**PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA**

**Adhita Dwi Handayani**

Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

adhitadwi1@gmail.com

**Abstract**

The background of this research starts from a learning process carried out by teachers who teach in class 1. In the learning process the teacher rarely uses instructional media to support the learning process. The method used by the teacher in the learning process is the lecture method only, so that the way the teacher teaches makes the students experience boredom, talking to themselves, drowsiness, telling stories with their peers, and students not interested in learning. In the end, many students cannot accept the concept of learning that day. Whereas in the 2013 curriculum students are required to think creatively and students are directly involved with the learning process. This results in a decrease in students in their creative thinking, so it is necessary to solve problems using media puzzles. The purpose of this researcher is to study the activities of teachers and students and their creative thinking during the thematic learning process using media puzzles on thematic subjects. And describe student responses to the use of media puzzles on thematic subjects. By using this media puzzle, it is expected that students can understand the thematic subject matter, especially on theme six, which is clean, beautiful and beautiful environment easily and conceptualized on children's thinking and can develop their creative thinking. By using media puzzle students are more happy and enthusiastic in the learning process. This study uses Classroom Action Research.

**Abstrak**

 Latar belakang penelitian ini berawal dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mengajar di kelas 1. Dalam proses pembelajarannya tersebut guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajarannya. Cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan metode ceramah saja, sehingga cara guru mengajar membuat siswa mengalami kebosanan, bicara sendiri, mengantuk, bercerita dengan teman sebangkunya, dan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Pada akhirnya banyak siswa yang tidak dapat menerima konsep pembelajaran pada hari itu. Sedangkan dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk berfikir kreatif dan siswa terlibat langsung dengan proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan penurunan siswa dalam berfikir kreatifnya, maka perlu adanya pemecahan masalah yaitu menggunakan media puzzle. Tujuan peneliti ini untuk mengkaji aktivitas guru dan siswa serta berfikir kreatifnya selama proses pembelajaran tematik dengan menggunakan media puzzle pada mata pelajaran tematik. Dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media puzzle pada mata pelajaran tematik. Dengan menggunakan media puzzle ini diharapkan kepada siswa dapat memahami materi mata pelajaran tematik khususnya pada tema enam yaitu lingkungan bersih, indah dan asri dengan mudah serta terkonsep pada pemikiran anak-anak serta dapat menggembangkan berfikir kreatifnya. Dengan menggunakan media puzzle siswa lebih senang dan antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas.

**Kata kunci** : *Media Puzzle, Pembelajaran Tematik, Berfikir Kreatif*

1. **Pendahuluan**

Semakin berkembangnya zaman semakin pula berkembang berbagai macam teknologi. Begitu pula dalam dunia pendidikan. Seiring berkembangnya waktu dunia pendidikan pula semakin menunjukkan akan generasi yang akan datang. Jika dalam dunia terjadi era milinial, maka dalam dunia pendidikan pula terjadi era perubahan kurikulum. Pada saat ini pemerintah sedang gencar-gencarnya untuk mensosialisasikan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 atau bisa disebut K13. Dimana kurikulum 2013 ini sudah dikemas secara praktis dan sangat memudahkan siswa untuk memahami materi yang ada. Serta memudahkan untuk guru dalam proses pengajaran. Dalam kurikulum 2013 ini lebih mengutamakan pembentukan karakter anak yang lebih baik sehingga setiap pembelajaran terdapat penilaian sikap yang dapat di hubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sudah dipastikan akan melalui berbagai macam masalah – masalah. Dalam memecahkan masalah dibutuhkan pemikiran khusus serta keterampilan khusus untuk menunjang ketercapaian hasil yang diharapkan. Keterampilan khusus itu adalah keterampilan berfikir kreatif. Sesuai dengan yang dikemukakan Dewey dalam Filsaime (2008:9), bahwa berpikir kreatif sebagai sebuah proses dalam pemecahan masalah. Dengan adanya permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari akan menuntut siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalahnya. Salah satu alat ukur kecerdasan siswa banyak ditentukan oleh kemampuannya memecahkan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran tematik perlu menerapkan prinsip ini agar siswa terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai “Media pembelajaran dapat membuat pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga dapat memotivasi untuk belajar, bahan pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh anak, metode mengajar tidak akan monoton komunikasi verbal semata tetapi lebih bervariasi, siswa lebih banyak belajar tidak hanya mendengarkan guru tetapi siswa dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya”. 1

