

## **PELATIHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN PUZZLE SUKU KATA PADA SISWA SD INPRES KABBA**

**Dian Fransiska Ledi, Emirensiana Dappa Ege, Agustina Ngongo,  
Astriana Lalu Genya, Sovia Santani**

Program Studi Teknik Informatika, Program Studi Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen  
Informatika Komputer (STMIKOM) Stella Maris Sumba  
*dianfransiskaledi@gmail.com*

### **Abstract**

At the elementary school level (SD), Indonesian is one of the subjects that requires instructional media in its teaching. This is due to the central role of Indonesian in supporting intellectual, social, and emotional growth of students, as well as supporting success in learning all subjects. Indonesian language becomes one of the necessary media for developing systematic and logical thinking. One of the Indonesian language subjects for lower grades in elementary school (SD) is reading and writing initiation. One form of instructional media that can be used for reading and writing materials that explain the concept of syllables becoming words is media in the form of syllable puzzle. The method that will be applied in this community service activity is a workshop training that emphasizes direct practice and mentoring. From the activities that have been carried out, there is an influence and difference in the learning spirit and enthusiasm of students when participating in the learning process before and after utilizing the new learning instrument. The implementation of syllable puzzle instructional media has achieved satisfactory results, which can be seen from the enthusiastic behavior of students participating in the teaching and learning process. This activity has a positive impact on the students and SD Inpres Kabba because indirectly, this community service activity is able to influence the cognitive aspect of children.

*Keywords: Learning Medium, Syllable Puzzle, Elementary School.*

### **Abstrak**

Pada tingkat sekolah dasar (SD), Bahasa Indonesia adalah salah satu mata Pelajaran yang memerlukan media pembelajaran dalam pengajarannya. Hal ini disebabkan oleh peran sentral Bahasa Indonesia untuk mendukung pertumbuhan intelektual, sosial, emosional siswa serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari segala jenis mata pelajaran. Bahasa Indonesia menjadi salah satu media yang diperlukan untuk mengembangkan cara berpikir yang sistematis dan logis. Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas rendah di Sekolah Dasar (SD) yaitu membaca dan menulis permulaan. Salah satu bentuk media ajar yang bisa dipakai untuk materi membaca dan menulis yang menjelaskan konsep suku kata menjadi kata adalah media berupa puzzle suku kata. Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini yakni pelatihan/workshop yang lebih mengedepankan praktik langsung dan pendampingan dalam bentuk mentoring. Dari kegiatan yang sudah dilaksanakan, ada pengaruh dan perbedaan semangat belajar dan antusiasme siswa ketika mengikuti proses pembelajaran sebelum serta setelah memanfaatkan instrument belajar yang baru. Penerapan media pembelajaran puzzle suku kata mendapatkan hasil yang memuaskan yang dapat dilihat dari perilaku siswa yang antusias mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Kegiatan tersebut membawa dampak positif bagi peserta didik dan SD Inpres Kabba karena secara tidak langsung kegiatan PkM ini mampu mempengaruhi aspek kognitif anak.

*Keywords: Media Pembelajaran, Puzzle Suku Kata, Sekolah Dasar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan sebuah unsur yang memegang peranan penting dalam rangka menciptakan generasi bangsa yang cerdas. Pendidikan dasar harus mampu memberikan fondasi yang kuat pada peserta didik, baik yang menyangkut mental maupun yang menyangkut kepribadian agar dapat mendukung dan membentuk perkembangan kognitif yang baik pada seorang anak/peserta didik. Pendidikan di sekolah bukan hal yang sederhana karena dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, guru akan terlibat secara langsung dengan peserta didik yang memiliki latar belakang kognitif yang berbeda-beda. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar bukan saja mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga melibatkan siswa untuk melakukan tindakan atau praktik tertentu agar mereka dapat memahami dengan baik materi pelajaran yang guru diberikan. Strategi yang dapat digunakan oleh guru agar siswa dapat memahami materi dengan baik adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Sadiman (2018), media pembelajaran adalah segala hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan, khususnya materi pembelajaran dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk merangsang perhatian, pikiran, serta minat belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan defenisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung karena media pembelajaran dapat membantu komunikasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta

didik. Guru merupakan sumber materi, peserta didik merupakan penerima materi, dan media pembelajaran merupakan alat atau instrumen yang digunakan sehingga materi yang sudah disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Guru yang berperan sebagai sumber materi mesti sanggup menentukan media/instrumen pembelajaran yang tepat. Menurut Hamalik (dalam Erma, dkk 2013) menggunakan media/instrumen pembelajaran ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dapat menumbuhkan kemauan dan rasa ingin tahu yang tinggi, menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa. Peningkatan aspek kognitif serta merangsang emosi peserta didik dapat dilakukan dengan cara menggunakan media/instrumen pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rivai dan Sudjana (2013), mereka mengemukakan bahwa standar untuk menentukan media/instrumen pembelajaran, yakni: 1) kesesuaian antara tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, 2) mendukung materi yang akan disampaikan, 3) media tidak sulit diperoleh, 4) mampu digunakan oleh guru, 5) waktu yang tersedia untuk penggunaan media, 6) menyesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa.

Pada tingkat sekolah dasar (SD), Bahasa Indonesia adalah salah satu mata Pelajaran yang memerlukan media pembelajaran dalam pengajarannya. Hal ini disebabkan oleh peran sentral Bahasa Indonesia untuk mendukung pertumbuhan intelektual, sosial, emosional siswa serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari segala jenis mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Boliti (2014) yang mengatakan bahwa Bahasa Indonesia

memiliki peran penting dalam upaya menaikkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD), terutama dalam hal mempercepat pemahaman peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Bahasa Indonesia menjadi salah satu media yang diperlukan untuk mengembangkan cara berpikir yang sistematis dan logis. Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas rendah di Sekolah Dasar (SD) yaitu membaca dan menulis permulaan, dalam hal ini guru akan menunjukkan kata-kata atau kosa kata pendek kepada peserta didik yang akan dijadikan contoh dan disalin lalu dibaca oleh peserta didik. Artinya, pembelajaran membaca dan menulis permulaan ditekankan pada kecakapan menulis secara mekanis serta melek aksara/huruf. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Inpres Kabba, tim Pengabdian kepada Masyarakat menemukan masalah pada proses pengajaran materi membaca dan menulis karena sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyatukan suku kata menjadi sebuah kata. Hal ini terjadi karena kurangnya minat dan semangat peserta didik terhadap materi tersebut.

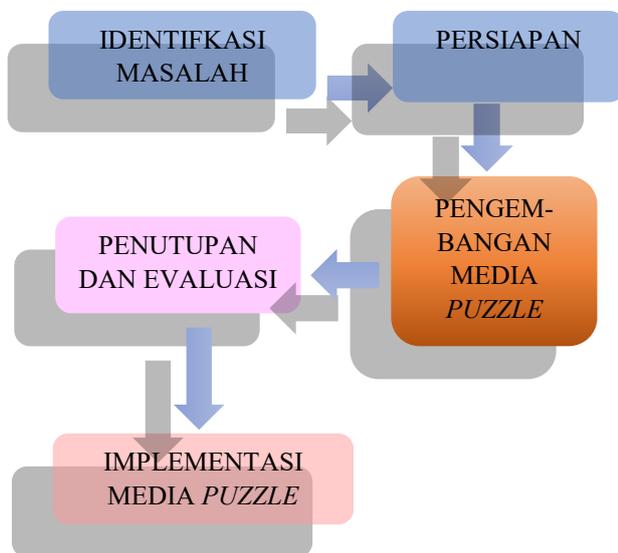
Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik adalah proses pembelajaran yang monoton. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas hanya terfokus pada guru sebagai sumber materi karena guru jarang menggunakan media/instrumen pembelajaran. Jenis pembelajaran ini mengakibatkan siswa menjadi kurang berpartisipasi, mudah merasa bosan, serta kurang antusias. Karena itu, dalam proses belajar mengajar diperlukan berbagai jenis media seperti gambar, teka-teki (*puzzle*), bernyanyi, dan permainan *game* agar dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa. Salah satu bentuk

