkan Keterampilan Membaca, Melatih Keterampilan Pemecahan Masalah, dan Mempertajam Keterampilan Kognitif. Metode pembelajaran word puzzle merupakan pendekatan inovatif dalam pengajaran bahasa dan memperkuat pemahaman siswa. kosa kata, Artikel ini mengeksplorasi bagaimana teka-teki kata dapat disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan materi pelajaran yang berbeda. Misalnya, teka-teki kata dapat disesuaikan dengan tema atau topik pembelajaran tertentu untuk meningkatkan relevansi dan daya tarik bagi siswa..

Kata kunci: Puzzle Kata , Pembelajaran Inovatif, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Dalam lanskap pendidikan yang berkembang pesat, media pembelajaran inovatif memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman dan hasil pendidikan bagi siswa. Di antara inovasi-inovasi ini, aplikasi teka-teki kata telah muncul sebagai alat yang berharga untuk melibatkan siswa dan memperkaya proses belajar mereka. Ketika teknologi digital semakin terintegrasi ke dalam ruang kelas, para pendidik mencari metode yang efektif untuk mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan kinerja akademik.

Media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari (Warsita, 2008).

Penggunaan media permainan fisik sebagai bahan pembelajaran di sekolah merupakan metode yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya saja pengembangan permainan monopoli yang dirancang khusus untuk pembelajaran pendidikan jasmani terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sari, 2023). Model permainan ini mencakup infrastruktur seperti lapangan bermain, jumlah kotak, dan gambar, yang membantu meningkatkan detak jantung dan tingkat keterlibatan di kalangan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model permainan monopoli yang dikembangkan layak untuk pembelajaran pendidikan jasmani dan sangat efektif dalam mencapai hasil belajar.

Penggunaan permainan fisik sebagai media pembelajaran juga selaras dengan konsep penilaian pembelajaran tematik. Pendekatan ini menekankan pentingnya sumber daya pendidikan dalam memperlancar proses pembelajaran. Media pendidikan dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran secara efektif, dan berfungsi sebagai sarana komunikasi baik bagi pengirim maupun penerima (Puspitarini & Hanif, 2019). Misalnya, studi mengenai kesesuaian media video game untuk kurikulum pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan di sekolah dasar menemukan bahwa video game sangat efektif dalam memfasilitasi hasil pembelajaran dan diterima dengan baik oleh para ahli dan praktisi lapangan. Secara keseluruhan, penggunaan permainan fisik sebagai media pembelajaran didukung oleh berbagai teori yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Kasri (2018) mengemukakan bahwa game Puzzle juga dikenal sebagai teka-teki. Menurut Kasri, kata Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki, atau bongkar pasang berupa potongan-potongan gambar, Puzzle adalah media sederhana yang dimainkan dengan cara dibongkar. Puzzle adalah alat permainan deduktif yang dapat merangsang kemampuan anak yang dimainkan dengan cara membongkar kepingan Puzzle, manfaat penggunaan Puzzle dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan belajar dan memecahkan suatu masalah.

Penggunaan teka-teki kata dalam lingkungan pendidikan didukung oleh sejumlah literatur yang menyoroti manfaatnya dalam pembelajaran bahasa dan perkembangan kognitif. Menurut Sulistiana et. al. (2019), pengetahuan kosakata merupakan hal mendasar untuk pemahaman bacaan dan kemahiran bahasa secara keseluruhan. Penelitian yang dilakukan oleh Lindawati (2018) menggarisbawahi pentingnya pembelajaran kosakata insidental melalui aktivitas yang menarik. Selain itu, Damayanti (2023) menemukan bahwa permainan kata dan teka-teki meningkatkan perolehan dan retensi kosa kata di kalangan siswa. Penelitian

sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Irwan et. al. (2019) dan Said (2023), telah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Temuan ini selaras dengan manfaat yang diamati dari aplikasi teka-teki kata, yang meliputi peningkatan kosa kata, pengembangan keterampilan membaca, melatih kemampuan pemecahan masalah, dan mengasah keterampilan kognitif.

Mengingat bukti kuat yang mendukung manfaat pendidikan dari teka-teki kata, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengeksplorasi penerapannya dalam konteks pendidikan yang beragam dan untuk memahami potensi penerapannya yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menyediakan data empiris tentang efektivitas penerapan teka-teki kata di lingkungan sekolah dasar. Dengan menyesuaikan teka-teki kata dengan tema atau topik pembelajaran tertentu, pendidik dapat meningkatkan relevansi dan daya tarik materi, sehingga menumbuhkan pemahaman dan minat yang lebih dalam terhadap materi pelajaran. Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada fokusnya pada konteks pendidikan tertentu dan analisis rinci tentang bagaimana teka-teki kata dapat disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda.

