

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Seseorang yang kreatif akan menemukan cara untuk menyelesaikan masalah dengan pemikirannya sendiri dan mampu menghasilkan ide atau sebuah produk baru yang dinilai bermanfaat. Berpikir kreatif memiliki suatu tahapan yaitu berpikir melalui jawaban yang bendar dan tepat agar dapat membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang yang berbeda, dapat melahirkan banyak berbagai macam ide atau biasa disebut dengan gagasan (Sewanus, 2010). Proses berpikir memiliki banyak tahapan dan mengikuti pola yang bergantian atau saling melengkapi (Anwar, 2012) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah cara baru dengan melihat dan mengerjakan sesuatu dengan menggunakan 4 aspek meliputi, *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian), *Elaboration* (terperinci).

Definisi berpikir kreatif secara umum diartikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan sebuah pengetahuan. Berpikir merupakan suatu bentuk kegiatan dengan cara mengolah ide gagasan, pemikiran yang telah diperoleh melalui indra dan bertujuan untuk mencapai suatu kebenaran (Rakhmat, 1991: 138). Jadi pada intinya berpikir kreatif merupakan suatu keahlian atau kemampuan seseorang berpikir secara mudah, fleksibel, efisien, melalui pemikiran berimajinasi sehingga menciptakan suatu hal baru berbentuk sebuah produk atau karya yang nyata. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa sebagian banyak dikarenakan oleh guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran yang terbatas, serta kebanyakan banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (Isti, 2013). Hal tersebut juga disampaikan oleh Kuryanto dkk (2023) dengan mengutip dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kreativitas merupakan kemampuan berpikir untuk menciptakan suatu hal yang baru, dan angan-angan kreatif. Berpikir kreatif atau

tidaknya seorang siswa dapat dilihat dari rendahnya kemampuan memahami makna jawaban dan yang diungkapkan hanya berpaku pada jawaban yang ada di buku. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan berpikir kreatif seorang siswa yaitu dapat digunakannya model pembelajaran yang inovatif serta media pembelajaran interaktif yang dapat secara tidak langsung menstimulasi siswa untuk berpikir kreatif. Menurut Suprihatin (2013) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai. Penerapan model pembelajaran inovatif terhadap proses belajar mengajar dapat membantu menghidupkan suasana pembelajaran agar lebih aktif dan tidak pasif. Hal tersebut dapat membuat siswa lebih fokus kepada pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan agar fokus siswa tidak terpecah pada hal lain (Fakhriyah dkk, 2019).

Dengan diadakannya pembelajaran yang kreatif siswa dapat dengan mudah menyelesaikan dan menghadapi permasalahan khususnya pada pembelajaran IPAS. Dalam proses pembelajaran guru perlu mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, mengembangkan potensi dan mencerdaskan setiap individu merupakan salah satu tujuan utama pendidikan, untuk meningkatkan cara berpikir kreatif siswa guru harus mampu mengasah kemampuan siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat mengungkapkan ide baru dalam penyelesaian permasalahan tersebut (Munandar, 2014). Memiliki ketrampilan berpikir kreatif merupakan hal yang wajib dimiliki oleh semua orang, untuk membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan suatu hal yang tidak mudah, hal yang dapat dilakukan guru tidak hanya melalui pendidikan formal namun guru juga harus melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam lingkungan sehari-hari agar siswa terbiasa melatih kemampuan berpikir kreatif dengan cara menggabungkan kedalam mata pembelajaran yang ada di sekolah.

Program pendidikan yang saat ini telah dikembangkan perlu difokuskan terutama pada kemampuan berpikir *sistematis*, *logis*, *analisis*, dan *kritis* yang wajib dimiliki oleh peserta didik. Berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui

lesson design atau suatu rancangan pembelajaran yang berpusat pada kemampuan siswa. Karena pada dasarnya setiap individu siswa memiliki berbagai macam potensi yang berbeda-beda. Maka dengan memecahkan suatu masalah siswa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan dengan caranya sendiri. Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan proses pembelajaran misalnya metode pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang diminati siswa. Sehingga siswa merasa cepat bosan, suasana kelas menjadi gaduh sehingga memperburuk proses pembelajaran sehingga terjadi ketidaknyamanan di ruang kelas. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang menarik, sehingga mudah dipahami dan tentunya dapat merangsang peserta didik agar dapat berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif digolongkan sebagai kemampuan tingkat tinggi atau biasa disebut dengan *high-levelability*, dapat dilihat sebagai kelanjutan dari kemampuan dasar. Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang dapat menghasilkan suatu ide dan metode yang berbeda.

Membentuk siswa agar memiliki ketrampilan berpikir kreatif merupakan suatu hal yang tidak mudah untuk dilakukan dengan cepat, siswa membutuhkan kebiasaan untuk melatih ketrampilan berpikir kreatif melalui pendidikan yang formal baik dalam lingkungan sekolah maupun dilingkungan masyarakat. Pendidikan harus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa agar kedepannya dapat memenuhi kebutuhan individu, masyarakat, Negara, dan kemajuan teknologi menuntut setiap individu untuk mampu beradaptasi secara kreatif, inovatif, dan menciptakan sebuah penemuan-penemuan baru terutama pada bidang pendidikan (Munandar, 2014). Pembelajaran di sekolah masih berpacu pada buku teks dan pemanfaatan teknologi di sekolah belum optimal. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan suatu keberhasilan dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa terdapat kemampuan guru yang telah memilih dan menentukan media pembelajaran berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru Kelas V SDN 1 Mangin pada hari Senin tanggal 08 Agustus 2022 fakta dilapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu mengasah berpikir