media pembelajaran yang bisa dipakai untuk materi membaca dan menulis yang menjelaskan konsep suku kata menjadi kata adalah media berupa *puzzle* suku kata. Media *puzzle* bisa dianggap sebagai permainan pendidikan karena tidak hanya bermain, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan otak, melatih kecepatan berpikir, dan mengasah keterampilan tangan peserta didik. Dirujuk dari penelitian yang dilaksanakan oleh Yulianada, dkk (2019), disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa *puzzle* memiliki kemampuan untuk menunjukkan karakteristik siswa/peserta didik, dapat menarik perhatian, antusiasme serta semangat belajar peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pelatihan pemanfaatan/penerapan media *puzzle* suku kata di SD Inpres Kabba. Kegiatan ini bertujuan untuk menjelaskan cara menggunakan *puzzle* suku kata sebagai alat pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca awal/permulaan siswa SD Inpres Kabba. Di sisi lain, menggunakan *puzzle* suku kata mampu menambah motivasi serta minat belajar siswa.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini yakni pelatihan/workshop yang lebih mengedepankan praktik langsung dan pendampingan dalam bentuk mentoring. Pengabdian kepada Masyarakat akan dilaksanakan selama 2 hari, yakni pada tanggal 12 dan 13 November 2023 dengan teknik pertemuan langsung dan bertempat di SD Inpres Kabba, kecamatan Wanokaka, Kabupaten Sumba Barat. Solusi untuk menangani masalah Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) seperti yang telah

dipaparkan sebelumnya adalah dengan menerapkan pendekatan desain berbasis penelitian (DBR), yang sesuai dengan tujuan pengabdian untuk merencanakan, membuat, serta menerapkan media/instrumen pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran MMP. Barab and Squire (2004) mendefinisikan metode DBR (*Design Based Resarch*) dalam Herington, dkk (2007) seperti “*a series of approaches, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that account for and potentially impact learning and teaching in naturalistic settings*”. Tim pengabdian menggunakan model penelitian yang dikembangkan Reeves pada tahun 2006 (dalam Jan Van Akker, 2006), untuk dijadikan sebagai referensi, maka kegiatan pengabdian ini dibagi ke dalam 5 tahap, yakni tahap identifikasi masalah, pengembangan media *puzzle*, implementasi *puzzle* sebagai media pembelajaran, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan PkM

## HASIL PELAKSANAAN PkM

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian, tim melakukan identifikasi

masalah terlebih dahulu. Dengan melakukan identifikasi, maka dapat diketahui permasalahan yang ada di SD Inpres Kabba yaitu proses pembelajaran yang monoton karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang berakibat pada kurangnya semangat dan minat belajar. Setelah melakukan identifikasi masalah, dilanjutkan pada tahap persiapan. Pada tahap ini, tim pengabdian mengadakan koordinasi dengan tempat yang dijadikan target kegiatan PkM dalam hal ini SD Inpres Kabba. Koordinasi tersebut dilangsungkan pada hari Sabtu, 11 November 2023 serta melibatkan kepala sekolah, beberapa orang guru, dan wali kelas. Ketua tim pengabdian menyampaikan rencana pengabdian di sekolah tersebut untuk memberikan kontribusi kepada guru-guru dalam rangka meningkatkan minat dan keterampilan belajar peserta didik melalui penggunaan media/instrumen pembelajaran. Tahap koordinasi ini sekaligus untuk menyepakati waktu pelaksanaan dan jumlah peserta didik yang dilibatkan.

Kegiatan PkM ini berfokus pada proses melatih guru untuk penggunaan/penerapan media/instrumen pembelajaran *puzzle* suku kata. Hal ini dilakukan karena kebanyakan guru di SD Inpres Kabba tidak menggunakan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar, termasuk dalam pengajaran mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kurangnya inovasi dan kreatifitas dari para guru untuk mengembangkan media/instrumen pembelajaran dan menciptakan proses belajar yang menarik minat dan semangat peserta didik menjadi penyebab utamanya. Oleh karena itu diperlukan pelatihan sehingga dapat memotivasi guru-guru di sekolah untuk mengembangkan media/instrumen pembelajaran guna

meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Setelah melakukan persiapan dan koordinasi, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan *puzzle* suku kata. *Puzzle* suku kata yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini akan buat oleh tim pengabdian sebelum diimplementasikan di kelas pada jam Pelajaran Bahasa Indonesia yakni pada materi membaca dan menulis.



**Gambar 2. Pembuatan/Pengembangan Puzzle Suku Kata**

Setelah melakukan persiapan dan pengembangan *puzzle* suku kata, akan dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu implementasi *puzzle* suku kata. Kegiatan ini dimulai dengan pembukaan, kata sambutan, serta pengenalan tim PkM. Kata sambutan diberikan oleh ibu Korlina Kedu, S.Pd selaku kepala sekolah di sekolah tersebut. Beliau sangat antusias dan mengapresiasi kegiatan ini yang terkait dengan pelatihan penggunaan/penerapan media pembelajaran karena selama ini SD Inpres Kabba belum pernah memperoleh kesempatan untuk menjadi sasaran PkM. Beliau berharap bahwa kegiatan PkM ini dapat memotivasi para guru di sekolah tersebut untuk mulai menggunakan media/instrument

pembelajaran. Ketika melaksanakan proses pengajaran agar dapat menarik minat serta semangat peserta didik dalam proses belajar.



**Gambar 3. Perkenalan Tim Pengabdian**

Kegiatan ini melibatkan 5 anggota tim pengabdian, terdiri dari 2 dosen serta 3 mahasiswa dari jurusan Teknik Informatika STIMIKOM Stella Maris Sumba. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Inpres Kabba, kecamatan Wanukaka pada hari Senin dan Selasa, 13-14 November 2023 yang dihadiri oleh 6 orang guru, 1 orang kepala sekolah, serta 30 orang peserta didik. Tahap ini berlangsung lancar dan disambut dengan antusias serta mendapatkan respon positif dari guru-guru dan kepala sekolah karena hal ini dinilai mampu menambah semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang selama ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi para guru di sekolah tersebut. Setelah sambutan dari kepala sekolah, dilanjutkan ke tahap praktik penggunaan media pembelajaran *puzzle* suku kata yang diawali dengan tanya jawab antara tim pengabdian dengan peserta didik terkait materi yang akan diterapkan dalam *puzzle* suku kata.



Gambar 4. Tanya Jawab Bersama Peserta Didik

Setelah melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi, maka dilanjutkan dengan praktik penggunaan/penerapan media *puzzle* terkait materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Media pembelajaran *puzzle* suku kata diintegrasikan terhadap materi MMP pada pengajaran Bahasa Indonesia. Media belajar *puzzle* ini menjadi sarana untuk menambah keterampilan serta minat peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Ditahap ini peserta didik berperan aktif dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dan menyusun *puzzle* yang tersedia. Karakter peserta didik sekolah dasar yang gemar bermain *game* menjadi salah satu faktor utama yang memicu daya pikir anak untuk mengerjakan dan menjawab beberapa pertanyaan yang disediakan tim pengabdian dengan cara menyusun potongan-potongan *puzzle* di papan *puzzle*.



Gambar 5. Praktik Penggunaan *Puzzle* Suku Kata

Sesi terakhir dari kegiatan ini adalah penutupan. Guru serta tim pengabdian bekerjasama untuk mengevaluasi materi pelajaran serta media ajar yang telah digunakan. Dari kegiatan yang sudah dilaksanakan, ada pengaruh dan perbedaan semangat belajar dan antusiasme siswa ketika mengikuti proses pembelajaran sebelum serta setelah memanfaatkan instrument belajar yang baru. Penerapan media pembelajaran *puzzle* suku kata mendapatkan hasil yang memuaskan yang dapat dilihat dari perilaku siswa yang antusias mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Dengan cara ini secara tidak langsung mampu mempengaruhi aspek kognitif anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dari semangat yang ditunjukkan oleh siswa pada saat mengikuti setiap tahap kegiatan dan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian. Selain itu, siswa memperoleh pemahaman yang baik terkait materi yang diberikan dan dapat

dikatakan bahwa kegiatan tersebut membawa dampak positif bagi peserta didik dan SD Inpres Kabba.

Sekolah Dasar. *Dinamika ekolah Dasar*. Vol 1 No 1. Hal 1-11.

## DAFTAR PUSTAKA

- Boliti, Sukamong. 2014. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing. *Jurnal kreatif Tadulako Online*. Vol 2, No 2. Hal 12-23.
- Erma, N., Supurwoko, Surantoro. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 1 No 1. Hal 37-45.
- Sadiman, A. S., dkk. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Press.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Van den Akker, J. et.al. (2006). *Introducing Educational Design Research*, dalam *Educational Design Research*. New York: Routledge
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlra/article/view/461/377>
- Yulianada. Sagita, Julius. W, Prayuningtyas Angger. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Pendidikan Karakter Pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II