



**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF
SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

MARSYA NABILA

NIM. 0306172081

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2021



**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF
SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

MARSYA NABILA

NIM. 0306172081

Pembimbing I

Dr. Nirwana Anas, M.Pd.
NIP: 19761223 200501 2 004

Pembimbing II

Rora Rizky Wandini, M.Pd.I.
NIB. 1100000099

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683 Medan
Estate 203731 Email: fitk@uinsu.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR**” yang disusun oleh MARSYA NABILA yang telah dimunaqasyahkan dalam siding Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal :

15 OKTOBER 2021 M
08 RABIUL AWAL 1443 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Dr. Sapri, S.Ag, MA
NIP.19701231 199803 1 023

Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP.19890510 201801 1 002

Anggota Penguji

1. **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I**
NIB. 1100000099

2. **Dr. Nirwana Anas, M.Pd**
NIP: 19761223 200501 2 004

3. **Dr. Zunidar, M.Pd**
NIP: 19751020 201411 2 001

4. **Hj. Auffah Yumni, Lc, MA**
NIP: 19720623 200710 2 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 19671212 199403 1 004

Nomor: Surat Istimewa
Lamp : -
Perihal : Skripsi
an. Marsya Nabila

Medan, 11 Oktober 2021
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara
Medan

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Marsya Nabila
NIM : 0306172081
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / S1
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Maka Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih. *Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pembimbing I



Dr. Nirwana Anas, M.Pd.
NIP. 19761223 200501 2 004

Pembimbing II



Rora Rizky Wandini, M.Pd.I.
NIB. 1100000099

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marsya Nabila

NIM : 0306172081

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun V Selipit Desa Mangga Kecamatan Stabat

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar** adalah benar hasil karya sendiri dibawah bimbingan dosen, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 11 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



Marsya Nabila

NIM. 0306172081

ABSTRAK



Nama : Marsya Nabila
NIM : 0306172081
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Nirwana Anas, M.Pd
Pembimbing II : Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
Judul : Pengembangan Media *puzzle* Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Kata Kunci : Berpikir Kreatif, Media Puzzle, Tematik

Berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam diri seseorang pada pembelajaran abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa MIN 12 Langkat pada tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) model ADDIE sugiyono diadopsi melalui Robert Maribe Branch. Sampel yang digunakan berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara, validasi, angket, tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *One-Sample Statistics* dan uji *Lilliefors Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05. Temuan penelitian ini bahwa media *puzzle* tematik berdasarkan nilai yang diberikan validator ahli media dan materi dinyatakan valid memperoleh nilai 95,69% dengan kategori “Sangat Layak”. Media *puzzle* tematik dinyatakan praktis, diperoleh dari 27 responden dan guru setelah menggunakan produk memperoleh nilai 98,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Media *puzzle* tematik dinyatakan efektif, dilihat dari uji *One-Sample Statistics* memperoleh perbedaan hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 68,52 menjadi 93,70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Media *puzzle* tematik memiliki kekurangan dan kelebihan, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan.

Diketahui oleh

Pembimbing I

Dr. Nirwana Anas, M.Pd.

NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt atas kasih dan sayangnya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menyampaikan ajaran islam kepada seluruh manusia dan mengajarkan akhlak mulia.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”. Skripsi ini merupakan usaha sederhana yang saya susun untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat-syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Penulis mengalami berbagai kesulitan dalam penulisan skripsi ini, namun doa, usaha penulis, doa dari keluarga serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara individu maupun kelompok yang telah terlibat dan mendukung penulis mulai dari awal hingga skripsi ini mampu penulis selesaikan. Secara khusus pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Penulis ucapkan terima kasih kepada ayahanda tercinta yakni **Samsi** dan ibunda tercinta yakni **Herlina** yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berkuliah, berkorban secara moril dan material, mendoakan, motivasi yang tiada hentinya.
2. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA** Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd** selaku Dekan Jurusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Bapak **Dr. Sapri, S.Ag, MA** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara.

5. Ibu **Dr. Nirwana Anas, M.Pd** selaku **Dosen Pembimbing I** yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I** selaku **Dosen Pembimbing II** yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu **Lailatun Nur Kamalia Siregar, M.Pd** selaku **Penasehat Akademik** yang telah membantu dan memberikan banyak arahan selama melakukan perkuliahan.
8. Bapak dan ibu dosen serta staf pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
9. Seluruh pihak MIN 12 Langkat, terutama Ibu **Sustri Mawarni, S.Pd.I, M.Si** selaku Kepala Sekolah dan Ibu **Sumiati, S.Pd.I** selaku guru kelas 1, serta Tenaga Pendidik, seluruh Staf dan Siswa-siswi kelas I sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Seluruh keluarga besar bapak **Ali Hajir**, ibu **Zaharah**, bapak **Arsyad, Alm.** ibu **Rakiah** selaku kakek dan nenek penulis yang telah mendoakan dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
11. Adikku tersayang **Lathifatul Akhfa** yang telah membantu, memberikan semangat, memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
12. Sahabat-sahabat istimewa **Rahim Budi Kesuma, Fachrina Sasya Umami Putri El Bahri, Riza Rahmah, Rahma Aulia, Nora Juniswa** yang selalu ada, mendukung, memotivasi penulis ucapkan ribuan terima kasih.
13. Sahabat-sahabat terbaik **Destria Malinda, Karina Aulia, Nurliza, Sulaiman, Mutiah Khairani** yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
14. Sahabat seperjuangan Skripsi **Syarah Vina 'Ain, Juni Arta, Widya Ika Pratiwi, Rizky Putri Ananda, Rivani Husna, Evi Listiawati** yang telah berjuang dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.

15. Sahabat-sahabat seperjuangan Sahabat-sahabat **PGMI-1 UINSU Angkatan 2017** terkhusus kepada **Duma Sari Siregar, Safriyani, Sae Windri Rohani, Raudatul Jannah, Nadya Putri, Indah Ramadhani Siregar, Irma Hasmidar Tjg, Siti Aisyah, Setiawati, Ratih Sri Handayani, Umri Widya Ningsih, Tursina Samira** yang telah memberi pengalaman hidup, berjuang bersama dalam menyelesaikan program studi ini.
16. Sahabat-sahabat **KKN-DR Kelompok 24** yang telah memberi semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu hingga selesainya skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan semoga amalan yang dapat diterima oleh Allah Swt. Penulis memahami masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna penyempurnaan skripsi ini.

Medan, 11 Oktober 2021



Marsya Nabila

NIM. 0306172081

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR BAGAN | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | ix |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Spesifikasi Produk..... | 6 |
| BAB II..... | 7 |
| KAJIAN TEORI | 7 |
| A. Deskripsi Teori | 7 |
| B. Penelitian Yang Relevan | 13 |
| C. Kerangka Berpikir | 15 |
| D. Hipotesis..... | 18 |
| BAB III | 19 |
| PROSEDUR PENELITIAN..... | 19 |
| A. Jenis Penelitian | 19 |
| B. Tahap Penelitian (Research)..... | 21 |

| | | |
|---------------------------------------|--|----|
| 1. | Populasi dan Sampel | 21 |
| 2. | Teknik Pengumpulan Data | 22 |
| 3. | Instrumen Penelitian | 22 |
| 4. | Teknik Analisis Data | 26 |
| C. | Rancangan Produk | 26 |
| 1. | Pengujian Internal 1 | 30 |
| 2. | Pengujian Internal 2 | 30 |
| D. | Tahap Pengembangan dan Uji Coba Produk | 31 |
| 1. | Pembuatan Produk | 31 |
| 2. | Uji Lapangan Awal | 32 |
| 3. | Uji Lapangan Utama | 34 |
| 4. | Uji Hipotesis | 35 |
| BAB IV | | 36 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 36 |
| A. | Deskripsi Data Validasi Produk Media <i>Puzzle</i> | 36 |
| B. | Deskripsi Data Praktis Produk Media <i>Puzzle</i> | 37 |
| C. | Deskripsi Data Efektif Produk Media <i>Puzzle</i> | 38 |
| D. | Deskripsi Produk Media <i>Puzzle</i> | 39 |
| E. | Uji Hipotesis | 41 |
| F. | Pembahasan Hasil Penelitian | 42 |
| BAB V | | 47 |
| A. | Kesimpulan | 47 |
| B. | Saran | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 49 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|-----------------------------------|----|
| Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir..... | 17 |
|-----------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3. 1 | 27 |
| Gambar 3. 2 | 27 |
| Gambar 3. 3 | 28 |
| Gambar 3. 4 | 28 |
| Gambar 3. 5 | 29 |
| Gambar 3. 6 | 29 |
| Gambar 3. 7 | 32 |
| Gambar 3. 8 | 32 |
| Gambar 4. 1 Hasil Puzzle | 40 |
| Gambar 4. 2 Puzzle Setelah di Cetak | 40 |
| Gambar 4. 3 Bingkai dan Puzzle Setelah di Potong | 40 |
| Gambar 4. 4 Tampak Puzzle Setelah di Susun | 41 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media..... | 24 |
| Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Materi | 24 |
| Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Tes Berpikir Kreatif..... | 25 |
| Tabel 4. 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase..... | 36 |
| Tabel 4. 2 Kualifikasi Tingkat keefektifan Berdasarkan Persentase..... | 38 |
| Tabel 4. 3 Hasil Statistik Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Tematik | 38 |
| Tabel 4. 4 Uji Hipotesis | 41 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-------------------|----|
| Lampiran 1 | 52 |
| Lampiran 2 | 53 |
| Lampiran 3 | 54 |
| Lampiran 4 | 58 |
| Lampiran 5 | 62 |
| Lampiran 6 | 65 |
| Lampiran 7 | 67 |
| Lampiran 8 | 68 |
| Lampiran 9 | 69 |
| Lampiran 10 | 70 |
| Lampiran 11 | 71 |
| Lampiran 12 | 73 |
| Lampiran 13 | 75 |
| Lampiran 14 | 77 |
| Lampiran 15 | 78 |
| Lampiran 16 | 79 |
| Lampiran 17 | 80 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berpikir kreatif di tengah masyarakat sering diartikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan karya seperti pemanfaatan bahan bekas. Siti Salamah mengungkapkan berpikir kreatif merupakan pemikiran untuk menciptakan ide baru, atau diartikan sebagai kegiatan mental yang dilakukan seseorang untuk memunculkan gagasan atau kaidah yang baru. Berpikir kreatif terjadi ketika otak kanan dan otak kiri bekerja bersama-sama dengan optimal.¹ Berdasarkan pengertian di atas berpikir kreatif terjadi ketika seseorang memiliki lebih dari satu cara dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Menyadari pentingnya berpikir kreatif, pemerintah dan para akademisi selalu memberi inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dimaksud diharapkan dapat berjalan interaktif, menyenangkan, menarik, serta dapat memotivasi siswa. Hal ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran tematik terpadu seperti yang diungkapkan oleh Rora menjelaskan bahwa didalam pembelajaran tematik siswa dituntut untuk aktif, kreatif, serta mengoptimalkan fungsi psikomotorik yang dimiliki bahkan pembiasaan sikap di setiap pembelajarannya. Oleh karena itu guru wajib menguasai materi dan dapat mendesain proses pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar siswa agar lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.²

¹ Siti Salamah Br. Ginting, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Ar-Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open-Ended Berbasis Brain-Gym," *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 8, no. 1 (2019): 26–40.

² Rora Rizky Wandini, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* VII, no. 2 (2017): 96–111.

Mendesain proses pembelajaran yang dimaksud di atas dapat dilakukan dengan mengkombinasi penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dalam berpikir kreatif siswa dituntut untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru serta dapat menyampaikan informasi pembelajaran yang ia terima. Kemudian dapat menghubungkan dengan keadaan dilingkungan disekitarnya. Saraswati mengungkapkan bahwa media yang dapat menjadi wahana penyalur informasi belajar merupakan media yang dapat mengakumulasi gaya belajar siswa.³ Pernyataan ini didukung oleh Rora, dkk bahwa media yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa harus sesuai dengan materi, isi, tujuan pembelajaran yang diajarkan.⁴ Berdasarkan pendapat tersebut media *puzzle* dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan *puzzle* merupakan media gambar yang dipotong dalam beberapa potongan kemudian disusun untuk menjadi satu gambar yang utuh. Selain itu Bahar menjelaskan *puzzle* juga dapat menarik perhatian siswa dikarenakan memiliki warna dan bentuk yang menarik.⁵

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran tematik. Untuk mengasah berpikir kreatif siswa di MIN 12 langkat. Hal yang melatar belakangi keinginan peneliti dikarenakan pada hasil observasi pada tanggal 25 januari 2021 dilokasi penelitian belum ada media *puzzle* yang digunakan guru pada saat pembelajaran tematik, ada beberapa siswa yang tidak fokus ketika belajar, serta rendahnya pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan, hal ini dilihat dari nilai dan tes lisan yang guru lakukan pada penilaian harian. Hal ini berakibat kurangnya semangat dan daya berpikir siswa dalam memahami informasi yang diberikan guru. Dalam

³ Dewi Saraswati and Arfilia Wijayanti, "The Developing of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme Berbagi Pekerjaan in Fourth Grade of Primary School," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 4, no. 1 (2018): 12.

