

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan krusial dalam kehidupan manusia. Pendidikan berfungsi sebagai proses penyampaian pengetahuan, pembentukan sikap, serta pengembangan keterampilan. Melalui pendidikan, individu diharapkan dapat mencapai tingkat pembelajaran yang optimal dan menumbuhkan kualitas yang ada dalam diri setiap peserta didik. Dengan demikian, individu yang memiliki kualitas tinggi berpotensi untuk mengembangkan diri dan menemukan solusi atas berbagai tantangan yang dihadapi, serta mampu bersaing dalam era kemajuan yang semakin pesat. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, yang tercermin dalam hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019. Dalam survei tersebut, Indonesia menempati posisi ke-74 dari 79 negara, menjadikannya sebagai salah satu negara dengan peringkat terendah, yaitu posisi ke-6 dalam hal kualitas pendidikan. Kondisi ini sangat memprihatinkan, mengingat Indonesia memiliki sumber daya manusia (SDM) yang melimpah. Seharusnya, pendidikan dapat berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas SDM Indonesia, tetapi kenyataannya tidak menunjukkan hal tersebut.¹

Dengan kualitas pendidikan seperti itu, Indonesia menghadapi tantangan signifikan di tengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi saat ini. Dalam konteks ini, setiap individu diharapkan untuk memiliki keterampilan berpikir abad 21 dan penguasaan teknologi agar dapat berkompetisi secara efektif. Kecakapan berpikir menjadi aspek fundamental yang tak terhindarkan, terutama bagi siswa, dalam menghadapi perubahan teknologi yang terus berkembang. Untuk dapat memahami, menganalisis, dan mengelola informasi yang semakin kompleks, individu perlu mengembangkan kemampuan berpikir yang

¹ Fitria Nur Auliah Kurniawati, "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi," *Academy Of Education Journal* 13, No. 1 (2022): 1–13, <https://doi.org/10.47200/Aoej.V13i1.765>.

baik. Namun, data dari *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa hanya 0,8% siswa Indonesia yang mampu mencapai level 5 dan 6 dalam kemampuan berpikir, dari total 8% partisipan. Sebaliknya, 20% partisipan berada pada level 2, yang mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir siswa Indonesia masih didominasi oleh *low order thinking* (LOT). Temuan ini menggarisbawahi perlunya perbaikan dalam sistem pendidikan untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.²

Keterampilan berpikir kreatif di abad ke-21 menjadi salah satu kecakapan penting yang harus dimiliki dalam konteks pendidikan modern. Pengembangan keterampilan ini seharusnya dilakukan melalui proses pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendorong kreativitas. Berpikir kreatif berperan penting dalam memfasilitasi inovasi dan penciptaan ide-ide baru, yang memiliki dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan dan karier individu. Meskipun demikian, realitas menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dalam hasil *The Global Creativity Index* tahun 2015, di mana Indonesia menempati peringkat ke-115 dari 139 negara.³ Oleh karena itu, sangat penting untuk mengimplementasikan pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut James, yang dikutip oleh Nurhaty, guru memiliki peran krusial dalam membangun kebiasaan positif dan merangsang pengembangan pemikiran produktif di kalangan siswa.⁴ Dengan demikian para pendidik perlu mengajarkan keterampilan berpikir kreatif ini kepada peserta didik untuk membekali mereka supaya bisa bersaing secara efektif di abad ke-21. Mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif sangat

² Dinda Kurnia Putri, Joko Sulianto, And Mira Azizah, "Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah," *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 3 (August 20, 2019): 351–357, <https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i3.19497>.

³ Yani Yani, Tiffany Nurul Fajra, And Lia Yulisma, "Implementasi Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif," *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi* 11, No. 1 (2023): 39–46, <https://doi.org/10.25157/Jpb.V11i1.10161>.

⁴ Nurhaty Purnama Sari, "Analisis Keterampilan Bertanya Lanjut Guru Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Cahaya Pendidikan* 6, No. 2 (2020): 139–148, <https://doi.org/10.33373/Chypend.V6i2.2819>.

krusial bagi peserta didik, karena keterampilan ini memungkinkan mereka untuk menjelajahi berbagai alternatif dalam menyelesaikan berbagai masalah. Menurut Suswono, yang dikutip oleh febrianingsih, terdapat beberapa indikator penting untuk menilai keterampilan kreatif, antara lain: (1) kemampuan berpikir secara lancar, (2) kemampuan berpikir fleksibel, (3) elaborasi, dan (4) orisinalitas.⁵

