

**PENILAIAN KETERAMPILAN KREATIVITAS PRODUK
DALAM PENYUSUNAN PUZZLE MAHASISWA PGSD**

WIWIT YULI LESTARI, AYU SANTIKA RATNA, SITI NAZILA ANWAR

Universitas Garut

e-mail: wiwit@uniga.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini untuk menilai kreativitas dalam penyusunan media pembelajaran inovatif yaitu berupa puzzle. Penilaian sangat berperan penting dalam mengukur berbagai hal, begitu juga bisa untuk mengukur penyusunan produk. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan kreativitas mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dalam mengembangkan media berupa puzzle pada materi IPA di salah satu universitas swasta di Jawa Barat. Penelitian yang dilakukan menggunakan penilaian produk kepada 7 kelompok dengan cara observasi. Dalam penelitian ini dilihat dari ketiga aspek yaitu novelty, resoluty, dan elaboraty and synthesis. Hasil temuannya menunjukkan bahwa pada persentase pada aspek novelty mahasiswa prodi pgsd 55%, aspek resolusi 83%, dan aspek elaboration dan sintesis 72%. Rata-rata aspek kreativitas mahasiswa pgsd yang paling rendah yaitu novelty, kemudian aspek elaboration sintesis, dan yang paling ggginggi resolusi yaitu 83%. Penting mengukur keterampilan kreatifitas pada mahasiswa calon guru untuk membantu meningkatkan dan melatih keterampilan kreatifitas. Artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan untuk mendukung pendidikan berkualitas.

Kata Kunci: penilaian, kreativitas, puzzle, mahasiswa PGSD

ABSTRACT

This study aims to assess creativity in developing innovative learning media in the form of puzzles. Assessment plays a crucial role in measuring various aspects, including product development. This research aims to describe the creativity of elementary school teacher education students in developing puzzle-based media for science subjects at a private university in West Java. The study involved the product evaluation of 7 groups through observation. The assessment focused on novelty, resolution, elaboration, and synthesis. The findings revealed that the percentage for the novelty aspect was 55%, the resolution aspect was 83%, and the elaboration and synthesis aspect was 72%. The average creativity aspect of PGSD students showed that novelty scored the lowest, followed by elaboration and synthesis, while resolution scored the highest at 83%. Measuring creativity skills among prospective teacher students is essential to help enhance and train their creative abilities. This article is expected to contribute to developing creative, innovative, and relevant learning media to support quality education.

Keywords: assessment, creativity, puzzle, PGSD Students

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 21 Tahun 2022, penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar dan capaian perkembangan atau hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan sesuai dengan tujuan Penilaian secara berkeadilan, objektif, dan edukatif. Penilaian bukan hanya untuk mengetahui hasil pembelajaran peserta didik tetapi juga dapat digunakan untuk mengingkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar. Penilaian dilaksanakan melalui tiga pendekatan yaitu *assessment of learning*, *assessment for learning*, dan *assessment as learning*.



Kreativitas merupakan aspek penting dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga untuk mempersiapkan generasi masa depan yang mampu beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Menurut Parkhurst (dalam Shaheen, 2010), kreativitas adalah kunci untuk "bertahan hidup" di masa depan, sedangkan Maslow (dalam Mariyana, 2008) menekankan bahwa kreativitas penting untuk aktualisasi diri. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik perlu memiliki kemampuan kreatif yang tinggi agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

Berpikir saintifik dianggap sebagai akar berpikir ilmiah, melibatkan penyelidikan untuk menemukan fakta dari fenomena secara konkret, memunculkan ide filosofis untuk mencapai tujuan, dan dapat dilakukan oleh siapa saja, di mana saja, serta kapan saja dalam suasana yang menyenangkan (Yunita et al., 2019; Suja, 2019; Pebriani, 2021; Pamungka et al., 2020; Buahana & Amalina, 2024). Berpikir saintifik mengarah pada pengembangan berpikir tingkat tinggi salah satunya berpikir kreatif. Berpikir kreatif (kreativitas atau berpikir divergen) adalah kemampuan berpikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas keputusan dan keragaman jawaban. Keterampilan berpikir kreatif penting untuk dikembangkan sehingga dapat membantu memecahkan permasalahan, memberikan ide-ide baru yang orisinil, mengembangkan suatu gagasan serta dapat mengambil keputusan terhadap situasi yang berkaitan. kesadaran untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif perlu diiringi dengan perencanaan proses pembelajaran yang baik. keterampilan berpikir kreatif siswa tidak dapat berkembang dengan sendirinya namun dibutuhkan adanya suatu rangsangan. Rangsangan tersebut dapat berasal dari strategi pembelajaran yang digunakan.