kreatif siswa. Guru melaksanakan pembelajaran berfokus pada ranah kognitif sehingga ketrampilan berpikir kreatif siswa belum terlihat. Kondisi seperti ini dapat terjadi karena proses pembelajaran buku ajar dan media pembelajarannya sederhana tanpa memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa (Suhartini, 2016). Konsep pembelajaran tersebut membuat siswa sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dimana siswa harus diberikan media pembelajaran yang interaktif yang menuntut siswa untuk aktif, bertindak, dan perencanaan (Mariati, 2006). Kegiatan pembelajaran di sekolah semestinya mempergunakan media pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan berpikir kreatif, namun hal tersebut belum dilakukan oleh guru sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penggunaan bahan ajar dan media yang sederhana kurang dapat merangsang kreativitas, hal tersebut biasa terjadi karena siswa tidak terbiasa mengolah sebuah informasi, mencari informasi, dan tidak dapat mengungkapkan pendapat. Jika diamati penggunaan buku dan media pembelajaran yang sederhana bisa saja dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan cara guru aktif mengajak siswa untuk melakukan diskusi, melakukan tanya jawab, hal tersebut dapat melatih siswa untuk mengembangkan kelancaran berpikir kreatif (Rustaman, 2005).

Pembelajaran yang diharapkan mampu untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa, pembelajaran yang sesungguhnya bukan hanya tentang sebuah ilmu pengetahuan namun melalui berbagai aspek kehidupan lainnya salah satunya melalui ketrampilan berpikir (Deterding Sebastian, 2011). Berpikir kreatif merupakan kebutuhan bagi setiap manusia. Tanpa disadari oleh setiap manusia mereka akan menggunakan pemikiran kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan terlebih ketika masalah tersebut semakin rumit dan kompleks. Berpikir kreatif akan menjadi lebih sensitif terhadap suatu masalah, informasi, pengetahuan berasal dari sumber eksternal, mencari pemecahan solusi, mendefinisikan kesulitan, menciptakan *alternative* dan mengujinya kemudian disempurnakan sehingga dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif akan membawa seseorang untuk melalui suatu rangkaian proses penyelesaian masalah yang sedang dihadapi (Susanto, 12:110).

Solusi untuk mengatasi situasi diatas yaitu guru menciptakan proses pembelajaran yang berkesan, kreatif dan inovatif dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir kreatif yang dikemas dengan sebuah bentuk Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* yang bisa langsung diakses tanpa menggunakan jaringan internet, dengan menggunakan Software *Nearpod*. (Faqih, 2020). Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* adalah media yang berbentuk game interaktif menggunakan *softwere* berbasis desktop, web, mobile tanpa menggunakan pemrograman yang dapat digunakan kapan saja. Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* merupakan aplikasi desktop dengan fotmat exe, HTML5, iOS, dan android dapat diakses melalui browser dan berbagai macam perangkat seperti tablet, komputer, android atau smartphone kemudian dapat dirancang menjadi aplikasi game interaktif yang dapat menunjang peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik secara langsung maupun mandiri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penambahan permainan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat merangsang pikiran siswa sehingga bisa fokus memecahkan suatu masalah dan membuat kegiatan pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif pada saat guru mengajar (Handayani, 2009).

Penelitian pengembangan tentang aplikasi *Nearpod* didukung oleh beberapa penelitian. Penelitian yang dilakukan Minalti dan Erita (2021) menunjukkan validitas materi 90%, validitas bahasa 71% dan validitas desain 77,6% dan termasuk valid. Penelitian yang dilakukan Susanto (2021) menunjukkan validitas materi diperoleh nilai 85% dengan kategori sangat layak, validitas media diperoleh nilai 84% dengan kategori sangat layak dan adanya keefektifan media *nearpod* dalam meningkatkan kreatifitas berpikir dengan nilai gain sebesar 0,42 dengan kategori sedang.

Berdasarkan teori, situasi dan kondisi yang ada di lapangan yang telah diuraikan peneliti mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan judul “Pengembangan Media interaktif

Berbasis Aplikasi *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS SDN1 Mangin”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran IPAS topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan B (Melihat karena Cahaya) kelas V SDN 1 Mangin?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada pembelajaran pembelajaran IPAS topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan B (Melihat karena Cahaya) kelas V SDN 1 Mangin?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Neapod* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS pembelajaran IPAS topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan B (Melihat karena Cahaya) kelas V SDN 1 Mangin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran IPAS topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan B (Melihat karena Cahaya) kelas V SDN 1 Mangin
2. Menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran IPAS topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan B (Melihat karena Cahaya) kelas V SDN 1 Mangin.
3. Mengetahui keefektifan media media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran IPAS topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan B (Melihat karena Cahaya) kelas V SDN 1 Mangin

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan atau referensi bagi pembaca dan sebagai tolak ukur perbandingan penelitian pengembangan bahan ajar.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Guru, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Bagi siswa, media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dirancang sebagai media pembelajaran game interaktif yang menarik, sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah, memberikan informasi kepala sekolah tentang pemanfaatan teknologi sehingga dapat menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi peneliti lainnya, menambah wawasan pengetahuan dengan mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dan melibatkan siswa sebagai tolak ukur perbandingan nilai standar untuk peneliti yang melakukan penelitian dengan tema yang sama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan agar pembahasan dalam penelitian lebih terfokus dan tidak meluas. Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Mangin.
2. Tempat Berlangsungnya penelitian di SDN 1 Mangin.
3. Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* sebagai media pendukung proses pembelajaran kelas V topik A (Cahaya dan Sifatnya) dan topik B (Melihat karena cahaya)
4. Variabel penelitian yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa.