

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu proses yang menjadi sorotan dalam dunia pendidikan. Penerapan berpikir kreatif dalam dunia pendidikan mampu menjadikan siswa memiliki pola pikir kreatif, inovatif, dan afektif dalam mencari alternatif jawaban dari suatu permasalahan. Hasil survei PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih terbilang rendah yang didukung dengan data bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 74 dari 79 negara di mana tergolong belum mampu menyelesaikan soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (OECD, 2018). Keterampilan berpikir kreatif siswa yang rendah disebabkan pola pengajaran satu arah di mana guru lebih aktif menjelaskan dan memberikan informasi serta tidak membantu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif (Sriyani Anita, 2023). Keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam proses berpikir tingkat tinggi di mana sangat relevan dengan pembelajaran pada era society industri 5.0.

Era society 5.0 merupakan sebuah ruang di mana terjadinya perubahan diberbagai bidang dengan memadukan dan memanfaatkan teknologi yang mengurangi sekat antara dunia fisik dan digital (Harun, 2021). Hadirnya era society 5.0 membawa dampak yang besar dalam kehidupan khususnya di dunia pendidikan (Lestiyani, 2020). Dunia pendidikan perlu beradaptasi dan

berinovasi dalam mengembangkan media sebagai sarana memperkaya pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi (Daryanes dkk, 2023). Dengan adanya media yang menggunakan teknologi maka akan menjamin pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran dimaknai sebagai salah satu komponen yang esensial dalam sistem pembelajaran di mana kehadirannya dapat menjadikan penyampaian suatu informasi tersalurkan dengan baik dan optimal (Sitepu, 2022). Media pembelajaran menjadi faktor yang dapat membuat siswa termotivasi, tertarik, dan berperan aktif dalam melakukan pembelajaran (Nadzif dkk, 2022). Berdasarkan hal tersebut, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang melibatkan siswa agar berpartisipasi secara aktif pada saat melakukan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dan mampu lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki individu dalam memecahkan suatu persoalan secara luwes menggunakan cara yang beragam dan benar secara nalar (Hagi & Mawardi, 2021). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat berinovasi dan mengimplementasikan ide-ide baru berdasarkan hasil pemikirannya (Kim, 2019). Karakteristik mendasar siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif yakni menunjukkan potensi dalam memecahkan suatu permasalahan, berargumen berdasarkan fakta, dan melaksanakan tugas dengan tanggung jawab secara emosional (Erdem & Adiguzel, 2019). Adapun indikator dari

keterampilan berpikir kreatif antara lain: *fluency* (kefasihan), *fleksibility* (fleksibilitas), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian) (Usman, 2020).

Implementasi kurikulum merdeka memberikan banyak pembaharuan, salah satu pembaharuan yang diberikan adalah pengintegrasian dua muatan mata pelajaran IPA dan IPS yang kini menjadi IPAS (Barlian & Solekah, 2022). Penggabungan mata pelajaran digunakan untuk memperkuat siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan ilmu sosial yang lebih kompleks, serta siswa dapat melihat bahwa fenomena alam dan sosial memiliki keterkaitan di mana siswa akan mendapatkannya saat berada di jenjang pendidikan SMP (Wijayanti & Ekantini, 2023). Mata pelajaran IPAS mempelajari interaksi makhluk hidup dan benda mati dengan alam sekitar dan mempelajari interaksi manusia sebagai individu serta makhluk sosial dengan lingkungannya (Rahmayati & Prastowo, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Muhammadiyah 16 Karangasem Paciran Lamongan pada bulan November tahun 2023, dapat diamati bahwa fasilitas pendukung pembelajaran sudah cukup lengkap, akan tetapi pelaksanaan proses belajar di kelas guru belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas secara maksimal, penyampaian materi yang dilakukan guru masih pasif dengan menerapkan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran, terdapat beberapa guru yang hanya menggunakan media berbasis gambar dan video dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran.

Keterampilan siswa dalam berpikir kreatif masih terbilang rendah dan belum mendapatkan pengembangan yang cukup dalam konteks pendidikan formal. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti, dkk (2024) yang menyatakan bahwa penyebab rendahnya keterampilan berpikir kreatif dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran kognitif yang hanya berfokus pada pemahaman materi dan siswa tidak dimotivasi untuk memecahkan suatu permasalahan dengan hasil pemikirannya sendiri serta belum diterapkannya suatu media pembelajaran yang berbasis digital.