⁴ Rora Rizky Wandini et al., "Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2020).

⁵ Bahar and Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9, no. 1 (2019): 77–86, <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>.

penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE milik Robert Maribe Branch dengan langkah-langkah pengembangan yaitu *Analysis*, kegiatan menganalisis situasi, dan lingkungan untuk menemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design*, kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development*, kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation*, kegiatan menggunakan produk. *Evaluation*, kegiatan penilaian terhadap produk.⁶

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh penelitian Lisa Indrianti mengenai pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hasil dari penelitian ini menunjukkan media *puzzle* dinyatakan valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil test pada uji coba terbatas menunjukkan nilai pre-test 65,83 dan nilai post test sebesar 87,58. Kemudian hasil tes pada uji lapangan nilai *pre-tes* sebesar 64,58 dan *post-test* sebesar 87,58. Hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,63 baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel *gain standar*). Media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁷ Persamaan dengan peneliti sama-sama meneliti menggunakan media *puzzle* serta jenjang pendidikan. Perbedaannya terletak pada materi dan fokus penelitian.

Kedua penelitian Nita Zahara tentang penggunaan media *puzzle* dengan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata. Berdasarkan aktivitas siswa pada siklus I ada 9 siswa yang tuntas 33,33% sedangkan siklus II ada 22 siswa yang tuntas 81,48% pada siklus II mengalami peningkatan. Dilihat dari rata-rata siklus I 53,89% dan

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, ed. Sofia Yustiyani Suryandari, 3rd ed. (Bandung: CV. Alfabeta, 2017). h. 38.

⁷ Lisa Indrianti, "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020).

siklus II 80,75%.⁸ Persamaan dengan peneliti sama-sama meneliti menggunakan media *puzzle* serta jenjang pendidikan. Perbedaannya terletak pada materi, bentuk media *puzzle*, dan fokus penelitian. Berdasarkan penjelasan di atas penelitian terdahulu yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *puzzle* memiliki peran yang cukup efektif terhadap media pembelajaran.

Maka berdasarkan penjelasan di atas adapun judul penelitian yang diangkat yaitu **“PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru masih sering menggunakan metode ceramah.
2. Guru jarang menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran.
3. Siswa kurang aktif ketika proses pembelajaran.
4. Respon siswa kurang tertarik ketika belajar, dikarenakan hanya menggunakan buku teks yang memunculkan rasa cepat bosan.
5. Kurangnya penggunaan ilustrasi yang kurang konsisten pada materi pelajaran.
6. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu :

1. Pengembangan media *puzzle* tematik.
2. Penggunaan media *puzzle* tematik.

⁸ Nita Zahara, “Penggunaan Media *Puzzle* Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 Aceh Besar” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam - Banda Aceh, 2019).

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini “Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat”.

Manfaat penelitian yaitu :

1. Secara Teoritik

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan bahan *study* lanjutan yang relevan dapat juga digunakan sebagai relevansi terbaru terkait dengan pengembangan media *puzzle* tematik.

2. Secara Praktis

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. **Bagi Guru** sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi pelajaran agar lebih efektif.
- b. **Bagi Siswa** agar belajar secara mandiri dan meningkatkan berpikir kreatif siswa.
- c. **Bagi Sekolah** sebagai tambahan untuk referensi meningkatkan berpikir kreatif peserta.

F. Spesifikasi Produk

Rencana produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media *puzzle* tematik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Adapun spesifikasinya sebagai berikut :

1. Media *puzzle* menggunakan gambar disesuaikan pada materi pelajaran satu subtema.
2. Potongan-potongan *puzzle* berbentuk bangun datar sederhana diantaranya persegi, persegi panjang, segitiga.
3. Gambar pada media *puzzle* digambar secara manual menggunakan kertas A3, diberi warna dengan cat kayu dan *oil pastel*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Berpikir Kreatif

Siti salamah menjelaskan berpikir kreatif ialah perwujudan atas *higher order thinking* (berpikir tingkat tinggi). Tingkat berpikir tertinggi setelah *retention* (retensi), *basic thinking* (berpikir dasar), *critical thinking* (berpikir kritis) adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif digolongkan dalam berpikir nalar atau penalaran.⁹ Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang menemukan banyak pilihan, alternatif terhadap menjawab atau menyelesaikan suatu masalah. Ide kreatif tersebut muncul karena rasa ingin tahu yang tinggi dan adanya motivasi dalam diri seseorang untuk memahami masalah tersebut.¹⁰ Menurut Torrance Filsaime (dalam Cindy) berpikir kreatif merupakan proses meliputi unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Menurutnya berpikir kreatif ialah proses sadar mengenai pemecahan masalah dengan munculnya beragam penyelesaian dan mengkomunikasikan hasilnya.¹¹ Berdasarkan penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam mencoba dan menghasilkan hal baru untuk dirinya atau lingkungannya.

Berpikir kreatif menjadi sangat penting dalam kehidupan, sebab dengan menerapkan berpikir kreatif maka masalah dapat terselesaikan secara cepat dengan berbagai cara. Jika dalam sebuah pekerjaan dilakukan dengan berpikir kreatif maka pekerjaan akan mudah terselesaikan. Penting melatih berpikir kreatif sejak dini pada siswa sekolah dasar agar mereka mempunyai

⁹ Br. Ginting, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Ar-Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open-Ended Berbasis Brain-Gym."

¹⁰ M. Fadillah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 63.

¹¹ Cindy Indrawati Santosa, "Pengembangan Media Magic *Puzzle* Berbasis Visual Auditory Kinesthetic" (Universitas Negeri Semarang, 2019), <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/330/219>.

banyak cara dalam menyelesaikan sebuah masalah, baik dilingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari.

2. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif biasanya memiliki daya imajinatif berpikir dengan cara yang berbeda dan selalu mempunyai alternatif jawaban yang banyak. Menurut Lindren (dalam Martinis) berpikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan.¹² Ciri-ciri berpikir kreatif yang dimiliki oleh individu yang kreatif. Guilford membedakan antara ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*) yang berhubungan dengan kreativitas.¹³ Ciri-ciri kognitif (*aptitude*) ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran (*fluency*), kelenturan (*fleksibilitas*), dan keaslian (*orisinility*) dalam berpikir serta *elaboration* (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Sedangkan ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) menurut Ginting ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi baru, membangun keterkaitan, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, dan mendengarkan intuisi. Kedua jenis ciri-ciri kreativitas itu diperlukan agar perilaku berpikir kreatif dapat terwujud.¹⁴

Berdasarkan teori diatas peneliti menyimpulkan indikator berpikir kreatif sebagai berikut: mengajukan pertanyaan, menelaah informasi baru, menghubungkan keterkaitan, menghubungkan berbagai hal secara bebas, menerapkan imajinasi, mendengarkan intuisi.

¹² Martinis Yamin, *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group 2013). h. 23.

¹³ Munandar, Utami, *Kreatifitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002). h. 192.

¹⁴ Br. Ginting, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Ar-Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open-Ended Berbasis Brain-Gym."

3. Media Puzzle

Media merupakan alat penyampai informasi. Kata media berasal dari kata *medium* yang memiliki arti yaitu pengantar, tengah, atau perantara. Media secara garis besar meliputi kejadian, materi bahkan manusia membangun situasi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Media dapat menjadi media pembelajaran jika membawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala alat, sarana yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menyampaikan pesan dari materi pelajaran. Media pembelajaran juga dijelaskan dalam Alquran surah Luqman (31) Ayat 10:

Artinya: Dia menciptakan langit tanpa tiang sebagaimana kamu melihatnya, dan Dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi agar ia (bumi) tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembangbiakkan segala macam jenis makhluk bergerak yang bernyawa di bumi. Dan Kami turunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-tumbuhan yang baik.¹⁵

Terjemahan ayat diatas menjelaskan bahwa langit, gunung, dan bumi sebagai media pembelajaran yang mana langit memuat segala jenis bintang dan benda yang ada diatasnya. Gunung dan bumi juga dijelaskan sebagai media. Media menyampaikan materi secara berkesinambungan antara satu materi dengan materi lainnya. Dengan tujuan materi mudah di terima siswa serta dapat maningkatkan berpikir kreatif siswa. Penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan informasi dan materi yang belum didapat siswa sebelumnya.

Media *puzzle* tergolong media visual, media visual merupakan media yang menekankan pada kemampuan penglihatan mengandalkan penggunaan mata dengan baik. Media visual yaitu gambar diam (gambar, foto, lukisan, cetakan, poster dan lainnya), kemudian gambar bergerak misalnya video, slide

¹⁵ Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id>.

powerpoint, film dan lainnya. Media *puzzle* merupakan salah satu media permainan juga dapat digunakan dalam materi bangun datar karena *puzzle* bersifat edukatif memiliki manfaat meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial dan juga melatih kesabaran dan ketelitian. Bentuk-bentuk *puzzle* menurut Siatan sangat beragam diantaranya *puzzle* konstruksi, *puzzle* batang, *puzzle* rantai, *puzzle* angka, *puzzle* transportasi, *puzzle* logika, *puzzle* geometri, dan *puzzle* penjumlahan.¹⁶

Alfiatun N, dkk menyatakan *puzzle* adalah bentuk permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh.¹⁷ Di Indonesia *puzzle* dikenal dengan nama bongkar pasang. Media *Puzzle* dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, sehingga media ini efektif untuk menambah pengetahuan anak. Media ini membantu anak untuk menganalisis suatu masalah dari petunjuk potongan gambar yang ada. Menurut Nurpratiwi Ningsih & Didik, *puzzle* merupakan media dalam bentuk aktivitas asosiatif, pemainnya bertugas menyusun gambar atau objek acak yang awalnya dipecah beberapa bagian menjadi utuh. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, *puzzle* merupakan media yang berupa potongan-potongan gambar yang kemudian disusun menjadi gambar yang utuh. Media pembelajaran tidak luput dari kelebihan dan kekurangan, sehingga media *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya :

Menurut Bahar kelebihan dari media *puzzle* antara lain:

1. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu.
2. Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
3. Dapat mengenal bentuk, ukuran, warna yang beragam.

¹⁶ Siatan, Diah, Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media *Puzzle* dengan Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD. *Skripsi*. Jakarta: Program Sarjana UIN Syarif Hidayatullah, (2014), h. 34.

¹⁷ Alfiatun N, dkk, "Efektivitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture *Puzzle* Materi Sistem Peredaran Darah". *Unnes Journal of Biology Education*, (Online), Vol. 02, No. 02, (2013), (<http://journal.unnes.ac.id>, diunduh 28 Mei 2021).

4. Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa.¹⁸

Selain kelebihan *puzzle* yang sudah dijelaskan diatas, media *puzzle* juga memiliki kelebihan lainnya. *Puzzle* yang dimainkan dengan cara berkelompok dapat meningkatkan komunikasi, meningkatkan rasa solidaritas dan kerjasama dalam diri siswa, menumbuhkan rasa saling menghargai dan menghormati. Adanya media *puzzle* juga membuat suasana dalam kelas menyenangkan karena siswa belajar sembari bermain. Kemudian membantu siswa belajar untuk meletakkan segala sesuatu secara bersamaan dan harmonis serta otomatis menjadikan keterampilan berpikir kreatif siswa terlatih.

Kelemahan dari media *puzzle* menurut Ayu yakni :

1. Terdapat beberapa siswa masih mengalami kesulitan ketika menyusun gambar.
2. Menuntut kreativitas siswa.
3. Kelas menjadi kurang terkendali.
4. Media *puzzle* lebih menekankan pada visual (indera penglihatan)
5. Pembuatan media membutuhkan waktu cukup lama dan sulit.
6. Membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembuatan.¹⁹

Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti mengacu pada indikator diatas yaitu orisinalitas, kelancaran, keluwesan atau fleksibilitas, dan elaborasi. Indikator tersebut diselaraskan dengan proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* tematik yang dikembangkan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini, mengembangkan media *puzzle* geometri berupa potongan gambar berbentuk bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga) yang menyusun pola pengubinan untuk mengembangkan keterampilan siswa. Serta gambar diselaraskan dengan materi pembelajaran

¹⁸ Bahar and Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa."

¹⁹ Ayu, Shinta, *Segudang Game Edukatif Mengajar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), h. 46.

tematik yaitu materi tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri, subtema 2 lingkungan sekitar rumahku. *Puzzle* merupakan media edukatif yang menantang bagi siswa dan diharapkan mampu melatih kemampuan berpikir kreatif.

