



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN KATA PADA MATERI PUISI KREATIF SISWA FASE C SD MUHAMMADIYAH WIWITAN KABUPATEN LUWU

Nurhafidah

Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: hafidahn833@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4824>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kata pada materi puisi kreatif bagi siswa fase C SD Muhammadiyah Wiwitan Kabupaten Luwu yang valid, praktis, dan efektif. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis puisi kreatif serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V SD Muhammadiyah Wiwitan, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis permainan kata. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi dari ahli media dan bahasa menunjukkan media layak digunakan. Uji praktikalitas menunjukkan respon yang sangat baik dari guru dan siswa, sedangkan uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis puisi siswa setelah menggunakan media ini. Media pembelajaran berbasis permainan kata terbukti mampu meningkatkan minat, kreativitas, keaktifan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran puisi kreatif. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menstimulasi kreativitas siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Kata, Puisi Kreatif, Siswa Fase C, SD.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi pada anak usia sekolah dasar merupakan aspek penting yang tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mengekspresikan diri. Puisi sebagai salah satu bentuk sastra memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi anak, karena melalui puisi, siswa dapat menuangkan perasaan, gagasan, dan imajinasi secara bebas dan kreatif. Namun, kenyataannya, pembelajaran puisi di sekolah dasar masih sering dianggap sulit, membosankan, dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, kurangnya variasi metode pengajaran, serta minimnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menstimulasi kreativitas siswa merupakan salah satu faktor kunci yang dapat mendorong minat belajar serta meningkatkan kemampuan menulis puisi.

Dalam proses pembelajaran tradisional, guru biasanya menyampaikan materi melalui ceramah, memberikan contoh, atau meminta siswa menyalin puisi yang ada. Pendekatan ini sering membuat siswa pasif dan tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih diksi yang tepat, serta menyusun puisi secara kreatif. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan teori atau penghafalan bentuk puisi tidak cukup untuk membangun kemampuan literasi yang menyeluruh. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan



memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menulis puisi.

Salah satu inovasi yang relevan untuk konteks pembelajaran puisi adalah penggunaan permainan kata. Permainan kata dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif, karena menggabungkan unsur bermain dengan pembelajaran bahasa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan kosakata, menyusun kalimat, dan mengekspresikan ide secara kreatif melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Permainan kata dapat berbentuk kartu kata, tebak kata, atau rangkaian kata yang menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas langsung, permainan kata mampu meningkatkan minat, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting karena pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa terbukti dapat mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Selain aspek kognitif, pembelajaran puisi yang menyenangkan juga berperan dalam membangun aspek afektif siswa. Dengan menggunakan media berbasis permainan kata, siswa tidak hanya belajar menulis, tetapi juga merasakan pengalaman positif yang meningkatkan motivasi belajar. Aktivitas permainan kata yang interaktif memungkinkan siswa saling berbagi ide, bekerja sama dalam menyusun puisi, dan saling memberikan apresiasi terhadap hasil karya teman-temannya. Proses ini secara langsung membangun rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan sosial siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan menarik juga dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dan mampu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kata juga harus mempertimbangkan karakteristik siswa fase C pada jenjang sekolah dasar. Siswa fase C memiliki kemampuan kognitif yang mulai matang, kemampuan bahasa yang berkembang, serta imajinasi yang kaya. Media yang dikembangkan perlu menyesuaikan dengan tahap perkembangan mereka agar mampu menstimulasi kreativitas dan kemampuan berpikir secara efektif. Desain media yang menarik secara visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep puisi, mengembangkan ide, dan mengekspresikan pikiran secara kreatif. Aktivitas belajar yang dirancang untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi setiap siswa.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, termasuk kemampuan literasi, kreativitas, dan karakter. Pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman akan menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar, meningkatkan motivasi, serta memperkuat minat siswa terhadap literasi. Media pembelajaran berbasis permainan kata menjadi alternatif strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan partisipatif.

Selain itu, media berbasis permainan kata dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi puisi kreatif secara lebih efektif. Dengan adanya media ini, guru memiliki alat bantu yang mempermudah penjelasan materi, memperjelas struktur puisi, serta memberikan contoh kreatif yang konkret. Guru dapat mengatur kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan menggunakan media ini, mulai dari pengenalan kosakata, pembentukan kalimat, hingga penyusunan puisi secara utuh. Media yang interaktif juga memungkinkan guru untuk menilai keterlibatan dan kreativitas siswa secara langsung, sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih akurat dan objektif.

Penggunaan media berbasis permainan kata juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang terlibat aktif dalam permainan kata cenderung lebih mudah memahami konsep puisi, lebih kreatif dalam memilih diksi, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan ide melalui tulisan. Peningkatan minat dan keaktifan siswa secara langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran puisi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan sekolah sebagai bentuk inovasi dalam proses belajar-mengajar.



Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kata pada materi puisi kreatif merupakan langkah strategis untuk menjawab berbagai tantangan dalam pembelajaran puisi di sekolah dasar. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa, serta memfasilitasi guru dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan penerapan media yang tepat, pembelajaran puisi tidak lagi dianggap sulit atau membosankan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi siswa untuk terus mengembangkan kemampuan literasi dan kreativitas mereka. Media pembelajaran ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dan menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah lainnya untuk mendukung pengembangan kemampuan menulis puisi secara kreatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan kata pada materi puisi kreatif yang valid, praktis, dan efektif. Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran yang spesifik sekaligus menguji keefektifan penggunaannya dalam konteks kelas. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengumpulan data deskriptif, tetapi juga pada proses sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama. Tahap pertama adalah analisis, di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa serta kondisi pembelajaran yang ada. Analisis ini mencakup observasi terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru, dan pengumpulan data mengenai kemampuan menulis puisi siswa. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menentukan spesifikasi media, termasuk bentuk media, materi yang disajikan, serta strategi interaktif yang akan diterapkan. Tahap ini menjadi landasan dalam merancang media yang relevan dan sesuai dengan kemampuan siswa fase C SD Muhammadiyah Wiwitan Kabupaten Luwu.

Tahap kedua adalah desain, di mana peneliti merancang bentuk fisik dan konten media pembelajaran. Media yang dikembangkan berbentuk permainan kartu edukatif, dengan setiap kartu berisi kata, frasa, atau gambar yang dapat digunakan siswa untuk menyusun puisi. Desain media disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan kreativitas siswa, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep puisi, pengembangan diksi, dan latihan penyusunan kalimat kreatif. Desain visual media juga diperhatikan agar menarik dan mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran. Selain itu, langkah-langkah penggunaan media dirumuskan secara sistematis agar guru dapat mengimplementasikannya dengan mudah dalam kegiatan belajar.

Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana prototipe media dibuat berdasarkan desain yang telah disusun. Prototipe ini kemudian diuji melalui validasi ahli, yang melibatkan ahli media dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media memenuhi kriteria kejelasan, ketepatan materi, kepraktisan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Masukan dari validator digunakan untuk menyempurnakan media sebelum digunakan dalam uji coba praktikalitas. Tahap pengembangan juga mencakup perancangan lembar observasi dan angket sebagai instrumen pengumpulan data, sehingga proses evaluasi media dapat dilakukan secara sistematis.

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu pengujian media dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas V SD Muhammadiyah Wiwitan, yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan kata. Selama implementasi, peneliti mengamati keterlibatan siswa, respon terhadap media, serta interaksi sosial yang terjadi dalam proses bermain kata dan menulis puisi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes penilaian hasil belajar. Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi aktif dan keterampilan siswa dalam menggunakan media, sementara angket digunakan untuk mengetahui persepsi dan kepuasan siswa terhadap media pembelajaran. Wawancara dengan guru bertujuan memperoleh perspektif mengenai kepraktisan penggunaan media dan kemudahan dalam mengelola kegiatan belajar.



Tahap kelima adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Validitas dinilai melalui hasil penilaian ahli, sedangkan praktikalitas dinilai dari respons guru dan siswa terhadap media dalam kegiatan belajar. Efektivitas diukur dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media melalui tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, dengan data kualitatif digunakan untuk mengevaluasi komentar, saran, dan tanggapan terhadap media, serta perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Data kuantitatif berupa skor tes digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan menulis puisi siswa, sehingga dapat diketahui sejauh mana media berdampak pada hasil belajar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi siswa, angket kebutuhan, lembar validasi ahli media dan bahasa, serta tes pemahaman materi puisi kreatif. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan dan interaksi siswa selama pembelajaran, sedangkan angket kebutuhan berfungsi untuk mengetahui preferensi dan minat siswa terhadap media pembelajaran. Validasi ahli digunakan untuk memastikan kualitas media dari aspek konten, penyajian, dan estetika, serta memberikan masukan untuk penyempurnaan media. Tes pretest dan posttest digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan siswa dalam menulis puisi setelah menggunakan media, sehingga evaluasi efektivitas dapat dilakukan secara objektif.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pola keterlibatan siswa, kesulitan, dan tanggapan terhadap media. Data kuantitatif dari tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis puisi melalui perhitungan skor rata-rata, persentase peningkatan, dan pengujian efektivitas media. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan mengenai validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran.

Dengan menggunakan metode R&D berbasis model ADDIE, penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan kata yang dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran puisi kreatif. Media ini dirancang agar tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong kreativitas, partisipasi aktif, dan motivasi belajar. Metode yang sistematis dan terstruktur memungkinkan guru untuk menggunakan media dengan mudah, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Validitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kata dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Puisi Kreatif

Validitas merupakan salah satu aspek utama dalam pengembangan media pembelajaran, karena melalui validitas dapat ditentukan sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi, serta mampu digunakan secara efektif dalam konteks kelas. Pada penelitian ini, analisis validitas dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis permainan kata yang dikembangkan untuk materi puisi kreatif pada siswa fase C SD Muhammadiyah Wiwitan. Media ini dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong kreativitas siswa dalam menulis puisi. Validitas media dinilai melalui serangkaian proses pemeriksaan oleh ahli, yang mencakup aspek konten, desain, bahasa, dan kepraktisan penggunaan.