1Sudjana, Media Pengajaran, (Sinar Baru Algesindo, 2007). Hal. 2

Namun pada kenyataannya, dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru jarang sekali menggunakan media yang inovatif. Media yang digunakan pun hanya sebatas buku ajar dan media seadanya terkadang sering juga tanpa media. Yang dilakukan guru selalu ceramah. Kurangnya kreatifitas dan inovasi para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas membosankan bagi siswa. Ditambah lagi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah ceramah dan hanya terpusat pada guru saja, sedangkan siswa hanya sebagai penerima materi pasif sehingga siswa hanya terbiasa menerima konsep dan tidak terbiasa merumuskan konsep, menemukan konsep, dan mencetuskan konsep.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tematik dapat memberikan dampak positif dan sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa karena tampilan media yang menarik dan menyenangkan seperti permainan yang biasa dilakukan oleh siswa. Penggunaan media puzzle dapat membuat siswa melatih kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan secara pribadi maupun kelompok.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN Tlogorejo Sukodadi pada pembelajaran tematik kelas I, peneliti melihat proses pembelajaran berlangsung berpusat pada guru, tidak ada media yang digunakan, dan belum terlihat pembelajaran tematik yang sebenarnya yang seharusnya sesuai dengan kurikulum 2013. Suasana pembelajaran berlangsung kurang kondusif serta para siswa yang terlihat kurang fokus mengikuti penjelasan guru. Masih banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, ada yang bermain sendiri, bahkan ada yang mengantuk.

Permasalahan tersebut terjadi akibat kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena tidak adanya tugas-tugas yang menantang siswa untuk berpikir dan membuat karya. Siswa cenderung sibuk dengan kegiatannya sendiri yang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran. Materi yang disampaikan gurupun hanya dapat menambah pengetahuan siswa, belum mampu mengasah kreatifitas siswa dalam berpikir. Terbukti pada tema 6 yaitu lingkungan bersih, asri dan indah yang di ajarkan pada saat itu. Guru mengajar dalam pembelajaranya tidak menggunakan media maka dalam pembelajaran tersebut membuat anak bosan sedangkan yang dibutuhkan anak dalam usia tersebut adalah sebuah hal yang konkrit.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan media yang inovatif dalam pembelajaran. Media yang inovatif yang dimaksud adalah media yang bisa mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, bisa menarik minat dan perhatian siswa pada pembelajaran, serta bisa mengajak siswa berperan aktif dalam menemukan atau pembentukan konsep tanpa diberikan konsep jadi oleh guru. Seperti media puzzle “lingkungan bersih dan lingkungan kotor” ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran karena tampilan media yang menarik dan seperti permainan yang biasa mereka mainkan, diharapkan membantu siswa dalam pemahaman materi karena siswa akan terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga pembentukan konsep itu akan terjadi dengan sendirinya pada siswa melalui kegiatan ini. Selain itu diharapkan juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa karena pada penyusunan puzzle ini siswa diberi kebebasan untuk menyusun kemungkinan-kemungkinan, ide-ide baru, dan merumuskan masalah secara jelas. Sehingga media puzzle dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kretif siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas I SDN Tlogorejo Sukodadi”

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang berarti tengah atau perantara. Arsyad mengemukakan istilah “Medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima pesan”. 2

Media yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan media pembelajaran. ‘menurut Sadiman Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar’. Gagne dan Briggs. 3

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebeut.

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat memberikan banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sadiman secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: (1). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (3). Dapat mengatasi sikap pasif anak didik. (4). Memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. 4

Dari pengertian diatas dapat diuraikan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran, yaitu : (1) Media pembelajaran dapat membuat pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga dapat memotivasi untuk belajar, (2) Media pembelajaran memudahkan siswa memahami sebuah konsep materi sehingga siswa dapat memahami secara konkret dengan menggunakan media yang disediakan oleh guru sesuai materinya, (3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (4) Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih banyak belajar tidak hanya mendengarkan guru tetapi siswa dapat mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, dan lain sebagainya

2Arsyad, Media Pengajaran (Raja Grafindo Persada: 2007). Hal 3

3Sadiman, Media Pendidikan (Rajawali Press : 2010) hal. 6

4Ibid. 17

Pemilihan media apabila dilihat dari kesiapan pengadaannya Sadiman mengelompokkan media ke dalan dua jenis, yaitu media yang langsung digunakan (*media by utilization*) yang merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai. Media ini memiliki keunggulan yaitu hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya, tetapi kekurangan dari media jadi yaitu kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran. Sebaliknya dengan media rancangan, media rancangan (*media by design*) merupakan media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu. 5

Kata puzzle berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, menurut Patmonodewo media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.6 Spodek mendefinisikan media puzzle sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan puzzle) yang di letakkan diatas meja.7 Dengan demikian maka sianak dapat mengambil dan mengembalikan sendiri media puzzle tersebut ketempat penyimpanan media semula.