4. Materi Tema 6 Subtema 2

Menurut Majid kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan mengenai pendidikan karakter, khususnya pada tingkat dasar yang akan menjadi dasar untuk tingkat selanjutnya.²⁰ Kurikulum 2013 memuat kompetensi inti dan kompetensi dasar bertujuan untuk pembentukan karakter, dalam KI.2 yang bermuara pada sikap siswa seperti perilaku jujur, santun, peduli, tanggung jawab, disiplin, serta percaya diri saat berinteraksi baik dengan keluarga, teman, guru, dan lingkungan masyarakat. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik terpadu, yaitu pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran menjadi satu tema pembelajaran.²¹ Pada tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 3 dan ke 4 memuat mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK, dan SBdP. Berikut muatan materi pada mata pelajaran tersebut:

a. Matematika

Mengidentifikasi bentuk bangun datar, membedakan bentuk bangun datar, menyusun bangun datar membentuk pola pengubinan.

b. Bahasa Indonesia

Menyebutkan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian.

c. PPKn

Menggolongkan bentuk kerjasama dalam keberagaman dirumah

²⁰ Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung Edisi Kedua: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 52.

²¹ Mardianto, *Pembelajaran Tematik*, (Medan Cetakan Ketiga: Perdana Publishing, 2014), h. 38.

d. PJOK

Memahami gerakan dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat).

e. SBdP

Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari

B. Penelitian Yang Relevan

1. Hikmatun Nisa' Enha (2015) dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi. Hubungan penelitian Hikmatun Nisa' Enha dengan penelitian yang dilakukan penulis sama-sama mengembangkan media berupa *puzzle*. Hal yang membedakan media *puzzle* Hikmatun Nisa' Enha mengembangkan media *puzzle* pada konsep pengukuran bangun datar, peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas 1 MI.
2. Cindy Indrawati Santosa (2019) dengan judul penelitian "Pengembangan Media *Magic Puzzle* berbasis VAK Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan 02". Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hubungan penelitian Cindy Indrawati Santosa dengan penelitian yang dilakukan penulis sama-sama mengembangkan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif, hal yang membedakan Cindy mengembangkan Media *Magic Puzzle* berbasis VAK pada mata pelajaran IPA kelas V SDN, maka penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik di kelas I MI.
3. Dwi Puspowati (2020) dengan judul penelitian "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Android pada Materi Petunjuk Penggunaan Alat". Penelitian ini dilakukan karena banyaknya MI yang tidak mempunyai media pembelajaran yang memadai. Hasil dari penelitian ini menunjukkan

media pembelajaran *Puzzle* Berbasis Android layak dan efektif. Media pembelajaran ini dinyatakan layak berdasarkan pada uji kelayakan menurut ahli media dengan persentase total sebesar 92% dan ahli materi valid dengan persentase 81%. Siswa memberikan respon positif yang ditunjukkan nilai rata-rata kelas dari 68,33 menjadi 86,7. Hubungan penelitian Dwi Puspawati dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama mengembangkan media *puzzle* jika Dwi mengembangkan Media *Puzzle* Berbasis Android pada Materi Petunjuk Penggunaan Alat, maka penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik di kelas I MI.

4. Nurul Husna dkk (2017) dengan judul “Pengembangan Media *puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan media *puzzle* yaitu 83,35% dengan kategori sangat layak. Nurul Husna menyimpulkan media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hubungan penelitian Nurul dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama mengembangkan media *puzzle* berupa potongan gambar jika Nurul menggunakan gambar bumi asri dan pencemaran lingkungan, maka peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik di kelas I MI.
5. Bahar dkk (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian ini menunjukkan Penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan. Hubungan penelitian Bahar dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama mengembangkan media *puzzle* jika Bahar mengembangkan media *puzzle* mata pelajaran matematika di kelas III, maka peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik di kelas I MI.
6. Ifa Seftia Rakhma dkk dengan judul penelitian “Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V

Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan media *magic crossword puzzle* termasuk kategori valid. Hubungan penelitian Ifa dengan penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama mengembangkan media *puzzle* jika Ifa mengembangkan media *magic crossword puzzle* media ini memiliki dua fungsi yaitu media *puzzle* atau bongkar pasang kemudian disisi lain teka-teki silang, maka penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik di kelas I MI.

Persamaan keenam penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan media *puzzle*. Perbedaan terletak pada subjek yang diteliti, waktu dan tempat penelitian. Peneliti melakukan penelitian di MIN 12 Langkat, subjek penelitian kelas I dengan melakukan pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

C. Kerangka Berpikir

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk memberikan ide atau gagasan baru terhadap pemecahan masalah. Siswa pada kelas awal cenderung suka bermain, siswa mudah bosan ketika pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang di rancang haruslah mengandung unsur permainan, agar yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun guru masih menggunakan sumber belajar yang ada saja, guru masih kurang kreatif, inovatif dalam menyediakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menjadi alat untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa. Media sangat banyak jenisnya salah satunya visual. *Puzzle* merupakan salah satu visual berupa potong-potongan gambar yang kemudian disusun menjadi kesatuan yang utuh. Media *puzzle* memiliki gambar, warna, bentuk yang dapat memberikan kesan positif dan menarik bagi siswa. *Puzzle* dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah, potongan *puzzle* memiliki bentuk yang berbeda-beda sehingga siswa dilatih untuk mengingat gambar dan bentuk dari potongan *puzzle* serta mencocokkan potongan-potongan gambar agar menjadi gambar yang utuh. Dari hal ini siswa

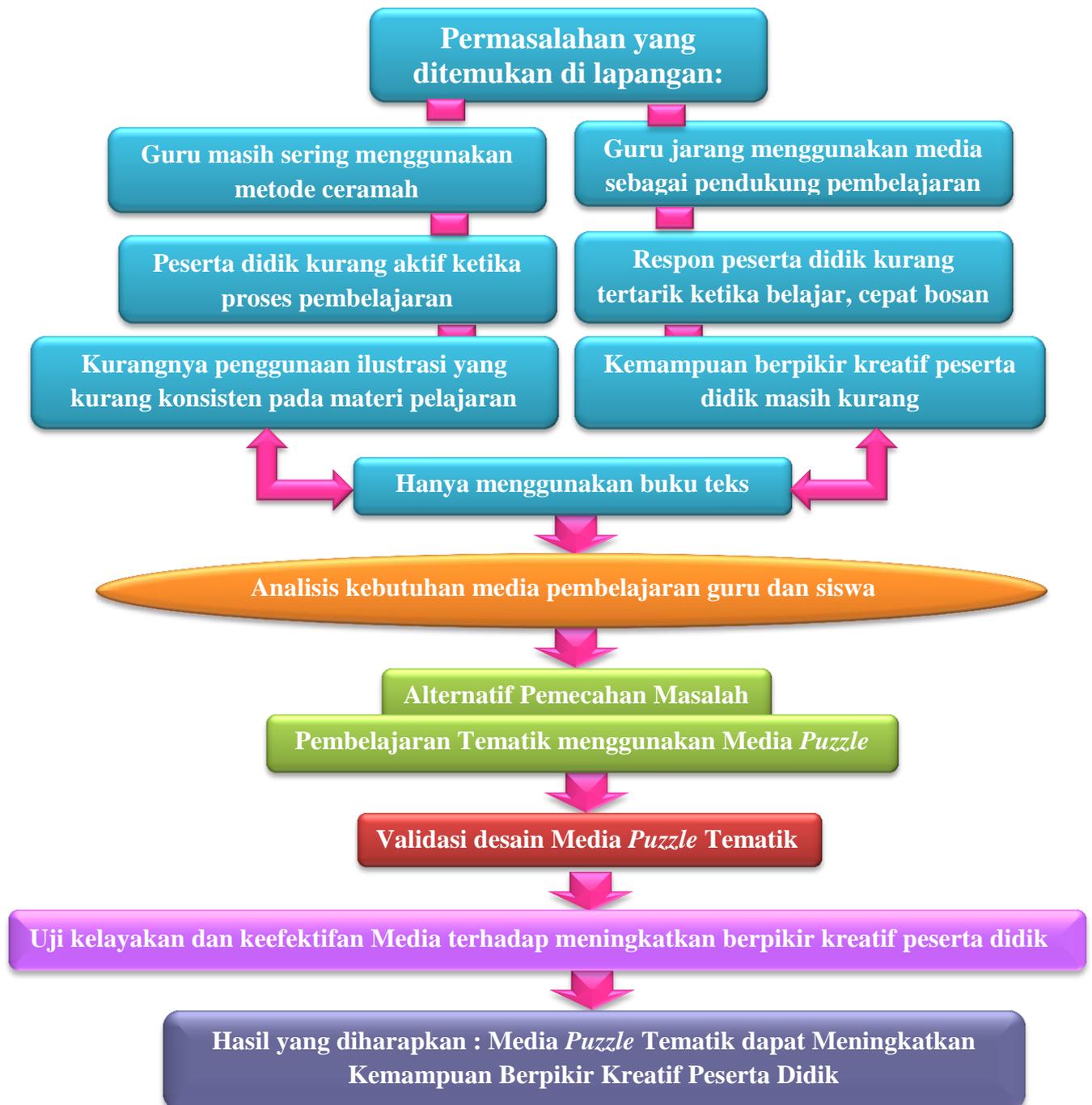
dilatih untuk berpikir kreatif untuk menggunakan berbagai cara agar *puzzle* dapat secepatnya tersusun kembali. Gambar pada *puzzle* memuat materi pembelajaran tematik, saat menyusun *puzzle* siswa akan mengingat pesan pembelajaran yang termuat pada gambar. Sehingga guru akan mudah menyampaikan pembelajaran tematik, atau hanya memberikan penguatan saja mengenai materi pembelajaran.

Media *puzzle* belum pernah digunakan di sekolah yang akan peneliti lakukan penelitian. Maka perlu di uji coba dalam proses pembelajaran untuk melihat keberhasilan sebuah produk yang dihasilkan. Dengan mengembangkan media *puzzle* diharapkan siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan berpikir kreatif pada diri siswa.

Penggunaan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif yaitu:

- 1) Media *puzzle* dimainkan dengan berkelompok atau tim. Setiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 orang.
- 2) Setiap orang memperhatikan gambar utuh yang ditunjukkan guru.
- 3) Setiap kelompok memiliki 1 *puzzle*, yang harus di susun menjadi gambar yang utuh.
- 4) Setiap siswa bergantian ketika menyusun potongan *puzzle*.
- 5) Ketika *puzzle* sudah tersusun, siswa harus menjawab pertanyaan mengenai materi yang ada pada gambar.

Kerangka Berpikir yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan dibawah ini:



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis penelitian pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar adalah:

H₀ : Media *puzzle* tematik tidak valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

H_a : Media *puzzle* tematik valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang sering disebut *Research and Development* (RND). *Research and Development* (RND) merupakan metode penelitian mengenai pengembangan, memvalidasi produk baru atau membarui produk yang telah ada. Jenis penelitian menggunakan penelitian *Research and Development* (RND) model ADDIE sugiyono yang diadopsi melalui Robert Maribe Branch dengan tahapan sebagai berikut:²²

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis situasi, kebutuhan, dan materi.

1. Analisis Situasi

Analisis situasi dilakukan dengan melaksanakan observasi di kelas 1 MIN 12 Langkat. Observasi dilakukan untuk melihat keadaan pembelajaran di kelas terkait penggunaan media tematik oleh guru dan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Analisis Kebutuhan

Siswa masih memerlukan suatu inovasi baru dalam pembelajaran.

3. Analisis Materi

Analisis materi tematik tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri, yang diajarkan guru, masih menggunakan metode ceramah dan materi pembelajaran hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. h. 38-39.

b. *Design* (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh melalui tahap analisis. Tahap desain media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Menentukan jenis media yang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Menyusun desain pembuatan media
3. Membuat gambar pembelajaran tematik
4. Menentukan bahan media *puzzle*
5. Mencetak media *puzzle*
6. Membuat pola potongan media *puzzle*
7. Membuat kerangka dasar media *puzzle*

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini mengembangkan media *puzzle* dengan menggunakan gambar tematik serta potongan-potongan *puzzle* dengan bentuk bangun datar sederhana. Tahapan proses pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Menyusun penataan isi berdasarkan pada materi yang akan dikembangkan kedalam media *puzzle* sesuai dengan pembelajaran yang ada pada buku guru dan buku siswa.
2. Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi tema 6 subtema 2 berupa gambar dan potongan *puzzle* dengan bentuk bangun datar sederhana yang menyusun pola pengubinan.
3. Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan maka bisa dilakukan untuk pengembangan media. Sebelum produk di uji coba dilakukan validasi produk terkait desain dan materi. Validasi di lakukan oleh dosen dan guru. Tahap implementasi ini dilakukan dengan dua langkah yaitu uji coba skala kecil dan tahap uji coba skala besar.

1. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melakukan validasi media dan materi kepada ahli dan praktisi serta meminta pendapat dan saran mengenai media.

2. Uji coba skala besar

Teknik pengambilan sampel uji coba skala besar dilakukan menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.²³ Hal ini dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian secara generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

- e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari hasil validasi desain, materi dan uji coba yang dilakukan setelah media dikatakan valid jika media sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk, namun jika media dikatakan belum valid maka peneliti harus melakukan revisi produk sampai produk layak dicetak.

B. Tahap Penelitian (Research)

1. Populasi dan Sampel

Sampel merupakan bagian atas jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sehingga sampel yang didapat dari populasi harus benar-benar *representatif* (mewakili).²⁴ Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik jenis *nonprobability sampling* yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh yaitu teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.²⁵ Hal ini dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian secara generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Nama lain sampel jenuh

²³ Ibid. h. 143

²⁴ Ibid. h. 136

²⁵ Ibid. h. 143

yaitu sampel total, sensus, atau menyeluruh, yang mana semua populasi dijadikan sebagai sampel. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I MIN 12 Langkat yang berjumlah 27 peserta didik, terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Teknik penelitian pada penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu peneliti perlu menganalisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut menggunakan metode kuantitatif.²⁶

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket berupa validasi desain, validasi materi, tes berpikir kreatif.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, agar kegiatan penelitian menjadi mudah dan sistematis.²⁷ Dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi, angket. Pertama instrumen observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui masalah serta kebutuhan guru dalam proses pembelajaran.

Instrumen kedua wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi yang lebih banyak. Instrumen ketiga angket, pertama lembar validasi digunakan untuk memvalidkan produk yang telah ada, angket respon peserta didik dan respon guru untuk uji kepraktisan produk, angket

²⁶ Sri Hayati, *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Vol. 37 No. 1, (2012). h.12.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. h. 156.

tes digunakan untuk uji keefektifan atau mengukur peningkatan berpikir kreatif siswa melalui media *puzzle*.

a. Lembar Observasi

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi tak berstruktur, karena fokus penelitian belum ditemukan. Fokus penelitian akan didapati selama kegiatan observasi berlangsung, untuk mendapatkan informasi yang lebih tentang responden.²⁸ Pada observasi awal, peneliti berusaha mendapatkan informasi tentang permasalahan yang ada di MIN 12 Langkat, sehingga peneliti dapat menentukan variabel atau permasalahan yang harus diteliti.

b. Lembar Wawancara

Wawancara dapat diartikan proses pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada yang guru. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih tentang responden.

c. Lembar Angket

Lembar angket merupakan alat pengumpulan data memuat sejumlah pertanyaan yang di jawab oleh subjek penelitian.²⁹

1. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media memuat tampilan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif. Lembar validasi dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan yang diisi oleh ahli media. Kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

²⁸ Ibid. h. 227.

²⁹ Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019). h. 99.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Nomor butir soal | Jumlah butir soal |
|----|-----------------------------------|------------------|-------------------|
| 1 | Desain | 1, 2, 3, 4 | 4 |
| 2 | Pemilihan warna | 5 | 1 |
| 3 | Grafis | 6,7 | 2 |
| 4 | Penggunaan | 8, 9, 10, 11 | 4 |
| 5 | Puzzle tematik dalam pembelajaran | 12, 13, 14, 15 | 4 |

2. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa indikator. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Nomor Butir Soal | Jumlah Butir Soal |
|----|---------------------|------------------|-------------------|
| 1 | Tujuan Pembelajaran | 1, 2 | 2 |
| 2 | Materi Pembelajaran | 3, 4, 5, 6 | 4 |
| 3 | Penyajian | 7, 8, 9 | 3 |
| 4 | Kualitas | 10, 11, 12, 13 | 4 |

3. Lembar Tes Berpikir Kreatif

Tes dapat berbentuk susunan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan dalam mengukur pengetahuan, kemampuan, keterampilan, bakat dari subjek penelitian.³⁰ Tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh

³⁰ Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019). h. 83.

data tentang kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat terhadap mata pelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 dengan soal-soal pertanyaan *pretest* dan *posttest*. Berikut kisi-kisi soal :

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Tes Berpikir Kreatif

| Kompetensi Dasar | Indikator | Nomor Butir Soal | Jumlah Butir Soal |
|---|--|-------------------------|--------------------------|
| Matematika 3.7. Mengidentifikasi bangun datar yang dapat disusun membentuk pola pengubinan | Menyebutkan bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga) | 1 | 1 |
| | Menyebutkan bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga) di lingkungan sekitar | 2 | 1 |
| Bahasa Indonesia 3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah | Menyatakan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah | 3 | 1 |
| PPKn 3.4 Mengidentifikasi bentuk kerja sama dalam | Mendemonstrasikan bentuk kerja sama dalam keberagaman di rumah | 4 | 1 |

| | | | |
|--|---|---|---|
| keberagaman di rumah | | | |
| PJOK 3.5 Memahami berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai | Menunjukkan berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai | 5 | 1 |
| SBdP 3.3. Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari | Menampilkan gerak anggota tubuh melalui tari | 6 | 1 |

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga data tersebut lebih mudah dipahami dan untuk menemukan solusi dari permasalahan penelitian yang dilakukan.³¹ Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Penilaian dalam bentuk kualitatif diubah menjadi kuantitatif dengan penyajian data menggunakan tabel biasa maupun distributif frekuensi.

Untuk menganalisis efektivitas produk, menggunakan teknik analisis data statistik probabilitas dengan kesalahan 5% dilakukan *uji One-Sample Statistik* dan untuk uji hipotesis menggunakan *uji Lilliefors Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS versi 22*.

C. Rancangan Produk

Rancangan produk pengembangan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif dapat dilihat sebagai berikut:

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2010). h.92.

1. *Puzzle* di desain sesuai dengan materi pada kelas I tema 6 sub tema 2.
Desain di gambar secara manual menggunakan kertas A3 dan pensil

Gambar 3. 1



2. Pewarnaan menggunakan cat kayu, dan *oil pastel*

Gambar 3. 2

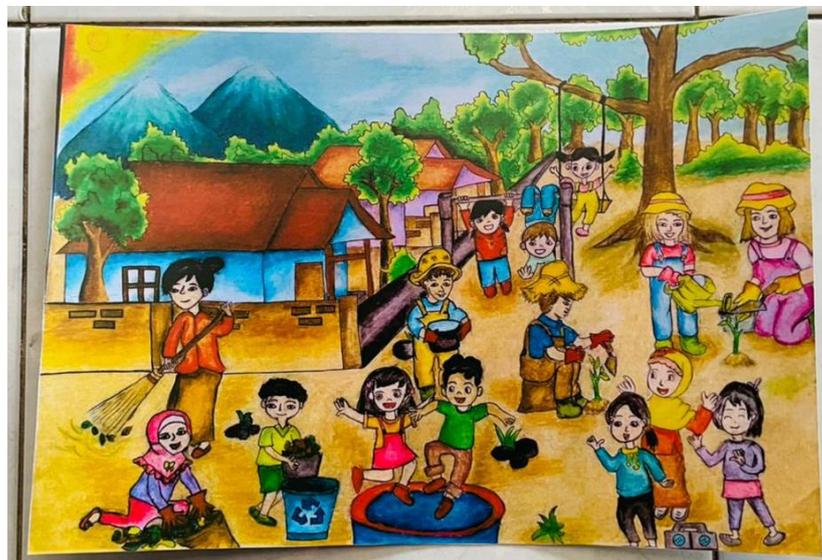


Gambar 3.3



3. Gambar utuh yang sudah dicetak

Gambar 3.4



4. Gambar potongan *puzzle*

Potongan *puzzle* dipotong secara manual menggunakan gunting dengan bentuk bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga), kemudian membuat bingkai *puzzle* dari kardus dan kertas.

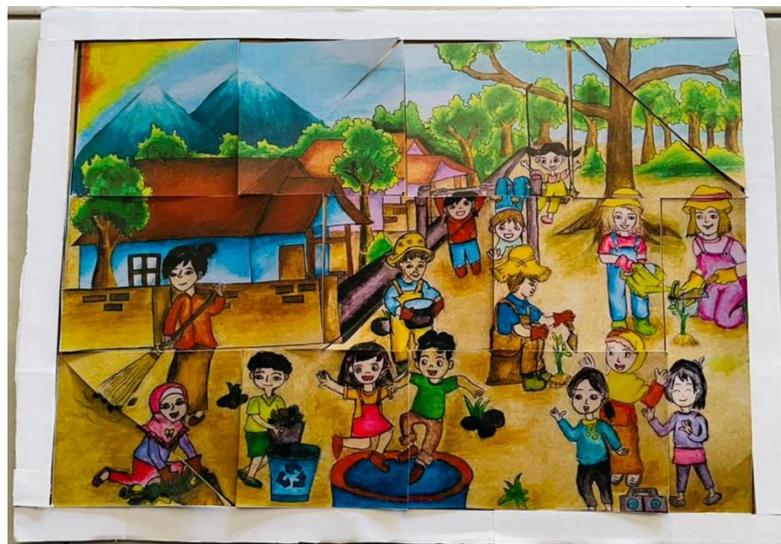
Gambar 3. 5



5. Menyusun *puzzle*

Puzzle disusun membentuk pola pengubinan sehingga menjadi gambar yang utuh

Gambar 3. 6



Setelah rancangan produk dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu pengujian terhadap produk yang telah dibuat. Penjelasan secara rinci sebagai berikut:

1. Pengujian Internal 1

Pengujian internal rancangan produk pada tahap pertama dilakukan dengan meminta pendapat kepada para ahli dan praktisi. Uji ahli berkaitan dengan uji media dan uji materi. Uji media dalam penelitian ini dilakukan oleh Andina Halimsyah Rambe, M.Pd sebagai dosen media pembelajaran pada prodi PGMI UINSU. Isi materi produk yang dikembangkan di uji oleh ahli materi yaitu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd sebagai dosen pembelajaran tematik pada prodi PGMI UINSU. Instrumen yang digunakan dalam uji internal produk media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kreatif dapat dilihat pada lampiran 3 dan 4 . Hasil dari uji internal 1 diolah secara manual dengan skor hitung dan skor kriterium yang diperoleh pada masing-masing uji internal tersebut. Penghitungan dilakukan dengan cara yaitu:³²

$$\text{Uji Internal 1} = \frac{\text{Skor Hitung}}{\text{Skor Kriterium}} + 100$$

Setelah dilaksanakan uji internal 1 dengan melibatkan dua dosen maka diperoleh hasil instrumen validasi ahli dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Berikut ini hasil kelayakan rancangan produk dapat dilihat pada lampiran 5 dan 6 yang diperoleh hasil bahwa produk ini layak untuk digunakan tanpa revisi.

2. Pengujian Internal 2

Uji internal 2 rancangan produk media *puzzle* tematik dilakukan berdasarkan hasil pengujian internal 1 serta meminta pendapat dan saran terkait rancangan produk yang telah dibuat untuk digunakan pada uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh adalah produk dinyatakan layak untuk di uji

³² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. h. 467.

cobakan di lapangan utama sebab memiliki ilustrasi menarik dan *full color*. Berikut saran yang diberikan validator ahli materi:

Harapan saya pada poin ke enam, poin sebelas dan tiga belas agar mencapai berpikir kreatif. Ditingkatkan lagi kelebihan media *puzzle* pada segi kognitif, afektif, psikomotorik. Sebagai contoh bagian mewarnai, jadi peserta didik bisa mewarnai sesuka hati setelah itu peserta didik bisa menciptakan bagian-bagian *puzzle* sendiri sehingga peserta didik bisa mencapai indikator berpikir kreatif yaitu memandang dari sudut pandang yang berbeda tentunya untuk mendapatkan bagian-bagian tersebut dengan petunjuk yang jelas yaitu dengan pola pengubinan atau bangun datar yang dapat peneliti sampaikan. Media *puzzle* kertas rentan terhadap air. Oleh karena itu diusahakan untuk meletakkan media ini jauh dari air. Untuk menyiasati kekurangan tersebut adalah dengan melaminating gambar-gambar yang terbuat dari kertas tersebut agar tidak mudah basah.³³

D. Tahap Pengembangan dan Uji Coba Produk

1. Pembuatan Produk

Adapun langkah-langkah pembuatan produk adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kertas berukuran A3/buku gambar A3
- b. Menyiapkan pensil, penggaris, penghapus, cat kayu, oil pastel, kardus, gunting.
- c. Menentukan gambar yang berhubungan dengan materi lingkungan bersih, sehat, dan asri
- d. Menggambar secara manual menggunakan kertas A3 dengan pensil
- e. Memberi warna pada gambar dengan cat kayu dan oil pastel
- f. Mencetak gambar yang utuh
- g. Memotong gambar menjadi potongan *puzzle* berbentuk bangun datar sederhana
- h. Membuat bingkai *puzzle* dari kardus dan kertas.