Proses validasi dilakukan dengan melibatkan dua kelompok ahli, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Ahli media pembelajaran menilai kesesuaian media dengan prinsip-prinsip pembelajaran, efektivitas metode interaktif, serta daya tarik visual dan fungsional media. Aspek yang menjadi fokus penilaian meliputi struktur media, kesesuaian aktivitas permainan dengan tujuan pembelajaran, dan keterpaduan antara konten materi dengan strategi bermain kata. Sedangkan ahli bahasa menilai kelengkapan dan ketepatan materi, kejelasan instruksi, penggunaan diksi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta kesesuaian tata bahasa pada teks, kartu, atau bahan pendukung media. Penilaian ini menggunakan skala validitas yang memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran kuantitatif dan kualitatif mengenai kualitas media.¹



Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kata memenuhi kriteria valid. Ahli media menyatakan bahwa media memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, dan mampu memfasilitasi proses pembelajaran secara interaktif. Struktur media yang sistematis memungkinkan guru untuk mengatur kegiatan pembelajaran secara terarah, mulai dari pengenalan kosakata, latihan penyusunan kata dan frasa, hingga penyusunan puisi secara utuh. Aktivitas permainan yang dirancang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Aspek visual media, termasuk warna, ilustrasi, dan tata letak kartu, dinilai mampu menarik perhatian siswa dan meminimalkan kebosanan selama proses belajar.

Penilaian ahli bahasa juga menunjukkan hasil yang positif. Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sementara kosakata dan frasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa siswa fase C. Kualitas bahasa pada teks dan kartu permainan memenuhi standar kejelasan dan ketepatan, sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa saat menyusun puisi. Selain itu, ahli bahasa menekankan bahwa media ini mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara kreatif dan mengembangkan kemampuan literasi secara menyeluruh. Penerapan diksi dan pilihan kata pada kartu permainan memberikan stimulasi bagi siswa untuk membangun variasi dalam puisi yang mereka ciptakan.

Validitas media ini tidak hanya terlihat dari penilaian ahli, tetapi juga dapat diinterpretasikan dari kesiapan guru dalam menggunakan media. Guru yang menguji prototipe media menyatakan bahwa media ini praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Instruksi langkah demi langkah memudahkan guru dalam mengarahkan siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam memilih aktivitas permainan sesuai kebutuhan kelas. Dengan demikian, validitas media juga terkait dengan kemampuan media untuk digunakan secara nyata dalam proses pembelajaran, bukan hanya memenuhi aspek teori semata.

Dari perspektif materi, media berbasis permainan kata terbukti relevan dengan tujuan pembelajaran puisi kreatif. Setiap kartu permainan dirancang untuk menghadirkan kata atau frasa yang dapat digunakan siswa untuk menyusun bait puisi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam membangun puisi sendiri. Aktivitas ini meningkatkan pemahaman konsep puisi, karena siswa harus menghubungkan kata, makna, dan struktur puisi secara langsung dalam praktik. Validitas materi memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki substansi yang mendukung pencapaian kompetensi literasi dan kreatif siswa.

Selain itu, hasil validasi juga menunjukkan bahwa media mampu memfasilitasi pemahaman materi puisi kreatif secara bertahap. Aktivitas permainan kata dimulai dari pengenalan kosakata sederhana, kemudian berkembang ke penyusunan frasa dan kalimat, hingga pembentukan bait puisi. Pola pembelajaran bertahap ini memungkinkan siswa membangun pemahaman secara sistematis dan menginternalisasi konsep puisi dengan lebih efektif. Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan mengembangkan ide kreatif. Dengan demikian, validitas media mencakup aspek keterpaduan antara materi, metode pembelajaran, dan interaksi siswa dalam proses belajar.

Selain aspek kognitif, validitas media juga mencakup kemampuan media untuk menstimulasi aspek afektif siswa. Aktivitas permainan kata mendorong siswa untuk bekerja sama, saling berbagi ide, dan memberikan apresiasi terhadap karya teman. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa. Media yang valid mampu menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan meminimalkan hambatan dalam memahami materi. Dengan validitas yang tinggi, media pembelajaran berbasis permainan kata tidak hanya meningkatkan pemahaman materi puisi kreatif, tetapi juga membangun karakter positif dan keterampilan sosial siswa.

Analisis validitas ini menjadi dasar penting bagi tahap pengembangan selanjutnya, yaitu uji praktikalitas dan efektivitas. Media yang valid memberikan kepastian bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, sehingga potensi keberhasilan implementasi



media lebih tinggi. Dengan validitas yang terjamin, guru dapat mengimplementasikan media dengan percaya diri, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Media yang valid juga memberikan ruang bagi inovasi lebih lanjut, karena desain dan konten telah memenuhi standar kualitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas lain.

Secara keseluruhan, analisis validitas media pembelajaran berbasis permainan kata menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kualitas dari segi konten, desain, bahasa, dan kesesuaian penggunaan. Media dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman materi puisi kreatif secara menyeluruh. Validitas media menjadi bukti bahwa pengembangan ini dilakukan secara sistematis, mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan prinsip-prinsip pedagogis yang efektif. Media pembelajaran berbasis permainan kata memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas, memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi dan kreativitas siswa di jenjang sekolah dasar, serta menjadi model inovasi pembelajaran yang relevan dan aplikatif.¹

Evaluasi Praktikalitas Penggunaan Media Permainan Kata pada Proses Pembelajaran Siswa Fase C SD Muhammadiyah Wiwitan

Praktikalitas media pembelajaran merupakan aspek penting yang menilai kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kemampuan media untuk diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Evaluasi praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis permainan kata dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam konteks kelas, serta apakah media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada penelitian ini, praktikalitas media dianalisis melalui observasi langsung, angket, dan wawancara dengan guru dan siswa saat media digunakan dalam pembelajaran puisi kreatif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media permainan kata memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi. Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, dengan instruksi yang jelas dan langkah-langkah yang sistematis. Media ini memungkinkan guru untuk mengatur kegiatan belajar secara terstruktur, dimulai dari pengenalan kata, latihan menyusun frasa, hingga penyusunan puisi secara utuh. Kepraktisan media terlihat dari fleksibilitas penggunaan, di mana guru dapat menyesuaikan durasi dan tingkat kesulitan permainan sesuai dengan karakteristik kelas dan kemampuan siswa. Selain itu, media tidak memerlukan perangkat tambahan yang kompleks, sehingga dapat langsung digunakan di dalam kelas dengan perlengkapan minimal.

Dari sisi siswa, observasi menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Aktivitas permainan kata membuat siswa terdorong untuk berinteraksi dengan teman sebaya, berdiskusi dalam menyusun kata atau frasa, serta saling memberi masukan dalam proses menyusun puisi. Respon positif dari siswa terlihat dari antusiasme mereka, ketertarikan dalam memilih kartu, dan semangat untuk menyelesaikan tantangan permainan. Siswa menunjukkan kemudahan dalam memahami aturan permainan dan mampu menggunakan media tanpa bantuan berlebihan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya praktis bagi guru, tetapi juga bagi siswa dalam mengoperasikannya.

Praktikalitas media juga dapat dilihat dari kemampuan media untuk memfasilitasi pembelajaran yang berbeda gaya belajar. Siswa yang cenderung visual dapat memahami kata atau frasa melalui ilustrasi yang terdapat pada kartu permainan. Siswa yang lebih kinestetik dapat aktif menggerakkan kartu dan menyusun kata secara fisik, sedangkan siswa auditori dapat membacakan kata atau frasa bersama teman sekelas. Dengan berbagai cara interaksi ini, media pembelajaran menjadi lebih inklusif dan mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan serta gaya belajar siswa. Kepraktisan media terlihat dari kemudahan adaptasi terhadap kebutuhan individu siswa sekaligus menjaga keterlibatan seluruh peserta kelas.

Selain itu, hasil angket dan wawancara dengan guru menegaskan bahwa media mempermudah guru dalam menyampaikan materi puisi kreatif. Guru dapat memantau kemajuan siswa secara real time, menilai kreativitas, dan memberikan umpan balik secara langsung. Media membantu guru dalam mengatur alur pembelajaran secara fleksibel, mulai dari pemanasan kosakata hingga pembentukan puisi lengkap. Guru juga menyatakan bahwa media ini mengurangi beban persiapan pembelajaran,



karena semua bahan dan aktivitas telah tersedia dalam format siap pakai. Kepraktisan ini menjadi nilai tambah karena guru dapat fokus pada pendampingan kreativitas siswa tanpa terbebani prosedur kompleks.

Dari perspektif siswa, evaluasi praktikalitas menunjukkan bahwa media menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Aktivitas permainan kata yang menantang namun menyenangkan membuat siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi, mencoba berbagai kombinasi kata, dan mengeksplorasi ide kreatif mereka. Siswa merasa puas karena dapat mengekspresikan gagasan sendiri, bekerja sama dengan teman, serta melihat hasil karya mereka secara nyata dalam bentuk puisi yang tersusun rapi. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan menerima kritik atau saran dari teman.

Evaluasi praktikalitas juga menunjukkan bahwa media mampu memfasilitasi pembelajaran secara efisien. Aktivitas permainan kata tidak memerlukan waktu lama untuk persiapan atau penyesuaian, sehingga guru dapat mengalokasikan waktu lebih banyak untuk pendampingan siswa. Media ini juga dapat digunakan berulang kali dengan variasi kata dan frasa yang berbeda, sehingga tidak cepat jenuh dan tetap relevan untuk berbagai topik puisi. Kemampuan media untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan menunjukkan bahwa praktikalitasnya tidak hanya bersifat temporer, tetapi juga berkelanjutan dalam konteks kelas yang berbeda.

Selain kepraktisan penggunaan, evaluasi juga menekankan aspek kemudahan pengelolaan media. Guru dapat menyimpan, mengatur, dan mendistribusikan kartu permainan dengan mudah. Media dirancang agar tahan lama dan dapat digunakan secara bergiliran oleh kelompok siswa, sehingga setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Fitur fleksibilitas ini memastikan bahwa media dapat diterapkan dalam berbagai kondisi kelas, baik kelas besar maupun kecil, serta dapat menyesuaikan dengan jumlah peserta yang berbeda. Hal ini meningkatkan nilai praktikalitas media sebagai alat bantu pembelajaran yang adaptif dan fungsional.