Dari permasalahan yang telah diuraikan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Banyak media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi materi kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *Science Smart* sebagai media pembelajaran yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. Dalam pengembangan media pembelajaran *Science Smart* berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi pembelajaran, rangkuman materi pembelajaran, video pembelajaran serta evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal dan *games*. Media *Science Smart* sangat cocok digunakan sebagai alat untuk mengeksplor materi yang dipelajari siswa. Karena media yang dibuat adalah media yang memperpadukan teks, gambar gerak, audio maupun video yang nantinya dapat mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar, siswa juga akan lebih fokus

mengamati guru dalam menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa dalam belajar IPAS lebih tinggi dan meningkat.

Media Science Smart didesain dengan menggunakan *Software Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan untuk alat komunikasi atau alat presentasi yang modelnya dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan individu maupun kelompok (Firdaus dkk, 2022). *Software Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang berbentuk *e-learning* yang dapat menampilkan dan menggabungkan semua alat dan instrumen media dalam mendukung pembelajaran (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Dalam penggunaannya *Software Articulate Storyline 3* mudah untuk diaplikasikan dalam suatu pembelajaran, baik bagi tingkatan pemula hingga *expert* (Ariani, 2020). *Software Articulate Storyline 3* memiliki berbagai macam fitur seperti *timeline*, gambar, video, dan karakter yang mudah dioperasikan (Sapitri & Bentri, 2020). Dengan penggunaan sarana pengembangan media seperti *Software Articulate Storyline 3* siswa akan terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Firdaus dkk (2022) mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Matematika memperoleh kategori valid dengan hasil uji ahli materi 76%, uji ahli media 80% dan hasil perhitungan skor *n-gain* 0,3877.

Penelitian terdahulu lainnya mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA memperoleh

hasil ahli materi sebesar 79%, ahli media sebesar 79% dengan kriteria valid, uji *small group* sebesar 82%, *field test* sebesar 83% dengan kriteria sangat praktis, uji coba tes hasil belajar pada uji *small group* sebesar 76 dan pada uji *field test* dengan skor 78 dengan kriteria efektif (Nadzif dkk, 2022).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Octavia dkk (2021) terbukti valid dengan hasil ahli materi sebesar 84,6%, ahli media sebesar 96,6 % dan ahli bahasa sebesar 75 %. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* valid digunakan sebagai media pembelajaran (Fransiska & Darwis, 2022). Media pembelajaran interaktif berbasis *Ariticulate Storyline* juga valid dan praktis dalam penerapannya (Utami & Wahyudi, 2021).

Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian sebelumnya peneliti mengembangkan media yang hanya berisi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi dalam bentuk soal, terfokus pada peningkatan hasil belajar dan peningkatan pemahaman konsep siswa. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media yang berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi pembelajaran, rangkuman materi pembelajaran, video pembelajaran serta evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal dan *games*. Pada penelitian ini terfokus dalam peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa di Sekolah Dasar.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Science Smart* untuk

meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar” dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di Sekolah Dasar dan juga diharapkan menjadi langkah sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Science Smart* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Science Smart* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Science Smart* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Science Smart* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Science Smart* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Science Smart* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Bagi siswa

- a. Siswa tertarik terhadap pembelajaran IPAS.
- b. Siswa lebih mudah untuk mempelajari materi IPAS.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif terhadap pembelajaran IPAS.

2. Bagi Guru

- a. Dalam menerapkan media pembelajaran *Science Smart* diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru.
- b. Penggunaan media pembelajaran *Science Smart* dapat memberikan gambaran tentang pengaruh media terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
- c. Menyediakan alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang dapat menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar dan dapat menambah inovasi pada penerapan media pembelajaran, sehingga kualitas proses, mutu pendidikan dan hasil pembelajaran dapat meningkat.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan menjadi penambah informasi dan wawasan bagi peneliti dalam pembuatan media pembelajaran digital dengan baik dan benar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup penelitian produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran *Science Smart* ini diperuntukkan bagi siswa Kelas V di MI Muhammadiyah 16 Karangasem Paciran Lamongan, yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan media.

2. Media pembelajaran *Science Smart* ini berisi materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar yang terfokus pada satu capaian pembelajaran pada materi harmoni dalam ekosistem yang akan dilaksanakan di Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Media pembelajaran *Science Smart* ini dapat diakses melalui perangkat *smartphone* atau laptop.
4. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dalam mengembangkan media.