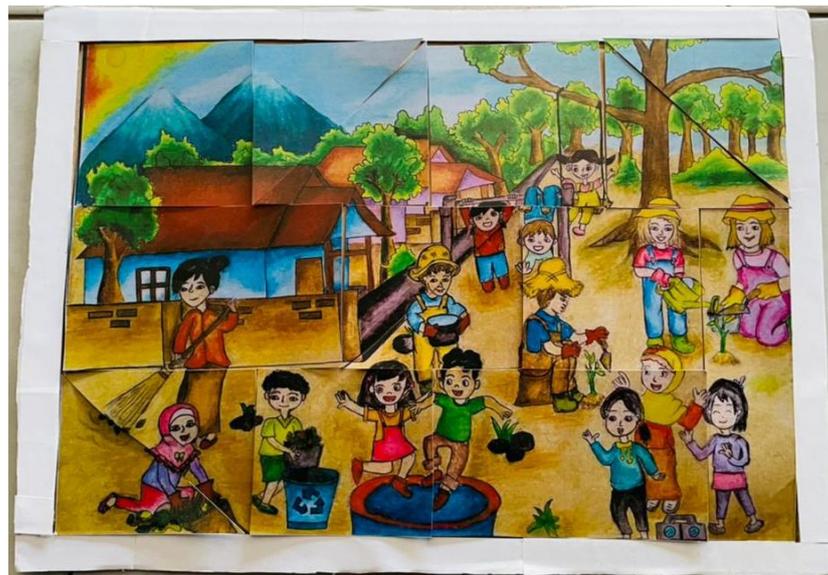
Berikut adalah produk akhir yang dibuat:

³³ Wawancara dengan Ibu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd, Dosen PGMI, Tanggal 11 September 2021.

Gambar 3. 7



Gambar 3. 8



2. Uji Lapangan Awal
 - a. Desain Uji Coba

Setelah dilakukannya revisi produk berdasarkan hasil pengujian internal 1 dan 2 dari ahli media, ahli materi maka didapatkan produk akhir, berdasarkan proses pengembangan produk akhir tersebut dilakukan uji lapangan awal dengan pemakaian produk pengembangan media *puzzle* pada siswa kelas 1 MIN 12 Langkat materi tema 6

subtema 2 pembelajaran ke 3 dan ke 4. Menggunakan *desain one group pretest-posttest*.

b. Sampel Penelitian

Produk media *puzzle* digunakan pada 1 sekolah yaitu MIN 12 Langkat dengan jumlah sampel sebanyak 27 sampel.

c. Teknik Pengumpulan Data

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil tes akhir ada atau tidak adanya peningkatan berpikir kreatif siswa. Data yang diperoleh secara kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan komperatif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan media *puzzle* tematik dengan tidak menggunakan media *puzzle* tematik. Pengujian ini dilakukan selama 2 minggu mulai tanggal 13 September 2021 - 25 September 2021.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada uji coba lapangan awal ini menggunakan instrumen tes untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *puzzle* tematik yang diberikan pada sampel penelitian.

e. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis sesuai dengan desain uji coba yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dilakukan dengan rumus sebagai berikut:³⁴

$$O_2 - O_1$$

Keterangan :

O_1 = Kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan media *puzzle* tematik

O_2 = Kemampuan berpikir kreatif siswa sesudah menggunakan media *puzzle* tematik

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. h. 500.

Dari 27 sampel, nilai sebelum menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh nilai rata-rata 68,52 dan setelah menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh nilai rata-rata 93,70. Adapun selisihnya yaitu:

$$\begin{aligned} O_2 - O_1 &= 93,70 - 68,52 \\ &= 25,18 \end{aligned}$$

Jadi, selisih nilai sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* adalah 25,18. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 9 dan lampiran 10.

3. Uji Lapangan Utama

Uji lapangan utama dalam penelitian ini merupakan uji produk rancangan secara eksternal. Untuk uji lapangan utama dilakukan pengujian produk untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat berdasarkan angket respon peserta didik dan angket respon guru. Hasil uji coba lapangan utama merupakan hasil akhir dari pengujian produk yang disusun peneliti.

Pada uji coba lapangan utama diperoleh data yang berasal dari respon peserta didik dan guru melalui angket terkait media *puzzle* tematik yang dapat dilihat pada lampiran 13 dan lampiran 14. Berdasarkan lampiran 13 maka respon peserta didik untuk kepraktisan produk adalah 99,7% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian berdasarkan lampiran 14 maka respon guru untuk kepraktisan produk adalah 97,5% dengan kriteria sangat praktis.

pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.³⁵ Hal ini dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian secara generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Nama lain sampel jenuh yaitu sampel total, sensus, atau menyeluruh, yang mana semua populasi dijadikan sebagai sampel.

³⁵ Ibid. h. 143.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I MIN 12 Langkat yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Uji lapangan utama dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dibuat, kepraktisan penggunaan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif, keefektifan produk yang telah dibuat.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan **uji Lilliefors Kolmogrov-Smirnov** dengan bantuan **SPSS versi 22** dengan taraf signifikan 0,05. Hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 : Media *puzzle* tematik sebagai media pembelajaran tidak valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat.

H_a : Media *puzzle* tematik sebagai media pembelajaran valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas I MIN 12 Langkat.

Kriteria pengambilan kesimpulan, yaitu:

- a. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka H_1 diterima
- b. Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Validasi Produk Media *Puzzle*

1. Validasi Ahli Media

Penilaian yang diberikan validator ahli media terhadap produk meliputi aspek desain, pemilihan warna, grafis, penggunaan, *puzzle* tematik dalam pembelajaran. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:³⁶

Tabel 4. 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

| No | Skor dalam Persen (%) | Kategori Kelayakan | Keterangan |
|----|-----------------------|--------------------|-----------------|
| 1 | 80% – 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 2 | 60% – 80% | Layak | Tidak Revisi |
| 3 | 40% – 60% | Cukup Layak | Sebagian Revisi |
| 4 | < 40% | Tidak Layak | Revisi |

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh satu validator, yaitu Andina Halimsyah Rambe, M.Pd dapat dilihat pada lampiran 3 dimana aspek desain mendapat skor 15 dari 4 kriteria, aspek Pemilihan warna mendapat skor 4 dari 1 kriteria, aspek grafis mendapat skor 8 dari 2 kriteria, aspek penggunaan mendapat skor 14 dari 4 kriteria, aspek *puzzle* tematik dalam pembelajaran mendapat skor 16 dari 4 kriteria memperoleh skor total keseluruhan 57. Jika dipersentasikan dengan total skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimum kemudian dikali 100 memperoleh hasil 96,00%. Berdasarkan hasil persentasi 96,00% kemudian dicocokkan dengan tabel 4. 1 kriteria kelayakan di atas berada pada rentang skor 80% - 100%, sehingga memperoleh tingkat kelayakan “sangat layak” dengan keterangan tidak revisi.

³⁶ Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 35.

Produk media *puzzle* tematik tidak mendapat revisi dari validator ahli media. Dikarenakan nilai yang diperoleh dari gambar dan potongan-potongan *puzzle* telah memadai dan memenuhi syarat kelayakan media. Dengan demikian media *puzzle* tematik tidak dilakukan revisi kembali.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh satu validator, yaitu Anggia Nadrah Lubis, M.Pd perolehan skor dari masing-masing kriteria, dimana kriteria nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 dan 12 mendapat skor 100%, sedangkan kriteria nomor 6, 11 dan 13 mendapat skor 80%. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dengan membagikan skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga memperoleh hasil akhir 95,38%. Dari hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel 4. 1 kriteria kelayakan diketahui materi pembelajaran yang terdapat didalam media *puzzle* tematik termasuk dalam tingkat kelayakan “sangat layak” dengan keterangan tidak revisi. Untuk lebih jelasnya hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 6.

B. Deskripsi Data Praktis Produk Media *Puzzle*

Uji kepraktisan produk media *puzzle* tematik diperoleh dari angket siswa yang kemudian dihitung nilai rata-ratanya dan dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang diisi oleh para responden sesuai dengan yang mereka alami. Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan dapat dilihat dari kriteria berikut ini :³⁷

³⁷ Sa'dun Akbar, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2013), h. 208.

Tabel 4. 2 Kualifikasi Tingkat keefektifan Berdasarkan Persentase

| Kriteria | Tingkat Kepraktisan | Keterangan |
|-----------------|----------------------------|-------------------------------------|
| 75,01% - 100% | Sangat Praktis | Dapat digunakan tanpa revisi |
| 50,01% - 75,00% | Praktis | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| 25,01% - 50,00% | Kurang Praktis | Disarankan untuk tidak dipergunakan |
| 00,00% - 25,00% | Tidak Praktis | Tidak dapat digunakan |

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik sebanyak 27 sampel terkait dengan media *puzzle* tematik memperoleh presentasi kepraktisan sebesar 99,7% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Untuk lebih jelasnya hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 13. Hasil angket yang telah diisi oleh guru terkait dengan media *puzzle* tematik memperoleh presentasi kepraktisan sebesar 97,5% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Untuk hasil yang lebih jelas mengenai angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 14.

C. Deskripsi Data Efektif Produk Media *Puzzle*

Uji efektif produk dilakukan melalui pemberian *Pretest* dan *Posttest*. Uji efektif media *puzzle* tematik dilakukan untuk meningkatkan berpikir kreatif di kelas 1 MIN 12 Langkat. Sampel dalam uji coba ini sebanyak 27 Sampel. Hasil *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat dari hasil uji *One-Sample Statistics*. Pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Statistik Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media *Puzzle* Tematik

| One-Sample Statistics | | | | |
|-------------------------------|----------|-------------|-----------------------|------------------------|
| | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| NilaiSebelumMenggunakanPuzzle | 27 | 68.52 | 18.440 | 3.549 |
| NilaiSetelahMenggunakanPuzzle | 27 | 93.70 | 8.503 | 1.636 |

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 27 sampel, nilai sebelum menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh nilai rata-rata 68,52 dengan standar deviasi 18,440 dan setelah menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh nilai rata-rata 93,70 dengan standar deviasi 8,503.

Melihat hasil dari uji *One-Sample Statistics* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif dinyatakan efektif dilihat dari selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* tematik yaitu 25,18.

D. Deskripsi Produk Media *Puzzle*

Media *puzzle* tematik yang dikembangkan peneliti telah diuji coba serta dinyatakan layak dan efektif. Hasil pengembangan media *puzzle* tematik berupa potongan-potongan gambar berbentuk bangun datar sederhana yang membentuk pola pengubinan dengan ukuran yang besar, pada penelitian ini, peneliti membuat media *puzzle* dengan deskripsi sebagai berikut:

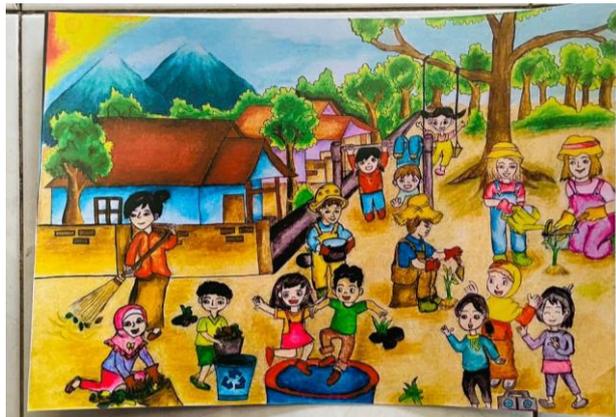
- a. Gambar media *puzzle* dibuat manual menggunakan buku gambar A3 yang memiliki panjang 42 cm dan lebar 29,7 cm.
- b. Gambar pada media *puzzle* merupakan hasil gambar tangan dengan pensil yang kemudian diberi warna menggunakan cat kayu dan *oil pastel* dengan *full color* untuk menarik perhatian peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.
- c. Media *puzzle* dibuat berdasarkan materi yang ada pada tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri, subtema 2 lingkungan sekitar rumahku. Yang kemudian dibuat dengan ilustrasi yang menarik.
- d. Gambar yang telah selesai kemudian dicetak serta dipotong dengan bentuk bangun datar sederhana yang membentuk pola pengubinan.
- e. Bingkai *puzzle* dibuat menggunakan kardus, bingkai *puzzle* dibuat agar memudahkan dalam menyusun *puzzle*.