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas di kelas VI di SDN Kedaung Barat II, ditemukan bahwa siswa menunjukkan kurangnya kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS materi pelisir keliling dunia. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, yaitu: (1) Kemampuan Berpikir Lancar (Fluency), siswa kesulitan dalam menghasilkan banyak ide atau jawaban yang relevan ketika diberikan pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan benua dan negara. Mereka cenderung memberikan jawaban yang terbatas dan kurang variatif. (2) Kemampuan Berpikir Fleksibel, siswa kurang mampu melihat suatu masalah atau informasi dari sudut pandang yang berbeda. Mereka cenderung terpaku pada satu cara pandang dan sulit untuk beralih ke cara pandang yang lain. (3) Elaborasi (Elaboration), siswa kesulitan dalam mengembangkan ide atau jawaban mereka secara detail dan mendalam. Mereka cenderung memberikan jawaban yang singkat dan kurang lengkap. (4) Orisinalitas, siswa jarang menghasilkan ide atau jawaban yang baru dan unik. Mereka cenderung mengulang ide atau jawaban yang sudah umum diketahui. Selain itu salah satu penyebab siswa masih belum berpikir secara kreatif disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas pada buku teks, yang berpotensi membatasi akses siswa terhadap informasi dari berbagai sumber dan menghambat pengembangan kemampuan berpikir multidimensional.

Dari uraian permasalahan di atas, penting untuk mencari solusi yang tepat guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pendapat

⁵ Farah Febrianingsih, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, No. 1 (January 30, 2022): 119–130, <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V11i1.692>.

Ayunda dan Supriyatno menegaskan bahwa media merupakan aspek vital dalam mencapai tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa, yang dapat menggugah minat dan meningkatkan rasa ingin tahu, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar.⁶ Media pembelajaran merupakan suatu cara untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa agar dapat menggugah minat dan meningkatkan rasa ingin tahunya sehingga mengakibatkan partisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.⁷ Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang dipelajarinya. Guru dapat membuat media pembelajaran seperti permainan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Menurut Piaget, usia sekolah dasar merupakan periode aktif bagi anak-anak untuk berinteraksi dan bermain dalam kelompok.⁸ Permainan bisa menjadi pilihan sebagai media pembelajaran, karena dengan media permainan anak-anak bisa bermain sambil melatih dan mengasah otak serta motorik sehingga dengan permainan siswa dilatih berpikir kreatif namun tetap menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, permainan dapat dijadikan sebagai alat untuk pembelajaran, salah satunya adalah permainan Ludo yang saat ini populer di kalangan anak-anak. Ludo merupakan permainan yang melibatkan pemain duduk dalam formasi melingkar, berhadapan dengan pemain lainnya, dan menggunakan dadu untuk menentukan langkah pion menuju garis finish.⁹ Keunikan Ludo terletak pada gameplay yang strategis serta elemen pemecahan masalah yang

⁶ Ayunda Rifa Azizah And Suprayitno Suprayitno, "Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV" *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, No. 2 (2019): 2855–2865, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10180>.

⁷ Fita Fatria, "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, No. 1 (2018): 138–144, <https://doi.org/10.32696/Ojs.V2i1.158>.

⁸ Imam Mahfud And Rizki Yulindra, "Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8," *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember* 1, No. 1 (2020): 54–66, <https://doi.org/10.32528/Sport-Mu.V1i01.3055>.

⁹ Philipus Be Naisau, "Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, No. 1 (2021): 158–166, <https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i1.32914>.

ditawarkannya. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang memacu kemampuan berpikir analitis, pengambilan keputusan, dan pengembangan keterampilan kognitif. Dengan mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ke dalam mekanisme permainan Ludo, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya merangsang rasa ingin tahu siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk mengeksplorasi fenomena ilmiah dan sosial dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Beberapa penelitian yang menggunakan permainan Ludo diantaranya yang dilakukan oleh Yolanda, dkk dalam pembelajaran Matematika di SD kelas V yang menunjukkan hasil bahwa media ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kerjasama antar siswa namun diperlukan banyak waktu dan ruang dalam pelaksanaannya.¹⁰ Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Astuti, dkk dalam pengembangan media Ludo pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, menunjukkan hasil bahwa media ludo dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun.¹¹ Serta penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Arini dalam pengembangan media Ludo untuk pembelajaran IPS di SD kelas IV menunjukkan bahwa media permainan LUDO ini efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar.¹²

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, keterbaruan dalam penelitian terletak pada pengembangan media LUPAS atau Ludo IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dengan gambar dan bentuk yang menarik pada papan ludo yang mencerminkan Negara dan Benua di

¹⁰ Tri Astika Yolanda And Elvi Mailani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (Tgt) Pada Materi Pecahan," *Js (Jurnal Sekolah)* 7, No. 3 (2023): 405-414, <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.44868>.