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata puzzle menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal, dsb. Ketika bermain puzzle bersama teman atau orang tuanya, ia akan belajar berimajinasi, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain.

Manfaat bermain puzzle menurut Nisak adalah (1)Menumbuhkan rasa solidaritas sesama teman; (2) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa, (3) melatih strategi dalam bekerja sama ant wa, (4)menumbuhkan rasa menghormati dan menghargai antarssiswa, (5)menghibur para siswa di dalam kelas. 8

 5Sadiman. Media Pendidikan (Rajawali Press : 2010) hal. 83

 6Patmonodewa. Pendidikan Anak Prasekolah (Rineka Cipta : 2000). Hal 19

 7Spodek. Pendidikan Anak Usia Dini (Diva Press : 1991). Hal. 206

 8Raisatun Nisak. Game Kreatig (Diva Press : 2011). hal.110

Menurut Trianto pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. 9

Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.

Menurut Trianto pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. 10

Senada dengan pendapat diatas menurut Hadisubroto dalam Trianto pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.11

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standart kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standart kompetensi dan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang dihadapi.

. 9Trianto. Pembelajaran Terpadu (Bumi Aksara, Jakarta : 2010). hal.78

 10Trianto. Pembelajaran Terpadu (Bumi Aksara, Jakarta : 2010). hal. 6

 11Ibid. 6

Pembelajaran tematik dalam kenyataannya memiliki beberapa kelebihan seperti pembelajaran terpadu. Menurut Dapartemen Pendidikan dan kebudayaan dalam Trianto pembelajaran tepadu memiliki kelebihan sebagai berikut : **(**1) Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya, (2) Kegiatan yang dipilih sesui dengan minat dan kebutuhan anak, (3) Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama, (4) Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, (5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak, (6) Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu. Keterampilan sosial ini antara lain adalah: kerja sama, komunikasi, dan mendengarkan pendapat orang lain. 12

Selain kelebihan yang dimiliki, pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dari pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja (Indrawati dalam Trianto.13

 Menurut Depdiknas dalam Trianto pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas antara lain: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, (6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain. 14

 12Trianto. Pembelajaran Terpadu (Bumi Aksara, Jakarta : 2010). hal.88

 13Ibid. Hal 89

 14Ibid. Hal 91

 Berpikir merupakan kegiatan penggabungan antara persepsi dan unsur-unsur yang ada dalam pikiran untuk menghasilkan pengetahuan. Berpikir dapat terjadi pada seseorang bila ia mendapatkan rangsangan dari luar dan melalui berpikir inilah seseorang mengatasi masalah yang dihadapinya. Marzano dalam Suprapto memberikan kerangka tentang pentingnya pembelajaran berpikir yaitu : 1). Berpikir diperlukan untuk mengembangkan sikap dan persepsi yang mendukung terciptanya kondisi kelas yang positif, 2). Berpikir perlu untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan, 3). Perlu untuk memperluas wawasan pengetahuan, 4). Perlu untuk mengaktualisasikan kebermaknaan pengetahuan, 5). Perlu untuk mengembangkan perilaku berpikir yang menguntungkan. 15

 Menurut Arief keterampilan berpikir dikelompokkan menjadi dua golongan besar, yaitu : keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks. Bila ditinjau dari tujuan dalam pengajaran, berpikir dapat digolongkan ke dalam tiga golongan yang saling terkait, yaitu berpikir kritis, berpikir pemecahan masalah, dan berpikir kreatif. Masing-masing golongan tersebut memiliki karakteristik sendiri. Namun, pada penelitian ini pembahasan difokuskan pada berpikir kritis. 16

Menurut Ennis dalam Suprapto Berpikir kritis didefinisikan sebagai pola berpikir reflektif yang difokuskan pada membuat keputusan mengenai apa yang diyakini atau dilakukan.17 Sementara itu Scriven dalam Walker (2006) mendefinisikan berpikir kritis sebagai suatu proses intelektual dalam pembuatan konsep, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, dimana hasil dari proses ini digunakan sebagai dasar untuk mengambil tindakan.

15Suprapto. Menggunakan Ketrampilan Berpikir untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran.2008.

16Arief. Memahami Berpikir Kritis. 2007.

17Suprapto. Menggunakan Ketrampilan Berpikir untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran.2008.