Produk media *puzzle* yang dihasilkan sebagai berikut:

Gambar 4. 1 Hasil *Puzzle*



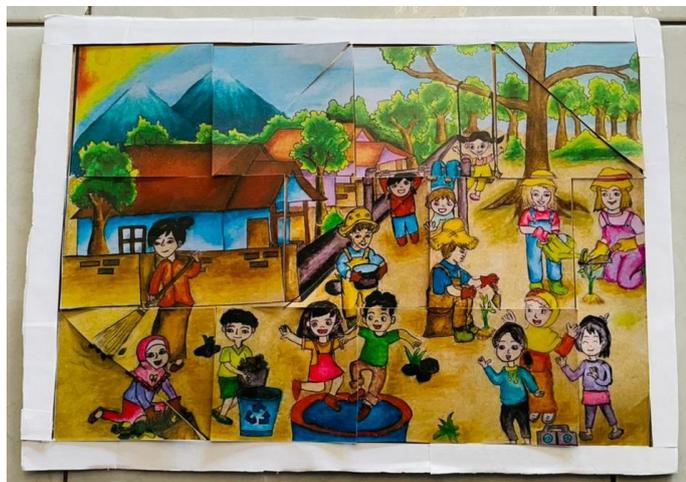
Gambar 4. 2 *Puzzle* Setelah di Cetak



Gambar 4. 3 Bingkai dan *Puzzle* Setelah di Potong



Gambar 4. 4 Tampak *Puzzle* Setelah di Susun



E. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 22 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil uji hipotesis *Lilliefors Kolmogrov-Smirnov* signifikan yang diperoleh dari 27 sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Uji Hipotesis

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| NilaiSebelumMenggunakanPuzzle | .289 | 27 | .000 | .785 | 27 | .000 |
| NilaiSetelahMenggunakanPuzzle | .400 | 27 | .000 | .671 | 27 | .000 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji hipotesis, nilai sebelum menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh nilai signifikan 0,0000034 dan sesudah menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh nilai signifikan 0,0000000000023. Hal ini berarti bahwa nilai signifikan media *puzzle* tematik lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut maka media *puzzle* tematik dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Produk Media *Puzzle* Tematik Dinyatakan Valid

Validasi produk media *puzzle* tematik digunakan untuk mengetahui sejauh mana media *puzzle* tematik dapat digunakan dan memiliki kualitas yang baik dalam rangka menciptakan suatu inovasi perangkat pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Hasil validasi produk media *puzzle* tematik yang diberi ahli media memperoleh hasil 96,00%. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian aspek desain, pemilihan warna, grafis, penggunaan, *puzzle* tematik dalam pembelajaran. Media *puzzle* tematik didesain dengan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Gambar dan potongan *puzzle* pada dasarnya dibuat untuk melatih siswa dalam berpikir kreatif, karena tanpa disadari dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan untuk berpikir kreatif dimana siswa dapat memandang suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, sehingga didapati lebih dari satu cara untuk menyelesaikannya.

Hasil validasi produk media *puzzle* tematik yang diberikan ahli materi memperoleh hasil 95,38% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut diperoleh dari penilaian aspek tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian, kualitas. Terdapat 5 mata pelajaran didalam media *puzzle* tematik, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK, SBDP. Kelima mata pelajaran ini disajikan dalam bentuk *puzzle* yang menggambarkan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

2. Produk Media *Puzzle* Tematik Dinyatakan Praktis

Kepraktisan media *puzzle* tematik diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada responden yaitu siswa kelas 1 sebanyak 27 responden dan satu guru. Tanggapan 27 responden terkait media *puzzle* tematik memperoleh persentasi nilai 99,7% dengan kategori “sangat praktis”.

Penilaian dari 10 indikator yang terdapat dalam angket mendapatkan nilai yang bagus, penilaian tersebut diberikan setelah siswa menggunakan media *puzzle* tematik dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari 10 indikator memperoleh respon yang baik dari siswa. Penggunaan media *puzzle* tematik mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa dikarenakan terdapat materi, informasi, gambar, dan pertanyaan.

Hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru mengenai media *puzzle* tematik memperoleh persentasi nilai 97,5% dengan kategori “sangat praktis”. Penilaian dari 8 indikator mendapat nilai yang bagus dan respon yang baik dari guru.

3. Produk Media *Puzzle* Tematik Dinyatakan Efektif

Efektivitas produk dilihat berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa untuk melihat perolehan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*. Pengujian ini menggunakan 27 sampel yang merupakan keseluruhan peserta didik kelas 1 MIN 12 Langkat. Uji coba lapangan ini dimaksudkan untuk menguji coba dan melihat efektifitas produk yang telah dibuat.

Pemberian *pretest* dilakukan dengan memberikan instrumen tes kepada sampel untuk dijawab, Nilai rata-rata yang di peroleh sebelum menggunakan media *puzzle* tematik 68,52 dengan standar deviasi 18,440. Setelah memberikan *pretest* kepada sampel, kemudian dilakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media *puzzle* tematik yang kemudian memberikan *posttest*. Nilai rata-rata yang di peroleh sesudah menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh peningkatan menjadi 93,70 dengan standar deviasi 8.503. Terdapat selisih rata-rata nilai sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* tematik yaitu 25,18. Hal tersebut diperoleh setelah dengan cara mengurangkan hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* tematik.

Nilai yang diperoleh berdasarkan tes berupa soal yang mampu mereka jawab dengan menggunakan media *puzzle* tematik. Adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa tentunya berdasarkan pemahaman siswa dalam menerima materi dan mengerjakan tes yang telah diberikan sebagai bentuk evaluasi untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi khususnya pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* tematik dikatakan efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

4. Produk Media *Puzzle* Tematik

Produk media *puzzle* tematik menampilkan gambar berukuran besar dengan potongan-potongan bangun datar sederhana yang menyusun pola pengubinan. Gambar berupa ilustrasi yang menarik dan *full color*. Gambar pada media *puzzle* tematik memuat materi tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 yang mengilustrasikan lingkungan disekitar rumah dengan berbagai aktifitas. Proses pengembangan produk dilakukan mulai dari perancangan produk, pembuatan produk, sampai uji lapangan utama sebagai tahap akhir dalam penelitian ini.

Setelah media *puzzle* tematik selesai dibuat dan divalidasi kepada para validator kemudian di uji cobakan kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan di setiap kelompok diberi satu media *puzzle* tematik. Guru menunjukkan gambar media *puzzle* tematik yang utuh. Selanjutnya siswa harus dapat menyusun potongan-potongan *puzzle* membentuk pola pengubinan secara berkelompok.

Materi matematika didapat siswa saat melihat dan menyusun potongan *puzzle* serta penjelasan guru. Ketika siswa mengamati gambar orang sedang menyapu bersama untuk membersihkan halaman dan gambar keluarga yang saling membantu dalam menanam pohon maka siswa diminta untuk mencontohkan, sehingga siswa dapat membuat percakapan dengan ungkapan tolong, terima kasih, maaf, dan pemberian pujian. Gambar tersebut juga menunjukkan bentuk kerja sama

dilingkungan rumah yang memuat materi PPKn. Gambar anak bermain ayunan, bergantung, dan melompat di atas trampolin memuat materi PJOK. Materi SBdP dimuat pada gambar anak-anak yang sedang menari dengan mendengarkan musik, karena terdapat gambar speaker mini. Dokumentasi dapat dilihat pada lampiran 17.

Media *puzzle* tematik dapat meningkatkan berpikir kreatif sebab *puzzle* memiliki bentuk bangun datar sederhana disertai gambar harus disusun menjadi gambar yang utuh membentuk pola pengubinan, mengharuskan siswa berpikir dalam mencocokkan potongan gambar *puzzle*. Gambar *puzzle* juga menjadi perhatian siswa karena memiliki ilustrasi menarik dengan *full color*, sehingga siswa semakin ingin mengetahui materi pada *puzzle*. Gambar pada *puzzle* cukup jelas ketika melihatnya siswa dapat mengetahui materi yang terdapat didalam *puzzle*.

Pengembangan media *puzzle* tematik dalam penelitian ini mengembangkan media *puzzle* milik Hikmatun Nisa' Enha yaitu media *puzzle* terdiri dari tiga buah *puzzle*, pertama *puzzle* dengan bingkai dan potongan *puzzle* berbentuk persegi, kedua *puzzle* dengan bingkai berbentuk persegi panjang dan potongan *puzzle* berbentuk persegi, ketiga bingkai berbentuk persegi panjang dan potongan *puzzle* berbentuk segitiga. Ketiga *puzzle* memiliki gambar yang sama yaitu gambar rumah dengan atap berbentuk segitiga, bangunan berbentuk persegi, pintu berbentuk persegi panjang.³⁸ Peneliti mengembangkan media *puzzle* tematik dengan potongan berbentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga bergambar kegiatan dilingkungan rumah untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Media *puzzle* ketika diterapkan memiliki berbagai respon dari siswa. Siswa secara berkelompok diberikan bingkai *puzzle* dan potongan *puzzle* yang harus mereka susun membentuk gambar dengan pola pengubinan. Temuan yang didapat ketika peserta didik menyusun

³⁸ Hikmatun Nisa' Enha, Pengembangan Media *Puzzle* Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi, *Skripsi*, (Malang: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), h. 46.

potongan *puzzle* terdapat peserta didik yang dapat menyusun potongan *puzzle* dengan tepat. Terdapat siswa yang menyusun potongan *puzzle* dengan tidak tepat, sebab masih ada potongan gambar yang tidak cocok dengan gambar seharusnya. Kemudian terdapat siswa yang mampu menyusun potongan *puzzle* menjadi pola pengubinan namun gambar yang disusun sama sekali tidak tepat. Sehingga bantuan pengajar atau guru diperlukan dalam proses pembelajaran. Setelah di beri arahan dan pemahaman siswa mampu untuk menyusun *puzzle* dan dapat berpikir dengan berbagai cara melalui pemahamannya mengenai pembelajaran yang ada pada media *puzzle*. Hal ini menjadikan siswa berpikir kreatif.

Media *puzzle* tematik memberi pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas 1 MIN 12 Langkat, namun media *puzzle* ini memiliki kekurangan dan kelebihan yang harus disempurnakan kembali, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan media *puzzle* tematik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai media *puzzle* tematik, peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

Media *puzzle* tematik dinyatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang terdiri ahli media dan ahli materi. Media *puzzle* tematik memperoleh nilai 96,00% dari ahli media dan memperoleh nilai 95,38% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Layak”.

Media *puzzle* tematik dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebanyak 27 responden dan respon guru. Media *puzzle* tematik memperoleh nilai 99,7% dari 27 responden dan memperoleh nilai 97,5% dari respon guru dengan kategori “Sangat Praktis”.

Media *puzzle* tematik untuk meningkatkan berpikir kreatif dinyatakan efektif. Efektivitas media *puzzle* tematik diperoleh dari tes sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* tematik. Berdasarkan uji *One-Sample Statistics* sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* tematik memperoleh hasil selisih 25,18. Nilai sesudah menggunakan media *puzzle* tematik mengalami peningkatan sebanyak 25,18. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media *puzzle* tematik yaitu 68,52 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan media *puzzle* tematik yaitu 93,70. Sehingga dapat disimpulkan media *puzzle* tematik efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, maka uji hipotesis H_1 diterima, bahwa media *puzzle* tematik dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan saran bahwa:

1. Bagi guru, hendaknya memberi pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa semakin berkembang.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak ragu dan berani bertanya serta mau mengeluarkan pendapat ketika proses pembelajaran.
3. Media *puzzle* tematik untuk kelas I SD/MI ini tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Sehingga dalam penggunaannya harus dengan petunjuk yang jelas agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'dun. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Alfiatun N, dkk. (2013). "Efektivitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture *Puzzle* Materi Sistem Peredaran Darah". *Unnes Journal of Biology Education, (Online)*, Vol. 02, No. 02, (<http://journal.unnes.ac.id>, diunduh 28 Mei 2021).
- Ayu, Shinta. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto. (2019). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahar, and Risnawati. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa." *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9, no. 1: 77–86. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Br. Ginting, Siti Salamah. (2019). "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Ar-Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open-Ended Berbasis Brain-Gym." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 8, no. 1: 26–40.
- Enha Hikmatun Nisa'. (2015). *Pengembangan Media *Puzzle* Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. *Skripsi*. Malang: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fadillah M. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hayati Sri. 2012. *Research And Development (RND) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Vol. 37 No. 1.
- Indrianti, Lisa. (2020). "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020." Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Mardianto. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.

- Puspowati, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis android pada materi penggambaran*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santosa, Cindy Indrawati. (2019). "Pengembangan Media Magic Puzzle Berbasis Visual Auditory Kinesthetic." Universitas Negeri Semarang. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/330/219>.
- Saraswati, Dewi, and Arfilia Wijayanti. (2018). "The Developing of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme Berbagi Pekerjaan in Fourth Grade of Primary School." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 4, no. 1: 12.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Edited by Sofia Yustiyani Suryandari. 3rd ed. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wandini, Rora Rizky. (2017). "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* VII, no. 2: 96–111.
- Wandini, Rora Rizky, Nirwana Anas, Emeliya Sukma Dara Damanik, Melani Albar, and Maya Rani Sinaga. (2020). "Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 1.
- Yamin, Martinis. (2013). *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Zahara, Nita. (2019). "Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 Aceh Besar". Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh.