Tujuan artikel ini adalah untuk menguji efektivitas aplikasi word puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana teka-teki kata dapat meningkatkan kosa kata, keterampilan membaca, kemampuan pemecahan masalah, dan perkembangan kognitif di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan mengeksplorasi penerapan praktis teka-teki kata di kelas, penelitian ini berupaya berkontribusi pada pengembangan strategi pengajaran efektif yang dapat diadopsi oleh pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi word puzzle sebagai media pembelajaran inovatif di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif untuk menilai keefektifannya dalam meningkatkan berbagai aspek proses pembelajaran khususnya dalam pendidikan bahasa.

Pengumpulan data untuk penelitian ini melibatkan kombinasi penelitian kepustakaan dan kerja lapangan. Komponen penelitian perpustakaan mencakup tinjauan ekstensif terhadap literatur yang ada mengenai penggunaan teka-teki kata dan alat pembelajaran berbasis permainan lainnya dalam lingkungan pendidikan. Tinjauan ini membantu membingkai latar belakang teoritis dan memberikan konteks untuk penelitian ini (Sugiyono, 2018). Kerja lapangan meliputi observasi, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus dengan guru dan siswa di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo. Observasi dilakukan di ruang kelas yang menggunakan aplikasi teka-teki kata, sehingga peneliti dapat menyaksikan secara langsung interaksi antara siswa dengan perangkat pembelajaran. Wawancara dan kelompok fokus memberikan data kualitatif tentang pengalaman, sikap, dan manfaat yang dirasakan peserta dari penggunaan teka-teki kata.

Analisis data dilakukan melalui proses analisis tematik, dimana data kualitatif yang dikumpulkan diberi kode dan kategorisasi secara sistematis untuk mengidentifikasi tema dan pola utama. Metode ini memungkinkan pemeriksaan data secara komprehensif dan membantu menyoroti aspek spesifik aplikasi teka-teki kata yang paling efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Analisis ini berfokus pada beberapa bidang utama, termasuk peningkatan kosa

kata, keterampilan membaca, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan kognitif. Dengan melakukan triangulasi data dari observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang dampak penerapan teka-teki kata terhadap pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Observasi awal penerapan aplikasi teka-teki kata dalam proses pembelajaran di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo memberikan data mendalam tentang kinerja siswa dan interaksi dengan media baru. Nilai pre-test mengungkapkan berbagai kompetensi awal di kalangan siswa. Siswa A dan Siswa B masing-masing mendapat nilai 6 dari 10, yang menunjukkan tingkat pemahaman awal yang sedang, sedangkan Siswa C mendapat nilai 4 dari 10, yang menunjukkan masih banyak ruang untuk peningkatan dalam kemampuan kosa kata dan bahasa mereka. Skor ini memberikan dasar untuk mengukur efektivitas penerapan teka-teki kata dari waktu ke waktu.

Siswa	Nilai
A	6
B	6
C	4

Pada interaksi awal dengan aplikasi teka-teki kata, Siswa A tampak kesulitan memahami mekanisme permainan. Kesulitan awal ini menyoroti perlunya instruksi yang jelas dan mungkin panduan tambahan bagi beberapa siswa ketika memperkenalkan alat pembelajaran baru. Namun seiring berjalannya sesi, Siswa A mulai menyesuaikan diri dengan permainan dan mampu mengikutinya dengan semakin mudah. Kemajuan ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa mungkin memerlukan lebih banyak waktu dan dukungan pada awalnya, mereka dapat beradaptasi dan mendapatkan manfaat dari media pembelajaran interaktif.

Sebaliknya, Siswa B dan C mendemonstrasikan pemahaman langsung tentang penerapan teka-teki kata. Mereka dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran tanpa kesulitan awal yang berarti, menunjukkan desain intuitif dan aksesibilitas aplikasi. Keterlibatan langsung dari sebagian besar siswa ini menunjukkan bahwa teka-teki kata dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kelas dengan gangguan minimal dan dapat memenuhi berbagai kemampuan siswa.

