

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menjadi pendidikan yang efektif di era modern, guru harus memiliki kemampuan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada departemen pendidikan yang mengatakan bahwa siswa harus belajar empat kemampuan abad ini: kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.¹ Walau bagaimanapun, siswa tidak menunjukkan kemampuan yang diharapkan dalam pendidikan modern. Untuk mencapai tujuan pendidikan, Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan:

“ Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab ”.

Pemerintah dan institusi pendidikan harus selalu melakukan inovasi dalam proses pendidikan. Inovasi ini dapat berlangsung secara interaktif, menyenangkan, menarik, dan dapat memotivasi siswa. Salah satu contohnya adalah pembelajaran tematik terpadu, yang dikatakan oleh Rora.² Dalam pembelajaran tematik terpadu, siswa diharapkan menjadi aktif, kreatif, menggunakan fungsi psikomotorik mereka, dan menginternalisasi sikap positif sepanjang waktu. Akibatnya, guru harus memahami materi dan membuat proses

¹Oktyas Wahyu Kurniawati, Nuriman Nuriman, and Kendid Mahmudi, ‘Analysis of the Fifth Grade Students’ Higher Order Thinking Skills on Science in the Ecosystem Theme At Elementary Schools’, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9.3 (2020), 313 <<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i3.7866>>.

² Rora Rizky Wandini, ‘Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik’, VII.2 (2017), 96–111 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v7i2.191>>.

pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar siswa sehingga lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.³

Media yang berpotensi meningkatkan kreativitas siswa tidak boleh bertentangan dengan materi, isi, atau tujuan pembelajaran yang diajarkan.⁴ Media yang berpotensi meningkatkan kreativitas siswa tidak boleh bertentangan dengan materi, isi, atau tujuan pembelajaran yang diajarkan. Karena *puzzle* adalah media gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian dan kemudian disusun kembali untuk menjadi satu gambar yang utuh, mereka berpendapat bahwa media *puzzle* dapat membantu orang menjadi lebih kreatif.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan di sekolah-sekolah yang terletak di kecamatan Menes, terlihat bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami topik. Pada kenyataannya, ada beberapa alasan mengapa masalah ini terjadi. Salah satunya adalah media pembelajaran yang buruk, yang menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih pasif saat belajar, yang hanya memungkinkan mereka untuk menerima instruksi guru. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa telah menurun selama pembelajaran, yang menyebabkan mereka kurang memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Hasil penelitian Dwi Puspowati menunjukkan bahwa Media *Puzzle* Berbasis Android adalah alat pembelajaran yang layak dan efektif. Kelayakan media ini didasarkan pada 92% penilaian ahli media dan 81% penilaian validitas materi ahli. Siswa juga memberikan tanggapan positif, yang ditunjukkan dengan peningkatan

³Rora Rizky Wandini, 'Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik', VII.2 (2017), 96–111 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v7i2.191>>.

⁴ Rora Rizky Wandini " Pengembangan Media Big Blook Terhadap Kemampuan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, No.1 (2020).

nilai rata-rata kelas dari 68,33 menjadi 86,7. Studi ini memiliki kesamaan dengan studi penulis, yaitu pengembangan media *puzzle*, tetapi dengan perbedaan bahwa Dwi mengembangkan Media *Puzzle* Berbasis Android berdasarkan materi petunjuk penggunaan alat, sedangkan penulis mengembangkan media *puzzle* di kelas V MI.⁵ yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti juga menggunakan media *puzzle* dan tingkat pendidikan. Materi yang diajarkan dan tingkat pendidikan yang diberikan membedakan mereka satu sama lain.

Dengan demikian, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran teka-teki sebagai pendukung proses pembelajaran IPAS. Media ini diharapkan dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran IPAS tentang permasalahan lingkungan mengancam kehidupan. Dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran IPAS tentang permasalahan lingkungan mengancam kehidupan dan dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif selama proses pembelajaran.

Maka berdasarkan penjelasan di atas adapun judul penelitian yang diangkat tentang “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V MI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan antara lain:

⁵Dwi Puspawati, ‘Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Android Pada Materi Petunjuk Penggunaan Alat’, *Khazanah Pendidikan*, 16.1 (2022), 40 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12673>>.

1. Media pembelajaran yang belum maksimal.
2. Siswa kurang aktif selama proses pembelajaran.
3. Respon siswa pasif selama pembelajaran
4. Kemampuan berpikir kreatif siswa kurang berkembang

C. Batasan Masalah

1. Produk yang dikembangkan berupa media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.
2. Pokok bahasan yang diambil pada mata pelajaran IPAS adalah materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan.
3. Penelitian ini dilakukan di MI Mathlaul Anwar Pusat Menes, kelas V (Lima)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana uji kelayakan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa?
3. Apakah terdapat peningkatan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media *puzzle*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V MI.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V MI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu:

1. Secara Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai referensi bagi pengembangan pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Guru dapat melakukan inovasi dan implementasi dengan menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk menumbuhkan motivasi semangat belajar siswa pada pelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Sebagai media pendamping pada mata pelajaran IPAS kelas V di MI.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Media teka-teki dikembangkan sesuai dengan materi masalah lingkungan yang mengancam kehidupan di pelajaran IPAS di MI kelas V. Produk berbasis teka-teki, yaitu suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar, dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, meningkatkan kecepatan

pikiran mereka, dan meningkatkan kemampuan tangan mereka, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Alat dan bahan media *puzzle* dalam penelitian ini yaitu:

1. *Styrofoam* ukuran 25x25 cm
2. Pisau
3. Alat tulis
4. Lem
5. Gunting
6. Gambar *puzzle*
7. Tusuk gigi
8. Kertas

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *puzzle* dapat digunakan oleh peserta didik untuk pengenalan materi, sehingga mereka dapat secara tidak langsung memahami materi yang diberikan.
2. Media *puzzle* terbuat dari *Styrofoam* berbentuk persegi panjang berukuran 25 x 25 cm dan berisi gambar yang sesuai dengan materi yang dibuat dengan cara yang menarik dengan gambar berwarna.
3. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media yang digunakan oleh peserta didik untuk menyelesaikan masalah.

H. Sistematika Penulisan

Penulis menyusun skripsi ini secara sistematis, sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah. Maka penulisan penelitian ini terbagi kedalam beberapa BAB sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI, meliputi Deskripsi Teori, Penelitian yang Relevan, Kerangka Pemikiran, dan Spesifikasi Produk.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Pengembangan, Jenis Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, Terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V PENUTUP, Terdiri dari Kesimpulan dan Saran.