LAMPIRAN 1

LEMBAR OBSERVASI

| No | Aspek Yang Diamati | Ya | Tidak | Keterangan |
|----|--|----|-------|---|
| 1 | Guru membuka pembelajaran dengan baik. | Ya | | Sudah baik. |
| 2 | Pembelajaran berjalan dengan baik. | Ya | | Sudah baik. |
| 3 | Siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran. | Ya | | Siswa sering berbicara sendiri dengan temannya. |
| 4 | Terdapat siswa yang tidak fokus ketika belajar. | Ya | | Siswa cenderung diam ketika ditanya. |
| 5 | Rendahnya pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. | | Tidak | Lebih dari 50% siswa mampu memahami materi. |
| 6 | Guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. | Ya | | Namun jarang digunakan. |
| 7 | Guru menggunakan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran. | | Tidak | Guru belum pernah menggunakan <i>puzzle</i> dalam pembelajaran. |

LAMPIRAN 2

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

| No | Daftar Pertanyaan | Jawaban Pertanyaan |
|----|---|--|
| 1 | Berapa lama Ibu mengajar di kelas I? | Mengajar di Kelas I sudah 3 tahun. |
| 2 | Berapa jumlah siswa yang ada di kelas I? | Jumlah siswa kelas I yaitu 27 siswa |
| 3 | Bagaimana hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 2? | Hasil belajar siswa lebih dari 50% siswa mampu memahami materi tema 6 subtema 2. |
| 4 | Bagaimana cara Ibu menyampaikan materi pembelajaran? | Cara yang dilakukan yaitu menyampaikan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari menggunakan buku guru dan buku siswa, terkadang menggunakan media pembelajaran serta contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. |
| 5 | Buku apa yang sering Ibu gunakan dalam proses pembelajaran? | Buku guru, buku siswa, dan buku ESPS. |
| 6 | Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran? | Respon siswa dalam proses pembelajaran baik, ketika guru menjelaskan siswa memperhatikan namun siswa merasa bosan. Jika dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media siswa menjadi kurang aktif. |
| 7 | Apakah ibu pernah menggunakan <i>puzzle</i> ? | Tidak pernah. |

LAMPIRAN 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Validator Materi : Andina Halimsyah Rambe, M.Pd
 Instansi/Jabatan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara/ Dosen
 Materi : Tema 6 (Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri), Subtema 2
 (Lingkungan Sekitar Rumahku)
 Kelas : I
 Semester : II
 Hari/tanggal : Rabu/ 9 Juni 2021

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran interaktif pada tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri, subtema 2 lingkungan sekitar rumahku kelas I semester II. Penilaian, komentar kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon Ibu memberikan tanda "√" pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3 atau 4) sesuai dengan penilaian Ibu.

Keterangan :

- 4 : Sangat tepat
- 3 : Cukup tepat
- 2 : Tepat dengan perbaikan
- 1 : Tidak tepat

Saya juga mengharapkan komentar dan saran tertulis dari Ibu pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Skala Validasi | | | |
|----|--|--|----------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Desain | Keamanan penggunaan <i>Puzzle</i> tematik | | | | ✓ |
| | | Ketahanan <i>Puzzle</i> tematik | | | ✓ | |
| | | Kesesuaian bentuk <i>Puzzle</i> tematik | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas | | | | ✓ |
| 2 | Pemilihan warna | Kombinasi warna yang digunakan dalam <i>Puzzle</i> tematik | | | | ✓ |
| 3 | Grafis | Tampilan gambar memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi belajar | | | | ✓ |
| 4 | Penggunaan | Kemudahan dalam pengoperasian <i>Puzzle</i> tematik | | | ✓ | |
| | | Kemudahan pemahaman peserta didik dalam pengoperasian <i>Puzzle</i> tematik | | | ✓ | |
| | | Penyajian <i>Puzzle</i> tematik sesuai pemahaman peserta didik | | | | ✓ |
| | | <i>Puzzle</i> tematik dapat digunakan sebagai alternatif belajar | | | | ✓ |
| 5 | <i>Puzzle</i> Tematik dalam Pembelajaran | <i>Puzzle</i> tematik sebagai stimulus peserta didik | | | | ✓ |
| | | <i>Puzzle</i> tematik menarik perhatian peserta didik | | | | ✓ |
| | | Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran | | | | ✓ |
| | | <i>Puzzle</i> tematik dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik | | | | ✓ |

Evaluasi kebenaran isi media:

Bagian yang tidak sesuai :

Alasan :

Saran dan komentar untuk perbaikan :

Kesimpulan :

Beri tanda ✓

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 Tidak layak digunakan di lapangan

Medan, 9 Juni 2021



Andina Halimsyah Rambe, M.Pd
NIP. 199509052019032018

SURAT KETARANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Andina Halimsyah Rambe, M.Pd**

Jabatan : **Universitas Islam Negeri Sumatera Utara/ Dosen**

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen ahli media pada penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*" yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : **Marsya Nabila**

NIM : **0306172081**

Program Studi : **S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Fakultas : **Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen *Media Puzzle* tersebut dapat digunakan. Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 9 Juni 2021



Andina Halimsyah Rambe, M.Pd
NIP. 199509052019032018

LAMPIRAN 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

Validator : Anggia Nadrah Lubis, M.Pd
 Instansi/Jabatan : Dosen Pengasuh
 Peneliti : Marsya Nabila
 Materi : Tema 6 (Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri), Subtema 2
 (Lingkungan Sekitar Rumahku)
 Kelas : I
 Semester : II
 Hari/tanggal : 11 September 2021

A. Petunjuk Pengisian

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran interaktif pada tema 6 lingkungan bersih, sehat, dan asri, subtema 2 lingkungan sekitar rumahku kelas I semester II. Penilaian, komentar kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ini. Untuk itu saya mohon Ibu memberikan tanda "√" pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3 atau 4) sesuai dengan penilaian Ibu.

Keterangan :

4 : Sangat tepat
 3 : Cukup tepat
 2 : Tepat dengan perbaikan
 1 : Tidak tepat

Saya juga mengharapkan komentar dan saran tertulis dari Ibu pada kolom yang tersedia.

Instrumen Validasi Ahli Materi

| No | Pertanyaan | Skala Validasi | | | |
|----------------------------|---|----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Tujuan Pembelajaran | | | | | |
| 1 | Kompetensi dasar disampaikan secara jelas dalam <i>Puzzle</i> tematik | | | | √ |
| 2 | Tujuan disampaikan secara jelas dalam <i>Puzzle</i> tematik | | | | √ |
| Materi Pembelajaran | | | | | |
| 3 | Materi dalam <i>Puzzle</i> tematik sesuai dengan kompetensi dasar | | | | √ |
| 4 | Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini tepat | | | | √ |
| 5 | Konsep materi yang dibahas dalam <i>Puzzle</i> tematik ini benar | | | | √ |
| 6 | Keseluruhan materi yang disajikan dalam <i>Puzzle</i> tematik ini lengkap | | | √ | |
| Penyajian | | | | | |
| 7 | Materi disampaikan secara jelas | | | | √ |
| 8 | Materi disampaikan secara runtun | | | | √ |
| 9 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan | | | | √ |
| Kualitas | | | | | |
| 10 | Materi yang diberikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa | | | | √ |
| 11 | Materi yang diberikan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa | | | √ | |
| 12 | <i>Puzzle</i> tematik dapat mendukung siswa belajar secara mandiri | | | | √ |
| 13 | Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi | | | √ | |

| | | | | | |
|--|-------------------------|--|--|--|--|
| | dan minat belajar siswa | | | | |
|--|-------------------------|--|--|--|--|

Saran dan komentar untuk perbaikan :

Tabarakallah Marsya Nabila, Alhamdulillah media *Media Puzzle* yg diciptakan sdr Marsya Nabila dengan konsep kartun ataupun tokoh animasi yang disukai oleh anak-anak, Tabarakallah Marsya Nabila *Media Puzzle* yang dikembangkan Marsya memiliki kelebihan yaitu ilustrasi menarik dan full color.

Harapan saya pada point ke enam; poin sebelas dan tiga belas di atas agar mencapai berpikir kreatif yang memiliki wadah yang berbeda atau memiliki keunikan tersendiri, ditingkatkan lagi dari segi kelebihan *Media Puzzle* ini yaitu yang pertama di dalam kognitif, afektif, psikomotorik. Sebagai contoh bagian mewarnai, jadi peserta didik bisa mewarnai sesuka hati setelah itu peserta didik bisa menciptakan bagian-bagian *Puzzle* sendiri sehingga peserta didik bisa mencapai indikator berpikir kreatif yaitu memandang dari sudut pandang yang berbeda tentunya untuk mendapatkan bagian-bagian tersebut dengan petunjuk yang jelas yaitu dengan pola pengubinan atau bangun datar yang dapat peneliti sampaikan.

Media Puzzle kertas rentan terhadap air. Oleh karena itu diusahakan untuk meletakkan media ini jauh dari jangkauan air. Untuk menyasati kekurangan tersebut adalah dengan melaminating gambar-gambar yang terbuat dari kertas tersebut agar tidak mudah basah, Barakallahu Fii Ilmi Marsya Nabila.

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 Tidak layak digunakan di lapangan

Medan, 11 September 2021


 Anggia Nadrah Lubis, M.Pd
 NIP. 0306199016

SURAT KETARANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggia Nadrah Lubis

Jabatan : Dosen Pengasuh

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen ahli isi pada penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*" yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Marsya Nabila

NIM : 0306172081

Program Studi : S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen *Media Puzzle* tersebut dapat digunakan. Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 11 September 2021



Anggia Nadrah Lubis, M.Pd
NIP. 0306199016

LAMPIRAN 5

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MEDIA

| No | Aspek | Kriteria | Persentase | Tingkat Kelayakan | Keterangan |
|----|-----------------|---|------------|-------------------|--------------|
| 1 | Desain | Keamanan penggunaan <i>Puzzle</i> tematik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Ketahanan <i>Puzzle</i> tematik | 80% | Layak | Tidak Revisi |
| | | Kesesuaian bentuk <i>Puzzle</i> tematik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi yang dibahas | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 2 | Pemilihan warna | Kombinasi warna yang digunakan dalam <i>Puzzle</i> tematik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 3 | Grafis | Tampilan gambar memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Kesesuaian gambar dengan materi belajar | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 4 | Penggunaan | Kemudahan dalam pengoperasian <i>Puzzle</i> tematik | 80% | Layak | Tidak Revisi |
| | | Kemudahan pemahaman peserta didik dalam pengoperasian <i>Puzzle</i> tematik | 80% | Layak | Tidak Revisi |

| | | | | | |
|-----------------------------|--|--|---------------|---------------------|---------------------|
| | | Penyajian <i>Puzzle</i> tematik sesuai pemahaman peserta didik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | <i>Puzzle</i> tematik dapat digunakan sebagai alternatif belajar | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 5 | <i>Puzzle</i> Tematik dalam Pembelajaran | <i>Puzzle</i> tematik sebagai stimulus peserta didik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | <i>Puzzle</i> tematik menarik perhatian peserta didik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| | | <i>Puzzle</i> tematik dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| Analisis Keseluruhan | | | 96,00% | Sangat Layak | Tidak Revisi |

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

$\sum X$ = Total jawaban responden

$\sum X_1$ = Total jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.440}{1.500} \times 100\%$$

$$P = 96,00\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan ahli media secara keseluruhan mencapai 96,00%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori sangat layak dengan keterangan tidak revisi.

LAMPIRAN 6

HASIL PERHITUNGAN VALIDASI AHLI MATERI

| No | Kriteria | Persentase | Tingkat Kelayakan | Keterangan |
|----------------------------|---|------------|-------------------|--------------|
| Tujuan Pembelajaran | | | | |
| 1 | Kompetensi dasar disampaikan secara jelas dalam <i>Puzzle</i> tematik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 2 | Tujuan disampaikan secara jelas dalam <i>Puzzle</i> tematik | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| Materi Pembelajaran | | | | |
| 3 | Materi dalam <i>Puzzle</i> tematik sesuai dengan kompetensi dasar | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 4 | Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini tepat | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 5 | Konsep materi yang dibahas dalam <i>Puzzle</i> tematik ini benar | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 6 | Keseluruhan materi yang disajikan dalam <i>Puzzle</i> tematik ini lengkap | 80% | Layak | Tidak Revisi |
| Penyajian | | | | |
| 7 | Materi disampaikan secara jelas | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 8 | Materi disampaikan secara runtun | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 9 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| Kualitas | | | | |
| 10 | Materi yang diberikan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |

| | | | | |
|-----------------------------|---|---------------|---------------------|---------------------|
| 11 | Materi yang diberikan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa | 80% | Layak | Tidak Revisi |
| 12 | <i>Puzzle</i> tematik dapat mendukung siswa belajar secara mandiri | 100% | Sangat Layak | Tidak Revisi |
| 13 | Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa | 80% | Layak | Tidak Revisi |
| Analisis Keseluruhan | | 95,38% | Sangat Layak | Tidak Revisi |

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

$\sum X$ = Total jawaban responden

$\sum X_1$ = Total jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.240}{1.300} \times 100\%$$

$$P = 95,38\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan ahli materi secara keseluruhan mencapai 95,38%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori sangat layak dengan keterangan tidak revisi.

LAMPIRAN 7**Lembar *Pretest***

Nama :

Kelas :

1. Berbentuk apakah gambar rumah ini ?

.....
.....
.....

2. Berikan contoh bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga) di lingkungan sekitar ?

.....
.....
.....

3. Kapan ungkapan terima kasih, maaf, tolong dan pemberian pujian dilakukan ?

.....
.....
.....

4. Berikan beberapa bentuk kerja sama di lingkungan rumah ?

.....
.....
.....

5. Sebutkan bentuk gerakan senam lain selain yang ada pada buku ?

.....
.....
.....

6. Berikan beberapa contoh gerak anggota tubuh melalui tari ?

.....
.....
.....

LAMPIRAN 8**Lembar *Posttest***

Nama :

Kelas :

1. Berbentuk apakah potongan media *puzzle* ?

.....
.....
.....

2. Berikan contoh bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga) di lingkungan sekitar ?

.....
.....
.....

3. Kapan ungkapan terima kasih, maaf, tolong dan pemberian pujian dilakukan ?

.....
.....
.....

4. Berikan beberapa bentuk kerja sama di lingkungan rumah ?

.....
.....
.....

5. Sebutkan bentuk gerakan senam lain selain yang ada pada media *puzzle* ?

.....
.....
.....

6. Berikan beberapa contoh gerak anggota tubuh melalui tari ?

.....
.....
.....

LAMPIRAN 9

**HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SEBELUM MENGGUNAKAN
MEDIA PUZZLE**

| No | Nama | Nilai | Keterangan |
|---------------------|-----------|--------------|--------------|
| 1 | Sampel 1 | 80 | Tuntas |
| 2 | Sampel 2 | 65 | Belum Tuntas |
| 3 | Sampel 3 | 80 | Tuntas |
| 4 | Sampel 4 | 80 | Tuntas |
| 5 | Sampel 5 | 65 | Belum Tuntas |
| 6 | Sampel 6 | 30 | Belum Tuntas |
| 7 | Sampel 7 | 55 | Belum Tuntas |
| 8 | Sampel 8 | 80 | Tuntas |
| 9 | Sampel 9 | 30 | Belum Tuntas |
| 10 | Sampel 10 | 80 | Tuntas |
| 11 | Sampel 11 | 80 | Tuntas |
| 12 | Sampel 12 | 85 | Tuntas |
| 13 | Sampel 13 | 80 | Tuntas |
| 14 | Sampel 14 | 55 | Belum Tuntas |
| 15 | Sampel 15 | 70 | Tuntas |
| 16 | Sampel 16 | 30 | Belum Tuntas |
| 17 | Sampel 17 | 80 | Tuntas |
| 18 | Sampel 18 | 85 | Tuntas |
| 19 | Sampel 19 | 65 | Belum Tuntas |
| 20 | Sampel 20 | 35 | Belum Tuntas |
| 21 | Sampel 21 | 85 | Tuntas |
| 22 | Sampel 22 | 85 | Tuntas |
| 23 | Sampel 23 | 55 | Belum Tuntas |
| 24 | Sampel 24 | 80 | Tuntas |
| 25 | Sampel 25 | 85 | Tuntas |
| 26 | Sampel 26 | 80 | Tuntas |
| 27 | Sampel 27 | 70 | Tuntas |
| Jumlah Nilai | | 1.850 | |
| Rata-rata | | 68,52 | |

LAMPIRAN 10

**HASIL PENILAIAN PESERTA DIDIK SESUDAH MENGGUNAKAN
MEDIA PUZZLE**

| No | Nama | Nilai | Keterangan |
|---------------------|-------------|--------------|-------------------|
| 1 | Sampel 1 | 100 | Tuntas |
| 2 | Sampel 2 | 80 | Tuntas |
| 3 | Sampel 3 | 100 | Tuntas |
| 4 | Sampel 4 | 100 | Tuntas |
| 5 | Sampel 5 | 100 | Tuntas |
| 6 | Sampel 6 | 100 | Tuntas |
| 7 | Sampel 7 | 85 | Tuntas |
| 8 | Sampel 8 | 100 | Tuntas |
| 9 | Sampel 9 | 80 | Tuntas |
| 10 | Sampel 10 | 100 | Tuntas |
| 11 | Sampel 11 | 100 | Tuntas |
| 12 | Sampel 12 | 100 | Tuntas |
| 13 | Sampel 13 | 100 | Tuntas |
| 14 | Sampel 14 | 80 | Tuntas |
| 15 | Sampel 15 | 85 | Tuntas |
| 16 | Sampel 16 | 80 | Tuntas |
| 17 | Sampel 17 | 85 | Tuntas |
| 18 | Sampel 18 | 100 | Tuntas |
| 19 | Sampel 19 | 85 | Tuntas |
| 20 | Sampel 20 | 100 | Tuntas |
| 21 | Sampel 21 | 100 | Tuntas |
| 22 | Sampel 22 | 100 | Tuntas |
| 23 | Sampel 23 | 100 | Tuntas |
| 24 | Sampel 24 | 100 | Tuntas |
| 25 | Sampel 25 | 100 | Tuntas |
| 26 | Sampel 26 | 85 | Tuntas |
| 27 | Sampel 27 | 85 | Tuntas |
| Jumlah Nilai | | 2.530 | |
| Rata-rata | | 93,70 | |

LAMPIRAN 11

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *PUZZLE*

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *PUZZLE*

Nama :
 Kelas : 1 (satu)
 Sekolah : MIN 12 Langkat
 Hari/Tanggal : / Agustus 2021

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Adik cermati setiap pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (√) pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3 atau 4) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Keterangan :

- 4 : Sangat tepat
 3 : Cukup tepat
 2 : Tepat dengan perbaikan
 1 : Tidak tepat

B. Pertanyaan

| No | Pertanyaan | Penilaian | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan <i>puzzle</i> ? | | | | |
| 2 | Apakah Adik tertarik mengikuti pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 menggunakan media <i>puzzle</i> ? | | | | |
| 3 | Apakah kamu ingin mengetahui dan | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | memahami lebih lanjut materi pembelajaran tema 6 subtema 2 ? | | | | |
| 4 | Apakah materi pembelajaran tema 6 subtema 2 pada media <i>puzzle</i> menarik ? | | | | |
| 5 | Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran tema 6 subtema 2 dalam media <i>puzzle</i> ? | | | | |
| 6 | Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada media <i>puzzle</i> ? | | | | |
| 7 | Bagaimana bentuk potongan bangun datar yang digunakan pada media <i>puzzle</i> ? | | | | |
| 8 | Bagaimana kejelasan gambar dan bentuk berdasarkan materi ? | | | | |
| 9 | Apakah kamu paham materi perubahan wujud benda menggunakan media <i>puzzle</i> ? | | | | |
| 10 | Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media <i>puzzle</i> sangat besar ? | | | | |

LAMPIRAN 12

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA *PUZZLE*ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA *PUZZLE*

Nama : Sumiati, S.Pd.1

Jabatan : Guru/ Wali kelas

Sekolah : MIN 12 Langkat

Hari/Tanggal : Rabu / 1 September 2021

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Ibu cermati setiap pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (✓) pada pilihan yang diberikan (1, 2, 3 atau 4) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Keterangan :

4 : Sangat tepat

3 : Cukup tepat

2 : Tepat dengan perbaikan

1 : Tidak tepat

B. Pertanyaan

| No | Pertanyaan | Penilaian | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Apakah ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan <i>puzzle</i> ? | | | | ✓ |
| 2 | Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi tema 6 subtema 2 dengan <i>puzzle</i> ? | | | | ✓ |
| 3 | Apakah menurut Ibu materi pembelajaran tema 6 subtema 2 pada media <i>puzzle</i> | | | ✓ | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|
| | menarik ? | | | | |
| 4 | Apakah media <i>puzzle</i> ini memudahkan Ibu dalam mengerjakan materi pembelajaran ? | | | | ✓ |
| 5 | Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran tema 6 subtema 2 dalam media <i>puzzle</i> ? | | | | ✓ |
| 6 | Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada media <i>puzzle</i> ? | | | | ✓ |
| 7 | Bagaimana bentuk potongan bangun datar yang digunakan pada media <i>puzzle</i> ? | | | | ✓ |
| 8 | Bagaimana kejelasan gambar dan bentuk berdasarkan materi ? | | | | ✓ |

LAMPIRAN 13

HASIL ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA

PUZZLE

| No | Kriteria | Persentase | Tingkat Kepraktisan | Keterangan |
|----|--|------------|---------------------|--------------|
| 1 | Apakah adik merasa senang saat pembelajaran dimulai dengan menggunakan <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 2 | Apakah Adik tertarik mengikuti pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 menggunakan media <i>puzzle</i> ? | 97% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 3 | Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut materi pembelajaran tema 6 subtema 2 ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 4 | Apakah materi pembelajaran tema 6 subtema 2 pada media <i>puzzle</i> menarik ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 5 | Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran tema 6 subtema 2 dalam media <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 6 | Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada media <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 7 | Bagaimana bentuk potongan bangun datar yang digunakan pada media <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 8 | Bagaimana kejelasan gambar dan bentuk berdasarkan materi ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 9 | Apakah kamu paham materi | 100% | Sangat | Tidak Revisi |

| | | | | |
|-----------------------------|--|--------------|-----------------------|---------------------|
| | perubahan wujud benda menggunakan media <i>puzzle</i> ? | | Praktis | |
| 10 | Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media <i>puzzle</i> sangat besar ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| Analisis Keseluruhan | | 99,7% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |

LAMPIRAN 14

HASIL ANGGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA *PUZZLE*

| No | Kriteria | Persentase | Tingkat Kepraktisan | Keterangan |
|-----------------------------|---|--------------|-----------------------|---------------------|
| 1 | Apakah ibu merasa senang mengajar dengan menggunakan <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 2 | Apakah Ibu tertarik mengajarkan materi tema 6 subtema 2 dengan <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 3 | Apakah menurut Ibu materi pembelajaran tema 6 subtema 2 pada media <i>puzzle</i> menarik ? | 80% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 4 | Apakah media <i>puzzle</i> ini memudahkan Ibu dalam mengerjakan materi pembelajaran ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 5 | Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran tema 6 subtema 2 dalam media <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 6 | Bagaimana kualitas gambar yang ditampilkan pada media <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 7 | Bagaimana bentuk potongan bangun datar yang digunakan pada media <i>puzzle</i> ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| 8 | Bagaimana kejelasan gambar dan bentuk berdasarkan materi ? | 100% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |
| Analisis Keseluruhan | | 97,5% | Sangat Praktis | Tidak Revisi |

LAMPIRAN 15

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-18307/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/08/2021

31 Agustus 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala MIN 12 LANGKAT

Assalamulaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

| | |
|----------------------|---|
| Nama | : Marsya Nabila |
| NIM | : 0306172081 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Marlintong, 31 Desember 1998 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Semester | : IX (Sembilan) |
| Alamat | : Dusun V selipit Desa Mangga Kelurahan Mangga Kecamatan Stabat |

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln. Mesjid No.1 Dusun V Selipit Desa Mangga Kec. Stabat Kab. Langkat, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 31 Agustus 2021
 a.n. DEKAN
 Ketua Prodi PGMI



Digitaly Signed

Dr. Sapri, S.Ag, MA
 NIP. 197012311998031023

LAMPIRAN 16

SURAT BALASAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LANGKAT
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 12 LANGKAT SLIPIT
Jalan Mesjid No.1 Desa Mangga Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat
Kode Pos : 20851 Email : slipitmin@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: B.40/MI.02.02/12/OT.00/09/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sustris Mawarni, S.Pd.I, M.Si
NIP : 19750416 199903 2 002
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Langkat
Alamat Madrasah : Jalan Mesjid No. 1 Selipit Desa Mangga Kec.
Stabat Kab. Langkat

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Marsya Nabila
NIM : 0306172081
Fak/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Dusun V Selipit Desa Mangga Kec. Stabat

Adalah benar telah melaksanakan riset dimulai pada tanggal 13 September 2021 sampai dengan tanggal 25 September 2021 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 12 Langkat dengan judul penelitian : *"Pengembangan Media puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif"*

Demikian Surat Keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Stabat, 25 September 2021
Kepala MIN 12 Langkat

RE: Sustris Mawarni, S. Pd.I, M.Si
NIP. 19750416 199903 2 002

LAMPIRAN 17

DOKUMENTASI PENELITIAN

Membagikan tes *pretest*



Memulai pembelajaran



Membagikan media *puzzle*



Menjelaskan Cara menyusun Puzzle



Penyusunan *puzzle*





Puzzle yang telah disusun



Proses pembelajaran sesudah menyusun
puzzle



Mengisi angket respon peserta didik



Menjawab tes *posttest*



Guru menjawab angket responden



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Diri

Nama : Marsya Nabila
Tempat/Tanggal Lahir : Marlitung, 31 Desember 1998
Agama : Islam
Nama Ayah : Samsi
Nama Ibu : Herlina
Anak Ke : 1
Alamat : Dusun V Selipit Desa Mangga Kecamatan Stabat
Kabupaten Langkat

2. Riwayat Pendidikan

Tahun 2005-2010 : MIN Selipit Desa Mangga Kecamatan Stabat
Kabupaten Langkat
Tahun 2011-2013 : MTsS Al-Washliyah T.Hilir II Kecamatan
Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang
Tahun 2014-2016 : MAN 1 Stabat Kabupaten Langkat
Tahun 2017-Sekarang : Jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sumatera Utara Medan