

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Secara umum Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sedemikian rupa, sehingga perilaku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Pembelajaran juga berarti kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan terencana, sehingga memiliki tujuan pembelajaran.² Belajar mempunyai sejumlah ciri yang tak dapat dibedakan dengan kegiatan lain yang bukan belajar. Oleh karena itu, tidak semua kegiatan yang meskipun mirip belajar dapat disebut dengan belajar. Selain itu banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar itu sendiri, faktor tersebut bisa mempengaruhi hasil dari belajar individu, sehingga setiap individu harus mengetahui apasaja faktor-faktor tersebut agar nantinya hasil dari proses belajar akan jauh lebih maksimal.³

Belajar tidak harus disekolah, pada hakikatnya manusia bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Orangtua diharapkan bisa menjadi peran penting dalam pembelajaran peserta didik, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nisa' ayat 9 yang berbunyi:

لِيَحْشُّ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ حَلْفِهِمْ دُرَيْةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلَيَتَقَبَّلُوا مَا قَوْلًا سَدِيرًا

Artinya: "Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar."⁴

Pembelajaran sengaja terjadi ketika seseorang secara sadar dan terstruktur

² Sa'diyah Tsaniyatus. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Hukum, Agama, Budaya Dan Terapan* 2.3 (2022), hal 149.

³ Festiawan Rifqi. "Belajar dan pendekatan pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman* 11 (2020), hal 11.

⁴ <https://tafsirweb.com/1541-surat-an-nisa-ayat-9.html> dikutip pada 10 Juli 2025.

memiliki tujuan dan materi pembelajaran yang telah direncanakan dan disusun untuk mencapai hasil yang spesifik.

Pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*). Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran memiliki tiga unsur pokok yaitu: Kondisi internal meliputi kemampuan dan karakteristik peserta didik yang mempengaruhi proses belajar, proses belajar dimana kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁵ Hasil belajar yang menjadi perubahan perilaku atau kemampuan yang terjadi pada peserta didik sebagai hasil dari proses belajar. Perbedaan antara teori pembelajaran dengan teori belajar biasa diamati dari posisional teori nya, apakah berada pada tataran teori deskriptif atau preskriptif.⁶ Teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal sedangkan teori deskriptif karena tujuan utama belajar adalah menjelaskan proses belajar.

Pada penelitian kali ini peneliti mengambil lokasi di MI Thoriqul Mojowarno Jombang dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Kreativitas Peserta didik di MI Thoriqul Mojowarno Jombang”. Sekolah ini terletak di tengah perkampungan warga dan juga memiliki masjid besar yang menjadikan sangat mudah untuk dicari. Setiap jenjang kelas terdapat 2 kelas dari 1 sampai 6. Sekolah ini juga dikenal memiliki kualitas unggul dengan banyak sekali prestasi. Sesuai dengan visi misi pada MI Thoriqul Mojowarno Jombang yakni “Terciptanya generasi yang berkualitas, berilmu, beriman, dan bertaqwah, kreatif dan berakhlaqul karimah” Dalam misinya juga dijelaskan salah satunya yaitu

⁵ Akhiruddin, Sujarwo dkk. "Belajar dan Pembelajaran." Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang (2019), hal 196.

⁶ Yuberti. "Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan." (2014), hal 75

melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan beberapa guru di MI Thoriqul Mojowarno Jombang, ditemukan bahwa pernah diterapkannya media pembelajaran *puzzle* di kelas 1A pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tema Aku Cinta Pancasila. Media pembelajaran ini merupakan merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab dilakukan dengan cara diulang-ulang.⁷ Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Media ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik, dimana peserta didik menggunting, menempelkan, dan juga menyusun potongan gambar burung Garuda Pancasila menjadi gambar Pancasila yang utuh dengan kreasi mereka masing-masing.

Setiap anak harus memiliki kemampuan kreativitas dan berpikir dan bertindak. Semua anak bisa menjadi kreatif, meskipun kreativitas setiap anak berbeda dan unik. Kreativitas anak usia dini akan terlihat ketika anak bermain tanpa hambatan dan mampu menempatkan diri diluar sana. Perkembangan kreativitas anak bertepatan dengan perkembangan kepribadian pada masa usia dini. Ketika kreativitas anak berkembang sepenuhnya, mereka menerima pengembangan pribadi yang berkelanjutan. Pada masa usia dini anak sangat ingin mengembangkan kepribadian yang mandiri, percaya diri, dan produktif.⁸ Salah satu latihan yang dapat menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini adalah dengan menciptakan lingkungan yang mendukung. Pengembangan kreativitas anak usia dini merupakan salah satu aspek yang penting dalam Pendidikan anak usia dini.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk berpikir dan menciptakan pemikiran yang unik, orisinal, dan inovatif.⁹ Dalam penelitian ini media *puzzle* sangat penting untuk menjembatani kreativitas peserta didik karena dapat

⁷ Nari, Nola dkk "Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 7.1 (2019),

⁸ Dini J. P. A. U. "Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.5 (2022), hal 4800.

⁹ Afika W., and A. Wathon. "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Loose Parts." *Sistim Informasi Manajemen* 6.1 (2023), hal 197.

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dimana media ini dapat memfasilitasi proses berpikir kritis dan analitis, meningkatkan kemampuan problem-solving yakni peserta didik kreatif dapat membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, meningkatkan kemampuan berpikir dimana media yang kreatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan mencari solusi yang berbeda-beda, meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya terstruktur dan terkaji secara mendalam. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil judul “**Implementasi Media *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik di MI Thoriqul Huda Mojowarno Jombang**“

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di MI Thoriqul Huda Mojowarno Jombang melalui media pembelajaran *puzzle*?
2. Bagaimana pelaksanaan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di MI Thoriqul Huda Mojowarno Jombang melalui media pembelajaran *puzzle*?
3. Bagaimana evaluasi guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di MI Thoriqul Huda Mojowarno Jombang melalui media pembelajaran *puzzle*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang peneliti tuangkan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perencanaan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di MI Thoriqul huda Mojowarno Jombang melalui media pembelajaran *puzzle*.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan guru dalam

mengembangkan kreativitas peserta didik di MI Thoriqul huda Mojowarno Jombang melalui media pembelajaran *puzzle*.

3. Untuk evaluasi guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik di MI Thoriqul huda Mojowarno Jombang melalui media pembelajaran *puzzle*.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian tentang implementasi media pembelajaran puzzle terhadap kreativitas peserta didik di MI Thoriqul Huda Mojowarno Jombang memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga/sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan analisis tentang meningkatkan kreativitas peserta didik melalui penerapan media *puzzle*.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi guru dalam melaksanakan tugasnya untuk membimbing dan mendidik anak didiknya.

- c. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai pelatihan sekaligus pengalaman tersendiri bagi peneliti, dan tentunya dapat menambah pengetahuan mengenai peran guru dalam meningkatkan sikap sosial peserta didik.

E. Penegasan Istilah

Sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan, perlu dipaparkan beberapa istilah dari judul penelitian, hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalah

pahaman bagi pembaca, diantaranya sebagai berikut :

1. Implementasi

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia implementasi adalah pelaksanaan, penerapan. Implementasi merupakan muara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁰ Implementasi dapat dikatakan sebagai suatu proses penerapan atau pelaksanaan. Pengertian implementasi yang berdiri sendiri sebagai kata kerja dapat ditemukan dalam konteks penelitian ilmiah. Implementasi secara sederhana dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan.¹¹

2. Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.¹² Media pembelajaran dapat berupa guru, gambar, video, film dan sebagainya. Media tersebut merupakan permainan yang menarik bagi anak, dimana *puzzle* merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh.¹³

3. Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, dimana setiap anak memiliki bakat kreativitas asing-masing yang tidak bisa disamai ratakan dengan anak lainnya. Bila bakat kreativitas anak tidak diasah maka bakat tersebut tidak

¹⁰ Rosad Ali Miftakhu. "Implementasi pendidikan karakter melalui managemen sekolah." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5.02 (2019), hal 180.

¹¹ Joko Pramono, *Implementasi dan Evaluasi Kebijakan Publik*, (Surabaya: UNISRI Press, 2022.) hal 9.

¹² Hasan, Muhammad dkk. "Media pembelajaran." (2021), hal 85.