Interaksi antara ketiga siswa merupakan hasil positif lain yang diamati. Mereka berkolaborasi dengan baik, seringkali saling membantu ketika ada yang menemui tantangan. Lingkungan belajar kooperatif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan tetapi juga menumbuhkan rasa kerja tim dan saling mendukung. Selain itu, ketiga siswa menyatakan tingkat kesenangan dan kepuasan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa aplikasi teka-teki kata dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Respon emosional yang positif sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi dan minat yang berkelanjutan terhadap materi pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan terhadap siswa memberikan wawasan berharga tentang pengalaman dan persepsi mereka dalam menggunakan aplikasi teka-teki kata sebagai alat pembelajaran. Siswa A menganggap permainan puzzle ini cukup menarik tetapi pada awalnya kesulitan memahami alur permainan tersebut. Kesulitan ini menyoroti pentingnya memberikan

instruksi yang jelas dan komprehensif ketika memperkenalkan media pembelajaran baru. Meskipun ada tantangan awal, Siswa A melaporkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi setelah terlibat dengan teka-teki kata. Hal ini menunjukkan bahwa, setelah hambatan awal diatasi, aplikasi tersebut secara efektif memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman.

Siswa B mempunyai pengalaman yang sangat positif dengan aplikasi teka-teki kata. Ia merasa mampu memahami materi lebih cepat dibandingkan dengan metode belajar tradisional. Ia menyoroti bahwa sifat interaktif dari puzzle membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Respons siswa ini menggarisbawahi potensi teka-teki kata untuk meningkatkan efisiensi dan minat belajar, menjadikannya alat yang berharga untuk menjaga motivasi siswa. Peningkatan pemahaman siswa B terhadap materi setelah menggunakan puzzle semakin mendukung efektivitas media pembelajaran ini dalam memperkuat konten pendidikan.

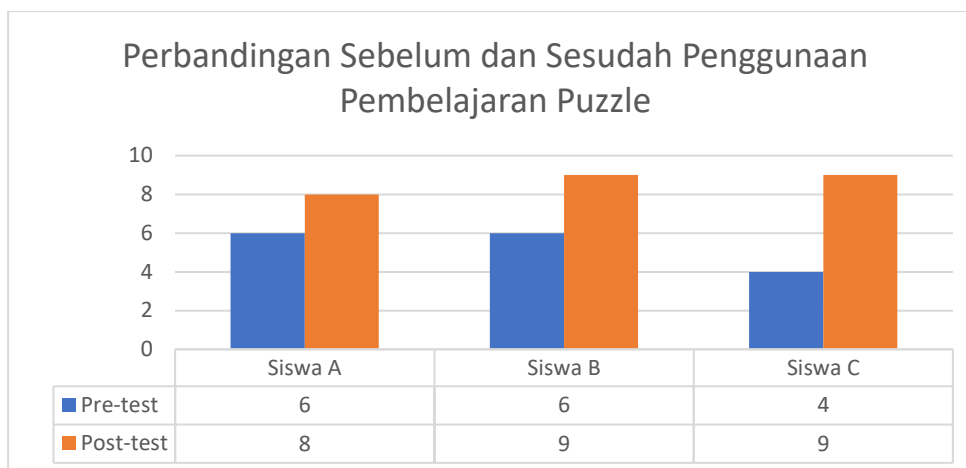
Demikian pula, Siswa C melaporkan sedikit kesulitan dalam penerapan teka-teki kata. Satu-satunya tantangan yang dihadapi adalah kebingungan yang kadang terjadi di tengah-tengah kegiatan, yang mudah diselesaikan melalui kolaborasi dengan rekan-rekan. Pengalaman ini menekankan manfaat pembelajaran kooperatif, dimana siswa dapat saling mendukung dan secara kolektif mengatasi hambatan. Kemampuan Siswa C dalam menjawab pertanyaan terkait materi secara akurat setelah menggunakan puzzle menunjukkan efektivitas aplikasi dalam memperkuat pemahaman dan retensi informasi.

Kemudian, dilakukan post-test dengan hasil berikut:

Siswa	Nilai
A	8
B	9
C	9

Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman dan retensi siswa terhadap materi setelah menggunakan aplikasi word puzzle. Siswa A yang awalnya mendapat nilai 6/10 pada pre-test, meningkat menjadi 8/10. Peningkatan ini menyoroti efektivitas penerapan teka-teki kata dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan kosa kata Siswa A, meskipun ada kesulitan awal yang dihadapi. Perkembangan dari kinerja yang moderat ke tingkat pencapaian yang lebih tinggi menggarisbawahi potensi alat pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi pencapaian pendidikan yang bermakna.