Di era globalisasi dan perubahan cepat saat ini, kepemimpinan yang efektif memerlukan kreativitas dan inovasi. Pemimpin abad 21 diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas di antara anggota tim mereka. Dalam hal ini, penilaian kreativitas melalui puzzle dapat memberikan wawasan tentang bagaimana individu berinteraksi dengan tantangan dan bagaimana mereka mengembangkan solusi kreatif dalam situasi yang kompleks (Bashori et al., 2020). Menurut Sternberg, (2008), kreativitas melibatkan interaksi antara intelegensi, gaya kognitif, dan motivasi individu. Oleh karena itu, pendidikan harus berfokus pada pengembangan keterampilan kreatif siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di abad ke-21.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat krusial untuk menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian mereka. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta hasil yang dicapai oleh siswa (Ilhami et al., 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media yang kreatif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan komunikasi antara guru dan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam proses dan hasil belajar siswa antara pembelajaran menggunakan media dan tanpa media (Mursid & Nur, 2015). Namun, masih banyak guru yang kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Banyak dari mereka yang cenderung menggunakan metode pengajaran yang monoton dan kurang inovatif.

Media puzzle tidak hanya dianggap menyenangkan tetapi juga menantang kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Puzzle sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan interaktif yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Puzzle mengajak siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, karena mereka harus menyusun potongan-potongan gambar atau kata-kata menjadi suatu kesatuan yang utuh. Menurut Ilhami Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA



et al. (2022) puzzle memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kreativitas, juga praktis dan mudah digunakan.

Penggunaan puzzle dalam pembelajaran tidak hanya menarik bagi siswa tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir secara analitis dan kreatif. Puzzle dapat berupa teka-teki logika, permainan kata, atau tantangan visual yang memerlukan pemecahan masalah. Melalui aktivitas ini, siswa dapat menunjukkan kemampuan berpikir kritis mereka dan mengembangkan strategi untuk menyelesaikan masalah.

Penelitian tentang penilaian kreativitas menggunakan puzzle merupakan topik yang relevan dalam konteks pendidikan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Latar belakang penelitian ini dapat dipahami melalui beberapa aspek penting yang berkaitan dengan kreativitas, pendidikan, dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian yang dilakukan oleh Lutviani (2016) menyatakan bahwa pengembangan puzzle sebagai media pembelajaran pada materi indonesia masa islam dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik. Puzzle telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam menilai dan merangsang kreativitas. Husna et al. (2017) juga mengatakan bahwa Puzzle adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan dan metode kualitatif untuk menggambarkan kreativitas mahasiswa calon guru pendidikan sekolah dasar dalam mengembangkan puzzle sebagai media pembelajaran. Kreativitas tersebut dianalisis melalui produk kreatif berupa puzzle yang dihasilkan, yang berfungsi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Lokasi penelitian di salah satu kampus swasta Jawa Barat di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa prodi PGSD. Proses pengumpulan data dan mengintrepretasikan data mengacu pada pedoman observasi untuk melihat puzzle yang dibuat oleh mahasiswa dan angket yang ditujukan kepada mahasiswa sebagai pembuat puzzle. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian yaitu thematic analysis. Kategori penilaian produk puzzle yaitu kategori kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan kerincian dan sintesis (*elaboration and synthesis*) (Besemer & Treffinger, 1981).