¹³ Pangastuti Ratna. "Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri." *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1.1 (2019), hal 55.

dapat berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam.¹⁴ Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan, tak terkecuali pada anak usia dini, dimana anak mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, baik dalam bentuk gagasan, ide, maupun karya nyata. Kreativitas ini melibatkan imajinasi, pemikiran fleksibel, dan kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. Anak-anak usia dini secara alami memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi yang kaya, sehingga penting untuk memberikan stimulasi dan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas mereka karena melalui kreativitas anak dapat menuangkan berbagai hal yang dia pikirkan melalui cara mengamati, menanya, mengomunikasikan, menalar dan menuangkan semuanya dalam bentuk suatu karya.¹⁵

4. Peserta Didik Kelas 1 MI

Peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki karakteristik khas yang perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan bermakna. Peserta didik kelas 1 MI biasanya berusia sekitar 6-7 tahun, masuk dalam kelompok anak usia sekolah dasar kelas rendah yang sedang mengalami perkembangan kognitif konkret dan sosial-emosional yang pesat.¹⁶

Mereka mulai memandang dunia secara lebih objektif, namun masih memiliki keterbatasan dalam konsentrasi dan pemahaman abstrak. Anak kelas 1 MI senang memuji diri sendiri, suka membandingkan diri dengan teman, dan kadang meremehkan orang lain jika merasa tidak mampu menyelesaikan tugas tertentu. Oleh karena itu, bimbingan guru sangat penting agar anak mau mencoba dan tidak menganggap suatu hal tidak penting hanya karena sulit.¹⁷

¹⁴ Suryana Dadan. "Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.02 (2022), hal 147.

¹⁵ Hasanah Aas, Ajeng Sri Hikmayani dkk. "Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 5.2 (2021), hal 279.

¹⁶ Suroto. "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah" *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2024), hal 4.

¹⁷ Silvia Agustini dan Yayang Furi Furnamasari, "Analisis Karakter Siswa Kelas 1 Saat Pembelajaran Menulis Huruf Tegak Bersambung di SDN Jelegong 01 Rancaekek". Lencana: *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*" (2023), hal 189

Penerapan pemilihan media yang cocok untuk peserta didik kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) harus mempertimbangkan karakteristik anak usia dini yang aktif, mudah bosan, dan lebih mudah memahami materi melalui visual dan interaksi langsung. Seperti contohnya media *puzzle*, Media ini tidak hanya membantu aspek kognitif tetapi juga melibatkan aspek psikomotorik dan penalaran peserta didik karena mereka harus memanipulasi potongan-potongan *puzzle* untuk menyelesaikan tugasnya. Penggunaan media tersebut terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa kelas 1 MI karena menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran.¹⁸

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat difahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir dengan alur bahasan yang sesuai dengan pedoman skripsi strata satu UIN Sayyid Ali Rahatullah Tulungagung.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab yang lainnya:

BAB I: PENDAHULUAN. Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI. Peneliti untuk dapat memberikan deskripsi teoritis, maka diperlukan adanya kajian teori yang mendalam. Pemilihan bahan pustaka yang akan dikaji didasarkan pada dua prinsip yakni: prinsip relevansi dan prinsip kemutakhiran. Dalam bab ini juga berisikan penelitian terdahulu dan kerangka fikir.

BAB III: METODE PENELITIAN. Bab ini berisi pendekatan dan jenis

¹⁸ Eka Wulandari dkk. "Pengembangan Media Puzzle Model Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Simbol dan Sila-Sila Pancasila di Kelas 1 MI Minhadlul Ulum TA 2023/2024" Berkala Ilmiah Pendidikan (2024), hal 310.

penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, serta tahapan-tahapan penelitian yang digunakan.

BAB IV: PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN. Pada bab ini menyajikan tentang hasil penelitian yang meliputi data temuan hasil penelitian, paparan data yang menguraikan pembahasan yang sesuai dengan fokus penelitian dan sesuai dengan rumusan masalah.

BAB V: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN. Pada bab ini berisi tetang pembahasan yang membahas tentang hasil penelitian yang terdiri dari: menjawab masalah penelitian atau menunjukkan bagaimana tujuan penelitian, menafsirkan temuan-temuan penelitian, mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan, membuktikan teori yang sudah ada, dan menjelaskan temuan-temuan penelitian.

BAB VI: PENUTUP Pada bab VI atau bab terakhir dari skripsi dimuat dua hal pokok, yaitu kesimpulan dan saran yang relevansinya dengan permasalahan yang ada. pada bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi dan saran yang berkaitan dengan masalah-masalah aktual dari temuan penelitian yang dikemukakan pada bab terdahulu. bagian akhir yakni berisi daftar rujukan, lampiran seperti foto ataupun dokumentasi-dokumentasi lain yang penting.