Siswa B dan C juga menunjukkan peningkatan yang luar biasa dalam nilai pasca tes mereka. Kedua siswa yang awalnya mendapat nilai masing-masing 6/10 dan 4/10, memperoleh nilai 9/10. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan puzzle kata sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Skor yang hampir sempurna menunjukkan bahwa sifat teka-teki yang menarik dan interaktif meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Peningkatan yang konsisten pada ketiga siswa menyoroti aplikasi teka-teki kata sebagai alat pendidikan yang ampuh yang dapat meningkatkan kinerja dan keterlibatan siswa, menjadikannya tambahan yang berharga dalam lingkungan belajar di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo.



Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo menunjukkan efektivitas aplikasi teka-teki kata sebagai media pembelajaran inovatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis deskriptif untuk menilai dampak penerapan terhadap hasil belajar siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kosakata, keterampilan membaca, dan pemahaman keseluruhan di antara siswa yang menggunakan aplikasi teka-teki kata. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang ada yang menunjukkan bahwa alat pendidikan yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan Ahmed et. al. (2022) menemukan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca dan keterampilan kosa kata siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Studi ini juga menyoroti dampak positif penerapan teka-teki kata terhadap keterlibatan dan kolaborasi siswa. Semua siswa yang terlibat dalam penelitian ini melaporkan bahwa teka-teki tersebut menarik dan bermanfaat untuk memahami materi dengan lebih baik daripada metode tradisional. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pengalaman pendidikan yang interaktif dan mendalam dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Misalnya, penelitian Abdul Jabbar & Felicia (2015) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan minat dan kesenangan siswa dalam belajar, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan teka-teki kata sangat bermanfaat bagi siswa yang awalnya kesulitan dengan alur permainan. Siswa A yang awalnya mendapat nilai 4/10 pada pre-test, menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan aplikasi, memperoleh nilai 8/10 pada post-test. Temuan ini mendukung penelitian yang ada yang menunjukkan bahwa alat pendidikan yang interaktif dan menarik bisa sangat efektif bagi siswa yang kesulitan dengan metode pengajaran tradisional. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Vankúš (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam matematika, karena pembelajaran tersebut memberikan cara yang menarik dan interaktif untuk mempelajari materi. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan potensi aplikasi teka-teki kata sebagai alat pendidikan yang berharga untuk meningkatkan kosa kata, keterampilan membaca, dan pemahaman secara keseluruhan.

Penutup

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi teka-teki kata sebagai media pembelajaran inovatif di SD Negeri Kedungsumur III Sidoarjo secara signifikan meningkatkan kosakata, keterampilan membaca, dan pemahaman siswa secara keseluruhan, terbukti dengan peningkatan yang signifikan pada nilai post-test. Sifat teka-teki yang interaktif dan menarik menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, mendorong kolaborasi dan kesenangan siswa. Secara teoritis, penelitian ini mendukung integrasi perangkat pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa dan keterampilan kognitif. Secara praktis, disarankan agar para pendidik menerapkan aplikasi teka-teki kata secara lebih luas di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, memastikan instruksi yang jelas dan dukungan awal untuk memaksimalkan efektivitasnya. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dan adaptasi terhadap beragam kebutuhan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. *Review of educational research*, 85(4), 740-779.
- Ahmed, A. A. A., Sayed, B. T., Wekke, I. S., Widodo, M., Rostikawati, D., Ali, M. H., ... & Azizian, M. (2022). An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention. *Education Research International*, 2022(1), 9739147.
- Darmayanti, R. (2023). Gema Cow-Pu: Development of Mathematical Crossword Puzzle Learning Media on Students' Critical Thinking Ability. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 37-48.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Kasri, K. (2018). Improvement of Achievement of Learning Mathematics through Media Puzzle Students Grade I Elementary School. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59-65.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Sari, I. P. (2023). THE EFFECTIVE METHODS AND MEDIAS USED IN HEALTH PROMOTION ABOUT ADOLESCENT HEALTH PRODUCTION. *The Indonesian Journal of Public Health*, 18(3), 505-517.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta
- Sulistiana, E., Nadzifah, W., & Arifin, M. S. (2019). intensive english program (IEP) meningkatkan penguasaan vocabulary. *Jurnal studi guru dan pembelajaran*, 2(3), 236-240.
- Vankúš, P. (2021). Influence of game-based learning in mathematics education on students' affective domain: A systematic review. *Mathematics*, 9(9), 986.
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal teknodik*, 064-078.