Tabel 1. Modifikasi Rubrik yang Digunakan dalam Penilaian Puzzle

No	Indikator Produk (Besemer & Trefingger, 1981)	Indikator Penilaian	Kriteria	Skor
1	Novelty	Asli (Orginal)	Produk yang dibuat oleh mahasiswa belum pernah ada yang membuat sebelumnya	3
			Produk yang dibuat oleh mahasiswa sudah ada tetapi tidak banyak dipasaran	2
			Produk yang dibuat oleh mahasiswa sudah banyak dipasaran	1

2	Resolution	Bermakna	Germinal	Produk yang dibuat dapat digunakan di masa kini dan masa mendatang sehingga produk dapat bertahan pada waktu yang lama	3
				Produk yang dibuat dapat digunakan di masa kini dan masa mendatang namun jarak yang tidak terlalu lama dan perlu beberapa modifikasi	2
				Produk yang dibuat hanya dapat digunakan di masa kini sehingga di masa mendatang produk tersebut sudah tidak dapat digunakan kembali	1
2	Transformational	Produktif	Transformati onal	Produk yang dibuat memakai bahan yang dibuat sendiri dan perbanyak sendiri	3
				Produk yang dibuat memakai yang memodifikasi sudah ada di pasaran	2
				Produk yang dibuat menggunakan bahan yang sudah ada	1
2	Adequate	Produktif	Bermakna	Produk yang dibuat dinilai dapat memenuhi tiga aspek (finansial, fisik dan social)	3
				Produk hanya memuat dua aspek	2
				Produk yang dibuat dinilai layak namun hanya satu aspek	1
2	Appropriate	Produktif		Produk yang dibuat dapat menjawab kebutuhan terhadap media pembelajaran yang tidak merusak lingkungan	3
				Produk yang dibuat menjawa kebutuhan terhadap media pembelajaran yang masih perl dikembangkan karena masih berpotensi merusak lingkungan	2
				Produk yang dibuat dapat cenderung memiliki kesamaan dengan media pembelajaran yang berpotensi besar dapat merusak lingkungan	1
2	Inappropriate	Produktif		Produk yang dibuat dibuat dapat mengatasi permasalahan media pembelajaran dan tidak menambah permasalahan lingkungan	3
				Produk yang dibuat hanya dapat memuat media pembeajaran	2
				Produk yang dibuat tidak dapat memuat pembelajaran	1

3	Elaboration and synthesis	Logical	Produk yang dibuat dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dan logis materi	3
			Produk yang dibuat data mengatasi permasalahan media pembelajaran namun sulit dipahami dan diaplikasikan	2
			Produk yang dibuat dapat mengatasi permasalahan media pembelajaran namun sulit untuk dipahami dan diaplikasikan sesuai dengan disiplin ilmu	1
		Useful	Produk yang dibuat mudah dibuat dan pemakaian produk mudah diaplikasikan	3
			Produk yang dibuat mudah dibuat tetapi pemakaian produk susah diaplikasikan atau sebaliknya.	2
			Produk yang dibuat sangat rumit ana pemakaian sulit diaplikasikan	1
		Well Crofied	Produk yang dibuat dikerjakan dengan hati-hati dan cermat dan dapat digunakan saat pembelajaran	3
			Produk yan2g dibuat dikerjakan dengan hati-hati namun Tingkat kecermatan dalam membuat masih tergolong rendah sehingga masih bersifat trial dan error	2
			Produk yang tidak dkerjakan dengan hati-hati dan cermat sehingga produk cenderung dinilai gagal	1
		Attractive	Produk yang dibuat dikemas dengan rapih dan produk diberikan nama yang menarik	3
			Produk yang dibuat diemas secara rapih namun tidak mencantumkan nama produk yang menarik	2
			Produk yang dibuat tidak dikemas secara rapih dan tidak memiliki nama produk yang menarik	1
		Complex	Produk yang dibuat terdiri dari lebih 12 potongan	3
			Produk yang dibuat hanya 12 potongan	2
			Produk yang dibuat kurang dari 12 potongan	1

Elegant	Penggunaan produk yang dibuat dapat diterima oleh pembuat, peserta didik dan guru	3
	Penggunaan produk yang dibuat hanya diterima oleh pembuat dan peserta didik	2
	Penggunaan produk yang dibuat hanya diterima oleh pembuat	1
Expressive	Instruksi penggunaan dan cara pembuatan produk dapat dengan mudah dipahami bagi pendidik	3
	Instruksi penggunaan mudah dipahami namun cara pembuatan produk sulit	2
	Instruksi penggunaan dan cara pembuatan produk sulit dipahami oleh pendidik	1
Organik	Produk yang dibuat dapat digunakan dalam skala global	3
	Produk yang dibuat digunakan pada skala nasional	2
	Prduk yang dibuat hanya digunakan sebatas di sekolah tersebut saja	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kreativitas mahasiswa calon guru PGSD dalam mengembangkan puzzle sebagai media pembelajaran. Kreativitas mahasiswa dianalisis berdasarkan tiga indikator utama, yaitu *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan masalah), dan *elaboration and synthesis* (kerincian dan sintesis), dengan kategori penilaian yang mengacu pada rubrik Besemer & Treffinger (1981). Berikut adalah hasil analisis dari data yang telah dikumpulkan.

Hasil

Tabel 2. Penilaian Puzzle Mahasiswa PGSD

			Kelompok						
N o.	Indikato r Produk	Indikator penilaian	1 (Aya m)	2 (Kata k)	3 (Capun g)	4 (Kup u- kupu)	5 (Bebe k)	6 (Nyam uk)	7 (Ika n)
1 <i>Novelty</i>	<i>Original</i>		2	2	2	2	2	2	2
	<i>Germinal</i>		2	2	2	2	2	2	2
	<i>Transformati onal</i>		1	1	1	1	1	1	1
	<i>Nilai novelty</i>		5	5	5	5	5	5	5

		<i>Rata-rata nilai novelty</i>		5				
		<i>Persentase Novelty</i>		55%				
		<i>Bermakna</i>	2	2	2	2	2	2
		<i>Adequate</i>	3	3	3	2	2	2
		<i>Appropiate</i>	2	2	2	2	2	2
		<i>Logical</i>	3	3	3	3	3	3
		<i>Usefull</i>	3	3	3	3	3	3
2	Resolution	<i>Nilai Resolution</i>	13	13	13	12	12	12
		<i>Rata-rata nilai Resolution</i>		12.5				
		<i>Persentase Resolution</i>		83%				
		<i>Well Crofied</i>	3	3	3	2	2	2
		<i>Attractive</i>	2	2	3	2	2	2
		<i>Complex</i>	1	3	2	3	3	1
		<i>Elegant</i>	2	2	3	3	2	2
		<i>Expresive</i>	3	3	3	3	3	3
		<i>Organic</i>	1	1	1	1	1	1
3	Elaboration and synthesis	<i>Nilai elaboration and synthesis</i>	12	14	15	14	13	9
		<i>Rata-rata nilai elaboration and synthesis</i>		13				
		<i>Persentase Rata-rata Elaboration and Synthesis</i>		72%				
		Total Skor	28	30	30	29	28	24
								26

Indikator *Novelty*



Indikator *novelty* mencakup tiga aspek: *originality*, *germinal*, dan *transformational*. Berdasarkan hasil penilaian, skor rata-rata untuk aspek *originality* adalah 2, yang menunjukkan bahwa produk puzzle yang dihasilkan mahasiswa sudah ada tetapi tidak banyak ditemukan di pasaran. Hal ini mencerminkan kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan produk yang memiliki sentuhan unik meskipun belum sepenuhnya orisinal.

Pada aspek *germinal*, rata-rata skor adalah 2, yang berarti puzzle dapat digunakan dalam jangka waktu tertentu dengan beberapa modifikasi di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki visi ke depan dalam merancang media pembelajaran, meskipun daya tahan produk terhadap perubahan masih memerlukan peningkatan.

Pada aspek *transformational*, skor yang diperoleh adalah 1, menandakan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan bahan yang sudah ada tanpa memodifikasinya secara signifikan. Hal ini mengindikasikan kurangnya eksplorasi dalam penggunaan bahan yang lebih kreatif dan mandiri.

Indikator Resolution

Indikator *resolution* menilai sejauh mana produk dapat menyelesaikan permasalahan media pembelajaran dan mencakup lima aspek: *bermakna*, *adequate*, *appropriate*, *logical*, dan *useful*.

Pada aspek *bermakna*, skor rata-rata adalah 2, menunjukkan bahwa puzzle yang dihasilkan memenuhi dua dari tiga aspek (finansial, fisik, dan sosial). Mahasiswa menunjukkan kesadaran akan pentingnya aspek multifungsional dalam produk mereka.

Aspek *adequate* memperoleh skor rata-rata 2,8, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar produk telah menjawab kebutuhan media pembelajaran dan ramah lingkungan, meskipun beberapa produk masih memerlukan pengembangan untuk lebih optimal.

Pada aspek *appropriate*, skor rata-rata adalah 2. Produk yang dihasilkan mampu mengatasi permasalahan media pembelajaran, tetapi sebagian besar masih perlu ditingkatkan agar tidak menambah permasalahan lingkungan.

Aspek *logical* memperoleh skor rata-rata 3, yang menunjukkan bahwa produk dirancang secara logis dan relevan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Mahasiswa mampu merancang puzzle yang aplikatif dan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Pada aspek *useful*, skor rata-rata adalah 3, menandakan bahwa puzzle mudah dibuat dan digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menciptakan media pembelajaran yang praktis dan efektif.

Indikator Elaboration and Synthesis

Indikator *elaboration and synthesis* mencakup enam aspek: *well-crafted*, *attractive*, *complex*, *elegant*, *expressive*, dan *organic*.

Pada aspek *well-crafted*, skor rata-rata adalah 2,7. Produk puzzle dinilai dikerjakan dengan hati-hati, meskipun masih ada beberapa kekurangan dalam tingkat kecermatan yang menyebabkan produk bersifat *trial and error*.

Aspek *attractive* memperoleh skor rata-rata 2, menunjukkan bahwa sebagian besar puzzle dikemas dengan rapi, tetapi kurang menarik dari segi estetika dan penamaan produk. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa perlu meningkatkan kemampuan mereka dalam aspek presentasi produk.

Pada aspek *complex*, skor rata-rata adalah 2, yang berarti sebagian besar puzzle memiliki kompleksitas yang memadai (sekitar 12 potongan). Namun, masih ada kelompok yang menghasilkan puzzle dengan kompleksitas rendah, menunjukkan perlunya peningkatan dalam aspek ini.

Aspek *elegant* memperoleh skor rata-rata 2, yang menunjukkan bahwa produk dapat diterima oleh pembuat dan peserta didik, tetapi belum sepenuhnya diterima oleh guru. Hal ini



menunjukkan bahwa produk perlu lebih disesuaikan dengan kebutuhan praktis guru dalam proses pembelajaran.

Pada aspek *expressive*, skor rata-rata adalah 2,7, menunjukkan bahwa instruksi penggunaan dan cara pembuatan cukup mudah dipahami oleh pendidik. Namun, beberapa produk masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kejelasan instruksi.

Aspek *organic* memperoleh skor rata-rata 1, menandakan bahwa penggunaan produk terbatas pada lingkup lokal dan belum memiliki potensi untuk digunakan secara nasional maupun global. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa perlu memperluas visi mereka agar produk lebih relevan dalam skala yang lebih luas.

Total Skor dan Analisis

Berdasarkan total skor yang diperoleh, kelompok dengan skor tertinggi mencapai 30, sementara kelompok dengan skor terendah mencapai 24. Perbedaan skor ini mencerminkan variasi tingkat kreativitas antar kelompok mahasiswa. Produk yang memiliki skor tinggi umumnya menunjukkan keseimbangan antara inovasi, fungsi, dan estetika, sedangkan produk dengan skor rendah cenderung kurang dalam aspek-aspek tersebut.

Pembahasan

Secara teoretis, penelitian ini mendukung pandangan Besemer & Treffinger, (1981) tentang pentingnya menilai produk kreatif berdasarkan *novelty*, *resolution*, dan *elaboration and synthesis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam menciptakan produk kreatif, masih terdapat beberapa kelemahan, seperti kurangnya eksplorasi bahan, visi global, dan estetika produk.