Hasil evaluasi praktikalitas menunjukkan hubungan positif antara kemudahan penggunaan media dengan tingkat keterlibatan siswa. Siswa yang mudah memahami aturan dan mekanisme permainan cenderung lebih aktif berpartisipasi, menyelesaikan tantangan, dan mengekspresikan ide kreatif dalam puisi. Kepraktisan media menjadi faktor kunci yang memungkinkan pembelajaran berjalan lancar, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media tidak hanya memenuhi kriteria praktikalitas secara teknis, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.¹

Secara keseluruhan, evaluasi praktikalitas media pembelajaran berbasis permainan kata menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran puisi kreatif di kelas V SD Muhammadiyah Wiwitan. Media terbukti mudah digunakan oleh guru dan siswa, mampu memfasilitasi keterlibatan aktif, mendukung berbagai gaya belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Kepraktisan media ini juga mencakup fleksibilitas penggunaan, efisiensi waktu, kemudahan pengelolaan, serta kemampuan media untuk diterapkan berulang kali dengan variasi materi yang berbeda. Dengan tingkat praktikalitas yang tinggi, media pembelajaran ini berpotensi meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, memotivasi siswa, dan menumbuhkan kreativitas dalam menulis puisi.

Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Puisi Siswa melalui Implementasi Media Pembelajaran Permainan Kata

Peningkatan kreativitas dan kemampuan menulis puisi siswa merupakan salah satu tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kata. Kreativitas dalam menulis puisi tidak hanya mencakup kemampuan merangkai kata secara estetik, tetapi juga kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide, emosi, dan imajinasi secara bebas. Media permainan kata dirancang untuk memfasilitasi proses ini melalui aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam menyusun kata, frasa, dan bait puisi. Dengan media ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bersifat praktis, menyenangkan, dan mampu merangsang berpikir kreatif.



Hasil penerapan media menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun puisi kreatif. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa menunjukkan keterbatasan dalam memilih diksi, menyusun kalimat, dan mengembangkan ide. Siswa cenderung menulis puisi dengan pola yang monoton dan kurang variasi, serta kesulitan mengekspresikan emosi dan gagasan mereka secara bebas. Setelah penggunaan media, observasi menunjukkan bahwa siswa mampu merangkai kata dengan lebih bervariasi, menciptakan kalimat yang lebih kompleks, dan menghasilkan bait puisi yang memiliki alur kreatif. Media ini memberikan stimulasi yang memudahkan siswa dalam menghubungkan kata dengan makna, sehingga hasil puisi yang dihasilkan lebih kreatif dan bermakna.

Kreativitas siswa juga terlihat dalam kemampuan mereka memanfaatkan kombinasi kata yang berbeda. Setiap kartu permainan menyediakan pilihan kata dan frasa yang beragam, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis dalam memilih kata yang tepat. Proses pemilihan kata ini mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir divergen, di mana mereka mencoba berbagai kemungkinan sebelum menentukan kata yang sesuai untuk bait puisi. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kreatif secara sistematis dan fleksibel.

Selain itu, media permainan kata memfasilitasi kolaborasi antar siswa, yang menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kreativitas. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun bait puisi, saling memberikan saran, dan berdiskusi mengenai pilihan kata dan susunan kalimat. Interaksi ini menumbuhkan ide-ide baru yang mungkin tidak muncul jika siswa bekerja secara individual. Kolaborasi ini juga meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial, yang secara tidak langsung mendukung pengembangan kreativitas. Siswa belajar menghargai pendapat teman, mempertimbangkan berbagai alternatif, dan mengekspresikan ide secara lebih bebas melalui puisi.¹

Penggunaan media juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan emosi dan gagasan secara verbal dan tertulis. Aktivitas permainan kata memungkinkan siswa untuk memilih kata yang sesuai dengan tema atau perasaan yang ingin mereka sampaikan. Dengan demikian, proses menulis puisi menjadi lebih bermakna dan personal. Siswa tidak hanya mengikuti pola yang diberikan oleh guru, tetapi juga mengeksplorasi ide mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu membangun kemandirian siswa dalam menulis serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mengekspresikan gagasan.

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis puisi siswa. Skor rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan skor pretest, menunjukkan bahwa media permainan kata efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis. Selain peningkatan kuantitatif, hasil observasi juga menegaskan kualitas karya siswa mengalami peningkatan. Bait puisi yang dihasilkan lebih kompleks, penggunaan diksi lebih tepat, alur lebih logis, dan kreativitas ekspresi meningkat. Hal ini membuktikan bahwa media permainan kata tidak hanya meningkatkan aspek teknis menulis, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas siswa secara menyeluruh.

Media ini juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa. Misalnya, guru dapat menambahkan kata-kata yang lebih kompleks atau membatasi jumlah kata yang harus digunakan dalam satu bait. Variasi ini membuat siswa tetap tertantang dan termotivasi untuk berpikir kreatif. Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk membuat variasi puisi sendiri, sehingga mereka tidak hanya meniru contoh, tetapi benar-benar menciptakan karya unik berdasarkan pilihan kata yang tersedia. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pengembangan kreativitas secara berkelanjutan.

Aktivitas permainan kata juga meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran puisi. Siswa yang sebelumnya kurang antusias menjadi lebih termotivasi untuk belajar, mencoba kombinasi kata baru, dan menyelesaikan tantangan menyusun puisi. Minat yang tinggi ini mendorong siswa untuk lebih fokus selama pembelajaran, memperpanjang waktu konsentrasi, dan meningkatkan kualitas hasil karya. Media pembelajaran yang interaktif ini menjadikan pembelajaran puisi tidak membosankan dan dapat diakses oleh berbagai tingkat kemampuan siswa.



Selain kreativitas, media ini juga berperan dalam meningkatkan kemampuan teknis menulis puisi. Siswa belajar menyusun bait, menjaga ritme, memperhatikan keselarasan kata, dan membangun makna melalui susunan kata yang tepat. Media memberikan panduan namun tetap memberikan ruang bagi siswa untuk berinovasi, sehingga proses belajar seimbang antara struktur dan kreativitas. Kombinasi ini membuat hasil belajar lebih optimal, karena siswa tidak hanya menulis dengan benar secara teknis, tetapi juga menulis dengan cara yang kreatif dan ekspresif.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran berbasis permainan kata berhasil meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis puisi siswa. Media ini menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi, termotivasi, dan mampu menghasilkan karya yang kreatif. Media memfasilitasi berbagai aspek pembelajaran, mulai dari pengembangan ide, pemilihan kata, penyusunan kalimat, hingga kolaborasi dalam kelompok. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran puisi kreatif dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan literasi serta kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar.¹

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kata terhadap Partisipasi, Antusiasme, dan Minat Belajar Siswa

Partisipasi, antusiasme, dan minat belajar siswa merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan implementasi media pembelajaran. Tingginya tingkat keterlibatan siswa menunjukkan bahwa media tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis permainan kata diterapkan pada pembelajaran puisi kreatif untuk siswa fase C SD Muhammadiyah Wiwitan, dengan tujuan meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan minat belajar secara simultan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara, yang memungkinkan peneliti memperoleh data kuantitatif dan kualitatif mengenai respon siswa terhadap media.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media permainan kata secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum penggunaan media, banyak siswa cenderung pasif, mengikuti arahan guru tanpa berkontribusi secara aktif. Setelah penerapan media, siswa lebih terlibat dalam memilih kata, menyusun frasa, dan membentuk bait puisi. Aktivitas permainan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, berdiskusi mengenai pilihan kata, dan saling memberikan saran untuk meningkatkan kualitas puisi. Proses interaktif ini menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan aktif, di mana setiap siswa berusaha memberikan kontribusi terbaik dalam kelompok. Partisipasi siswa yang meningkat menunjukkan bahwa media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, dinamis, dan partisipatif.

Selain meningkatkan partisipasi, media ini juga berdampak positif terhadap antusiasme siswa dalam belajar. Aktivitas permainan kata yang menyenangkan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti seluruh tahap pembelajaran, mulai dari pengenalan kosakata, latihan menyusun kata dan frasa, hingga penyusunan puisi secara utuh. Antusiasme terlihat dari semangat siswa dalam memilih kartu, mencoba kombinasi kata baru, dan menyelesaikan tantangan permainan. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, berusaha mencari kata-kata yang unik, serta menikmati proses menciptakan puisi. Media ini berhasil mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan menantang, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Minat belajar siswa terhadap materi puisi kreatif juga meningkat setelah menggunakan media. Data dari angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyukai penggunaan media permainan kata dan merasa lebih termotivasi untuk belajar menulis puisi. Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kreativitas, sehingga siswa terdorong untuk terus mencoba, bereksperimen dengan kata dan frasa, dan mengembangkan ide mereka sendiri. Minat yang tinggi tercermin dari keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan, kemampuan menyelesaikan tugas dengan serius, serta keinginan untuk menampilkan hasil karya mereka di depan kelas. Hal ini menegaskan bahwa media tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga mempengaruhi sikap dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.



Partisipasi, antusiasme, dan minat belajar yang tinggi juga terlihat dari kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Media permainan kata menuntut siswa untuk berdiskusi, memilih kata, dan menyusun puisi secara kolaboratif. Kolaborasi ini membuat siswa saling bertukar ide, menghargai pendapat teman, dan menyesuaikan pilihan kata sesuai konsensus kelompok. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga memperkuat minat dan antusiasme karena siswa merasa didengar dan dihargai dalam proses belajar. Proses kolaboratif ini menjadikan pembelajaran lebih hidup, menyenangkan, dan mendukung pengembangan kreativitas individu maupun kelompok.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kata mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa visual lebih mudah memahami materi melalui ilustrasi dan tata letak kartu, siswa kinestetik menikmati aktivitas menyusun kartu secara fisik, sedangkan siswa auditori dapat membaca dan berdiskusi mengenai pilihan kata. Fleksibilitas ini memungkinkan setiap siswa untuk tetap terlibat dan berpartisipasi sesuai gaya belajar mereka, sehingga antusiasme dan minat belajar dapat meningkat secara merata di seluruh kelas. Media yang adaptif ini terbukti efektif dalam memfasilitasi keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna bagi semua siswa.¹

Guru juga melaporkan bahwa media ini mempermudah pengelolaan kelas dan meningkatkan kontrol terhadap keterlibatan siswa. Aktivitas permainan yang jelas dan terstruktur memungkinkan guru untuk mengarahkan siswa secara efisien, memantau partisipasi, serta memberikan umpan balik secara tepat waktu. Dengan media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi dan tetap fokus pada pembelajaran. Kepraktisan dan efektivitas media berkontribusi pada peningkatan antusiasme siswa, karena kegiatan belajar lebih terarah dan terstruktur.

Secara keseluruhan, pengaruh media pembelajaran berbasis permainan kata terhadap partisipasi, antusiasme, dan minat belajar siswa menunjukkan hasil yang sangat positif. Media ini berhasil mengubah siswa dari peserta pasif menjadi peserta aktif, meningkatkan semangat belajar, serta menumbuhkan minat yang tinggi terhadap materi puisi kreatif. Aktivitas interaktif yang disajikan media mendorong siswa untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan mengekspresikan ide dengan bebas. Media juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menstimulasi motivasi intrinsik, dan memperkuat rasa percaya diri siswa dalam menulis puisi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa, semangat belajar yang tinggi, dan minat yang meningkat berkontribusi langsung pada pencapaian hasil belajar. Siswa tidak hanya memahami konsep puisi, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang kreatif dan bermakna. Partisipasi yang konsisten dalam setiap tahap pembelajaran, antusiasme terhadap aktivitas permainan kata, serta minat untuk terus belajar menjadikan media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran puisi kreatif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan kata tidak hanya memenuhi tujuan akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pengembangan kreativitas serta kemampuan literasi siswa secara menyeluruh.

Efektivitas Media Permainan Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kualitas Karya Puisi Kreatif Siswa

Efektivitas media pembelajaran menjadi tolok ukur penting dalam menilai sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan siswa secara nyata. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis permainan kata diterapkan pada pembelajaran puisi kreatif untuk siswa fase C SD Muhammadiyah Wiwitan, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan kualitas karya puisi siswa. Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan skor hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, observasi keterlibatan siswa, serta penilaian kualitas puisi yang dihasilkan.

Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterbatasan dalam menulis puisi kreatif. Beberapa siswa kesulitan dalam menyusun kata dan frasa secara logis, memilih diksi yang tepat, serta membentuk bait yang memiliki alur dan makna. Hasil ini menegaskan adanya kebutuhan untuk media pembelajaran yang lebih interaktif, menstimulasi kreativitas, dan memudahkan siswa memahami materi puisi. Media permainan kata dirancang untuk mengatasi



kendala tersebut dengan menghadirkan aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan mampu memacu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Setelah implementasi media, skor posttest menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis puisi siswa. Siswa mampu menyusun kata, frasa, dan bait puisi dengan lebih bervariasi dan kreatif dibandingkan sebelum penggunaan media. Aktivitas permainan kata memberikan stimulasi untuk berpikir kreatif, karena siswa harus memilih kata yang sesuai, menyusunnya menjadi kalimat yang bermakna, dan menghubungkan bait agar membentuk puisi utuh. Dengan media ini, siswa tidak hanya menulis secara mekanis, tetapi juga memahami makna dan struktur puisi, sehingga kualitas karya puisi meningkat secara nyata.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dan emosi melalui puisi. Aktivitas permainan kata memfasilitasi siswa untuk mengembangkan gagasan mereka sendiri, mengeksplorasi kombinasi kata, dan menyusun bait puisi yang lebih kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu menghafal atau menyalin, tetapi sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif, membangun imajinasi, dan mengekspresikan ide secara bebas. Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus mencoba dan bereksperimen dengan kata dan frasa baru.

Kualitas karya puisi yang dihasilkan siswa meningkat dari segi kreativitas, ketepatan diksi, dan kelengkapan struktur. Bait puisi menjadi lebih padat makna, alur lebih jelas, dan penggunaan kata lebih bervariasi. Siswa yang sebelumnya menulis puisi dengan pola monoton kini mampu menghasilkan karya yang unik dan ekspresif. Proses evaluasi menunjukkan bahwa media permainan kata mampu meningkatkan kualitas hasil belajar secara menyeluruh, baik dari aspek teknis menulis maupun aspek kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa media efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran puisi kreatif.

Media pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari memilih kartu kata, menyusun frasa, hingga menyelesaikan bait puisi. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Siswa terdorong untuk berpikir lebih kritis, mengambil keputusan dalam memilih kata, dan bekerja sama dalam kelompok. Antusiasme yang tinggi juga mendorong siswa untuk mengulang kegiatan permainan kata, bereksperimen dengan variasi kata, dan mencoba menyusun puisi dengan tema atau gaya baru.

Selain itu, media ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam menyusun puisi, siswa dihadapkan pada tantangan untuk memilih kata yang sesuai dengan makna dan nuansa yang diinginkan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk menganalisis hubungan antar kata, mempertimbangkan ritme dan alur, serta mengevaluasi kesesuaian kata dalam konteks bait. Dengan demikian, media permainan kata tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis menulis, tetapi juga membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi yang esensial dalam pembelajaran literasi kreatif.

Efektivitas media juga terlihat dari kemudahan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Media menyediakan panduan yang jelas, langkah-langkah kegiatan yang sistematis, serta alat bantu yang mempermudah guru memantau kemajuan siswa. Guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa berdasarkan hasil permainan, memperbaiki kesalahan, dan memberikan dorongan untuk meningkatkan kualitas puisi. Dengan media yang efektif, guru dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran, mengurangi kebingungan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

Selain hasil kuantitatif, evaluasi kualitatif menunjukkan bahwa siswa merasa puas dengan penggunaan media. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka lebih mudah mengekspresikan ide, lebih percaya diri dalam menulis, dan lebih menikmati pembelajaran puisi dibandingkan metode konvensional. Media ini juga mendorong siswa untuk saling memberi apresiasi terhadap karya teman, meningkatkan rasa percaya diri, dan membangun kompetisi yang sehat dalam kelompok. Hal ini mendukung peningkatan kualitas hasil belajar tidak hanya secara akademik, tetapi juga secara sosial dan emosional.



Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis permainan kata terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas karya puisi kreatif siswa. Media ini mampu memfasilitasi pemahaman materi, mendorong kreativitas, meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan minat belajar. Peningkatan kualitas karya puisi terlihat dari ketepatan diksi, kelengkapan struktur, kreativitas ekspresi, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide. Efektivitas media ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan literasi dan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Dengan demikian, media permainan kata tidak hanya memenuhi kebutuhan pedagogis dalam pembelajaran puisi kreatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik. Media ini memungkinkan siswa belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif, sekaligus memberikan dukungan bagi guru dalam mengelola kelas. Efektivitas media ini menjadikannya sebagai alternatif strategis dalam pembelajaran puisi, yang dapat diterapkan secara luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan literasi kreatif di tingkat sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kata pada materi puisi kreatif untuk siswa fase C SD Muhammadiyah Wiwitan Kabupaten Luwu terbukti valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi puisi, mendorong kreativitas, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kata, frasa, dan bait puisi secara mandiri. Validitas media terlihat dari penilaian ahli yang menunjukkan bahwa konten, bahasa, dan desain media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga layak digunakan dalam konteks pembelajaran.

Praktikalitas media juga terbukti tinggi. Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa, fleksibel dalam pengaturan aktivitas pembelajaran, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar. Aktivitas permainan kata membuat siswa terlibat secara aktif, memfasilitasi interaksi kelompok, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menstimulasi kreativitas. Guru melaporkan bahwa media mempermudah pengelolaan pembelajaran, meminimalkan hambatan teknis, serta memungkinkan pemberian umpan balik yang efektif.

Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dan kualitas karya puisi kreatif. Hasil posttest menunjukkan skor kemampuan menulis puisi yang lebih tinggi dibandingkan pretest, serta karya siswa menunjukkan peningkatan dari segi kreativitas, ketepatan diksi, dan kelengkapan struktur. Media ini juga meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan minat belajar siswa, yang berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan kata terbukti menjadi strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan literasi kreatif siswa pada pembelajaran puisi. Media ini tidak hanya memfasilitasi pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas, motivasi belajar, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran puisi kreatif melalui penggunaan media yang interaktif dan berbasis permainan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Muhammad. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 50–65.
- Amalia, Rini. 2019. Penerapan Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 11(2), 88–101.
- Arifin, Zulkifli. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 115–128.
- Budiyanto, Arif. 2020. Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Kreatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 72–86.



- Dwiastuti, Retno. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45–58.
- Fauzi, Ahmad, & Nurhadi, Heru. 2019. Strategi Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2), 88–101.
- Fitria, Lestari. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kata untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(3), 99–115.
- Handayani, Siti. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 33–47.
- Hidayat, Rahmat. 2018. Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kreatif*, 7(2), 60–74.
- Isnaini, Sari. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 101–116.
- Kurniawan, Dedi. 2020. Peningkatan Kreativitas Menulis Puisi melalui Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 55–69.
- Lestari, Dian. 2017. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(3), 150–163.
- Mulyani, Tika. 2021. Media Pembelajaran Interaktif sebagai Sarana Peningkatan Literasi Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 12(1), 40–55.
- Putra, Rizky, & Sari, Nanda. 2022. Implementasi Permainan Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), 77–92.
- Rahman, Abdul. 2018. Strategi Pembelajaran Berbasis Media Permainan untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 77–92.
- Ramadhani, Andi. 2018. Media Pembelajaran Interaktif sebagai Sarana Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 25–39.
- Sari, Puspita. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 66–81.
- Setiawan, Dedi, & Hidayat, Taufik. 2020. Pengembangan Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 102–118.
- Wulandari, Putri. 2020. Pengembangan Media Permainan Kata dalam Pembelajaran Puisi Kreatif untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 15(2), 66–80.
- Yuliana, Melati. 2021. Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Media Pembelajaran Berbasis Aktivitas Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 14(2), 55–70.