Karakteristik dari berpikir kritis adalah adanya evaluasi saat berpikir, senantiasa bersifat reflektif, menggunakan ligika, dan sistematis. Tujuan dari berpikir kritis adalah menjauhkan seseorang dari keputusan yang keliru dan tergesa-gesa sehingga tidak dapat dipertanggungjawabkan.

Indikator-indikator keterampilan berpikir kritis ini dimodifikasi oleh Arnyana dalam Suprapto menjadi 18:

**Tabel 1.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis**

|  |  |
| --- | --- |
| Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) | Indikator |
| Merumuskan masalah | Memformulasikan pertanyaan yang mengarahkan investigasi |
| Memberikan argument | * Argumen sesuai dengan kebutuhan
* Menunjukkan persamaan dan perbedaan
 |
| Melakukan deduksi | * Mendeduksi secara logis
* Menginterpretasi secara tepat
 |
| Melakukan induksi | * Menganalisis data
* Membuat generalisasi
* Menarik kesimpulan
 |
| Melakukan evaluasi | * Mengevaluasi berdasarkan fakta
* Memberikan alternatif lain
 |
| Mengambil keputusan dan tindakan | * Memilih kemungkinan yang akan dilaksanakan
 |

18Suprapto. Menggunakan Ketrampilan Berpikir untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran.2008.

Menurut Kunandar penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utamanya adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.19

Pada penelitian tentang pembelajaran dengan media Puzzle pada mata pelajaran tematik digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar yang selama ini cenderung bersifat verbal sehingga ada suatu variasi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SDN Tlogorejo Sukodadi dengan jumlah 19 siswa yang terdiri dari 11 putra dan 8 putri. Alasan utama peneliti menjadikan kelas I sebagai subjek penelitian karena kelas I dinilai masih kurang dalam aspek keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah. Dan lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Tlogorejo Sukodadi. Pertimbangan memilih lokasi ini adalah sekolah bersifat terbuka, mau dan memiliki keinginan untuk berubah ke arah yang lebih baik, serta banyak siswa yang belum menguasai keterampilan berfikir kreatif dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018

Menurut Kemmis dan Mc Taggart Arikunto mengemukakan empat langkah dalam siklus PTK, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun langkah-langkah dalam siklus penelitian ini adalah sebagai berikut 20:

1. Prapenelitian

Prapenelitian adalah langkah-langkah yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian.

19Kunandar. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai

Pengembangan Profesi Guru (Rajawali Press:Jakarta)2008. Hal 45

20Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Rineka Cipta: Jakarta). 2006. hal 97

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada prapenelitian adalah sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan observasi pada sekolah dan kelas pada hari rabu, 14 Februaru 2018
2. Peneliti mencatat segala masalah yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar
3. Peneliti bersama guru kelas menganalisis dan berdiskusi mencari solusi masalah yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar
4. Peneliti merancang pembelajaran yang akan digunakan untuk memperbaiki masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran.
5. Siklus 1
6. Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan tindakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dari kegiatan perencanaan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang terdiri atas silabus, RPP, LKS, evaluasi, buku siswa, tes keterampilan berpikir kreatif, dan media pembelajaran
2. Validasi instrumen penilaian

Perangkat pembelajaran yang telah disusun diberikan kepada ahli untuk divalidasi.

1. Pelaksanaan tindakan

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan ini yang menjadi guru adalah peneliti dan yang melakukan observasi adalah guru kelas, serta pelaksanaannya dilakukan pada waktu pembelajaran Tematik.

1. Melakukan apersepsi dengan mengkaitkan kegiatan yang dilakukan siswa dengan materi yang akan disampaikan.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok
4. Menggali informasi dari siswa sesuai dengan materi yang akan dibahas
5. Memberikan sedikit ulasan tentang materi
6. Membagikan LKS dan media puzzle
7. Membimbing siswa mengerjakan LKS
8. Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja
9. Melakukan refleksi dengan membimbing siswa menyimpulkan apa yang telah dipelajari selama pembelajaran
10. Melakukan penilaian sebenarnya
11. Pengamatan atau observasi

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan oleh dua pengamat, yang pertama adalah guru kelas IV yang akan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dengan menggunakan media puzzle. Yang ke dua adalah teman sejawat observer yaitu guru kelas I yang mengamati keterampilan berpikir kreatif siswa.