Kreativitas, seperti yang ditegaskan oleh Parkhurst (dalam Shaheen, 2010), adalah kunci untuk menghadapi tantangan masa depan. Kreativitas bukan faktor utama dalam pendidikan, tetapi pendidikan yang baik harus mampu menstimulus siswa untuk mengembangkan kreativitasnya sebagai aktivitas yang mengaktualisasi gagasan, menciptakan hal-hal baru, dan inovatif yang menjadi tuntutan dalam pendidikan serta kehidupan manusia (Sunarto, 2018; Oci, 2016; Hasanah & Suyadi, 2020; Muqodas, 2015; Susanti et al., 2022). Kreativitas adalah kemampuan penting yang perlu dikembangkan, termasuk dalam pendidikan, karena melibatkan daya cipta yang menggabungkan pemikiran dan komitmen untuk merealisasikan ide menjadi karya atau produk inovatif yang meningkatkan kualitas hidup (Dariyo, 2016; Andriani & Rakimahwati, 2023; Fakhriyani, 2016; Mutiah & Srikandi, 2021).

Dalam konteks pendidikan, puzzle yang dirancang secara kreatif dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa perlu lebih dilatih untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan produk yang tidak hanya relevan secara lokal tetapi juga memiliki potensi untuk diterapkan dalam skala nasional dan global.

Selain itu, penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Menurut Maslow (dalam Mariyana, 2008), kreativitas adalah bagian penting dari aktualisasi diri, yang dapat dicapai melalui pembelajaran yang bermakna dan menantang. Dalam hal ini, puzzle sebagai media pembelajaran menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Namun, perlu dicatat bahwa keberhasilan penggunaan puzzle dalam pembelajaran sangat bergantung pada kualitas desain produk dan relevansi materi yang disampaikan. Oleh karena itu, mahasiswa perlu lebih didorong untuk mengembangkan keterampilan desain mereka serta memperhatikan kebutuhan praktis guru dan siswa di lapangan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD memiliki potensi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, meskipun masih terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki. Dengan pelatihan yang tepat dan bimbingan dari dosen, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan yang lebih baik dalam menciptakan produk inovatif yang tidak hanya relevan secara lokal tetapi juga dapat bersaing di tingkat nasional maupun global. Puzzle sebagai media pembelajaran terbukti memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses pembelajaran yang efektif. Namun, untuk memaksimalkan potensi tersebut, diperlukan peningkatan elaborasi, dan sintesis produk terkhusus pada aspek kebaruan karena memiliki nilai terendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Bashori, B., Prasetyo, M. A. M., & Susanto, E. (2020). Change management transfromation in islamic education of Indonesia. *Social Work and Education*, 7(1), 72–85.
- Besemer, S. P., & Treffinger, D. J. (1981). Analysis of creative products: review and synthesis. *The Journal of Creative Behavior*.
- Buahaha, B. N., & Amalina, A. D. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAINTIFIK TERHADAP BERPIKIR KRITIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PEMENANG TAHUN 2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1780–1787.
- Dariyo, A. (2016). Menjadi orang kreatif sepanjang masa. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 29–37.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Hasanah, N., & Suyadi, S. (2020). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 162–169.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66–71.
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas media pembelajaran puzzle. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 611–619.
- Lutviani, U. (2016). Pengembangan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Indonesia Masa Islam Kelas X IIS SMAN 3 Bojonegoro. *AVATARA, e-JournalPendidikan Sejarah*, 4(2).
- Mariyana, R. (2008). Pembelajaran Kreativitas Bagi Anak Usia Dini. *Jakarta: Depdiknas: DIKTI*.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Mursid, M. A., & Nur, N. (2015). Belajar dan pembelajaran PAUD. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15.
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Pamungka, M. D., Santoso, E., Rochmad, & Isnarto. (2020). Pendekatan Saintifik Dalam Perspektif Teori Belajar Vygotsky. *Jurnal Didactical Mathematics*, 3(2), 109–114.

- Pebriani, M. (2021). PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA (Studi Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 1 Pagaralam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 280–294. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18389>
- Shaheen, R. (2010). Creativity and Education. *Creative Education*, 01, 166–169. <https://doi.org/10.4236/ce.2010.13026>
- Sternberg, R. J. (2008). Psikologi kognitif. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Suja, I. W. (2019). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. *Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu (Lpppm) Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 5–10.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Susanti, A., Trisusana, A., Pusparini, R., & Kurniasih, E. (2022). Menumbuhkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Integrasi Teknologi Dalam Task Based Language Teaching Untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. *Ndrumi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 13–26.
- Yunita, H., Meilanie, S. M., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 425. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.228>