¹¹ Marni Astuti, Legi Elfitra, And Fabio Testy Ariance Loren, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pantun Pada Pembelajaran Menulis Pantun," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, No. 4 (2023): 913-927, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1869>.

¹² Syifa Aulia Nissa And Novanita Whindi Arini, "Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 4 (2021): 2563-2570, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>.

dunia. Terdapat kartu peluang memberikan elemen kejutan dan tantangan dalam permainan, dengan berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam berpikir kreatif. Selain itu, pion pada permainan juga berbentuk menarik yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan demikian, dengan adanya pengembangan media LUPAS ini, diharapkan dapat memberikan solusi untuk guru dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Untuk mengetahui bahwa adanya permasalahan dengan keterampilan berpikir kreatif berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disebutkan:

1. siswa belum menunjukkan indikator keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS materi Pelisir keliling dunia.
2. Siswa kesulitan menghasilkan ide atau jawaban yang relevan dalam jumlah yang memadai.
3. Siswa kesulitan melihat masalah atau informasi dari berbagai sudut pandang.
4. Siswa kesulitan mengembangkan ide atau jawaban secara detail dan mendalam.
5. Siswa jarang menghasilkan ide atau jawaban yang baru dan unik.

C. Batasan Masalah

1. Objek penelitian yaitu siswa kelas VI SDN Kedaung Barat II.
2. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media Ludo Ipas (LUPAS)
3. Media pembelajaran LUPAS dibatasi hanya pada materi IPAS Bab 3 Kelas VI.

D. Rumusan Masalah

Melalui penjabaran latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media LUPAS pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar?

2. Bagaimana kelayakan media LUPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan media LUPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah diatas, masalah pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media LUPAS pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar.
2. Untuk menganalisis kelayakan media LUPAS dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
3. Untuk menganalisis keefektifan media LUPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, manfaat yang dapat diambil dari penelitian pengembangan media ludo ini terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan mengembangkan media Ludo ini, diharapkan dapat dijadikan pengalaman dalam mengembangkan keilmuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dan bahwa sebuah permainan bisa menjadikan sebuah media pembelajaran untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Pengembangan media LUPAS diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran berbasis permainan yang edukatif dan menyenangkan dalam proses belajar dikelas.

b. Bagi peserta didik,

Pengembangan Media LUPAS diharapkan dapat dijadikan upaya dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran IPAS materi benua dan negara.

c. Bagi sekolah

Pengembangan media LUPAS dapat diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dan referensi untuk menambah khasanah keilmuan dalam proses pembelajaran IPAS terutama pada materi benua dan negara.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian media LUPAS sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk

Permainan Ludo IPAS ini dirancang dengan memperhatikan aspek estetika dan fungsionalitas. Material yang digunakan untuk pembuatan komponen permainan adalah karton tebal yang dilaminasi untuk memberikan daya tahan yang baik. Penggunaan tinta non-toksik memastikan keamanan produk bagi anak-anak. Ukuran papan permainan disesuaikan dengan ukuran meja belajar anak-anak, sehingga nyaman digunakan. Kemasan produk dibuat dari kotak karton dengan desain yang menarik, berfungsi sebagai wadah yang aman dan juga sebagai media promosi.

Selain itu, LUPAS ini dirancang dengan komponen yang saling melengkapi untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif seperti:

1. Papan permainan yang didesain menyerupai peta dunia yang interaktif menjadi pusat permainan. Papan ini dibagi menjadi beberapa benua dengan warna yang berbeda untuk memudahkan identifikasi, serta ditandai dengan simbol-simbol khusus yang mewakili negara-negara penting.
2. Kartu pertanyaan yang bervariasi menjadi inti permainan, memuat pertanyaan seputar geografi dan budaya berbagai negara di dunia. Tingkat kesulitan pertanyaan disesuaikan dengan kompetensi dasar di kurikulum merdeka. Pion

permainan didesain dengan bentuk ikonik yang mewakili berbagai macam budaya menambah daya tarik visual permainan.

3. Dadu sebagai alat penentu langkah permainan menggunakan bentuk kubus standar dengan angka 1 hingga 6. Terakhir.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengikuti konvensi akademik yang berlaku. Oleh karena itu, skripsi ini disusun secara sistematis dengan pembagian beberapa bab dan sub-bab, yang meliputi:

BAB I Pendahuluan, mencakup Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori, yang terdiri dari pembahasan mengenai Media Pembelajaran, Media Ludo, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran IPAS, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian, yang memuat informasi mengenai Tempat dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang menyajikan Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi, Pengembangan Produk, Uji Validasi, Revisi Produk, serta Uji Coba Produk.

BAB V Penutup, yang berisi Simpulan dan Saran.