1. Analisis dan refleksi
2. Merangkum hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil keterampilan berpikir kreatif siswa
3. Menganalisa hasil tes keterampilan berpikir kreatif
4. Menyusun rencana perbaikan sesuai dengan kelemahan-kelemahan yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan untuk digunakan pada

Menurut Arikunto dalam penelitian teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan evaluasi dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis dan rasional mengenai kejadian yang diselidiki Metode ini digunakan untuk mengambil data tentang aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. 21

21Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Rineka Cipta: Jakarta). 2006. hal 23

Dalam penelitian ini, kegiatan observasi aktifitas guru dan aktivitas siswa dilakukan oleh guru kelas I SDN Tlogorejo Sukodadi bernama Irma Jayanti, S.Pd. kegiatan observasi keterampilan berpikir kreatif dilakukan oleh Dwi Susanti, S.Pd. selaku teman sejawat observer pertama. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan berupa format atau daftar cek serta rubrik penilaian sebagai acuan penilaian, (2) Teknik tes dilakukan secara tertulis dengan bentuk isian dan secara praktik dengan bentuk hasil kreatifitas yang diciptakan.

Tes dilakukan untuk memperoleh memperoleh data keterampilan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan media puzzle. Tes dilakuakn dengan memberikan sal secara tertulis kepada siswa dan jawaban yang diberikan oleh siswa juga secara tertulis. Tes dilaksanakan pada tanggal 16 Februaru 2018 di pertemuan kedua siklus1 dan pada 23 Februari 2018 di pertemuan ke dua siklus 2, (3) Angket merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung karena pertanyaan yang diajukan secara tertulis yang harus dijawab secara tertulis oleh responden. Dengan metode ini data yang dapat dihimpun bersifat informatif dengan atau tanpa penjelasan interpretasi berupa pendapat, buah pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data tentang tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran Tematik yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media puzzle.

Indikator pencapaian merupakan batasan yang menentukan berlanjut atau tidaknya siklus. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan jika mendapatkan skor >80% dari skor minimal
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan jika mendapatkan skor >80% dari skor minimal
3. Keterampilan berpikir kreatif siswa mencapai keberhasilan jika mendapatkan skor >80% dari skor minimal
4. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan mencapai keberhasilan jika mendapatkan skor >80% dari skor minimal

**SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media Puzzle yang di laksanakan di SDN Tlogorejo Sukodadi berjalan dengan baik. Karena telah terbukti dalam pelaksanaan siklus satu dan siklus berkelanjutan telah mengalami perkembangan. Awalnya siswa tidak antusias dalam proses pembelajaraan, tetapi pada saat pembelajaran tematik menggunakan Puzzle, antusias para siswa berbanding terbalik. Hal tersebut dapat di ukur sesuai dengan penggunaan media puzzle yang sudah di sediakan dan di aplikasikan oleh siswa dalam pembelajaran tersebut. Maka bisa dikatak media Puzzle dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai penunjang dan mempermudah dalam pemahaman konsep oleh siswa.

Progam penggunaan media dalam setiap pembelajaran harus di wajibkan selalu terlaksana dalam proses pembelajaran. Karena ini dapat menunjang berfikir kreatifnya siswa. Dengan adanya media dalam pembelajaran siswa di tuntun aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat berperan serta dalam pengaplikasian media tersebut, sehingga konsep yang di dapat tidak hanya dari ceramah yang bersumber dari guru saja, melainkan konsep tersebut dapat di bentuk oleh siswa sendiri karena dengan adanya media yang yang dapat mengasah berfikir kreatifnya. Sehingga lebih melatih peserta didik untuk memahami permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam hidupnya dengan pemecahannya sendiri.

**DAFTAR PUSTAKA**

Achmad, Arief. 2007. *Memahami Berpikir Kritis.* Pendidikan Network. Diakses 10 Desember 2018 dari <http://researchengines.com/1007arief3.html>.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2007. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta Rajawali Press.

Patmonodewa. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta :Rineka Cipta.

Raisatun Nisak. 2011. *Game Kreatif.* Diva Press

Sadiman, Arief S.(dkk). 2009. *Media Pendidikan.* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman.Arief S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sudjana, Nana. 2007 . *Media Pengajaran*, Jakarta : Sinar Baru Algesindo.

Suprapto. 2008. *Menggunakan Ketrampilan Berpikir untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Diakses 10 Desember 2018 dari <http://supraptojielwongsolo.wordpress.com/2008/06/13/menggunakan-ketrampilan-berpikir-untuk-meningkatkan-mutu-pembelajaran/>

Spodek. 1991. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press.

Trianto. 2010. *Pembelajaran Terpadu. Jakarta* : Bumi Aksara.