

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan siswa. Pembelajaran yang berkualitas harus dilakukan dengan semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut permendiknas No.20 Tahun 2006, IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia, termasuk dalam jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) dapat dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tercapai.

Istilah pembelajaran sering dipahami dengan proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa serta sesama siswa untuk mencapai tujuan yang berupa perubahan perilaku siswa. Adanya pembelajaran berupa mengubah siswa yang belum terdidik menjadi siswa terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.¹

Menurut Arsyad, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam

¹ Arbelaez-cruce Shell, "Pembelajaran Media FlashCard" (2016): 1–23.

proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.²

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan pada berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan penjelasan guru. Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.³

Menurut Yusuf berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah kemampuan berpikir kreatif dengan cara yang baru dan menemukan suatu pemecahan masalah secara unik. Kemampuan berpikir bukan berarti konvergen (yang menghasilkan satu jawaban benar), tetapi dengan cara berpikir divergen (yang menghasilkan banyak jawaban untuk semua pertanyaan).⁴

² Henny Lailusmi, "Pengembangan Media Flascard Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh," *Skripsi Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry* (2022): 39–65.

³ Eny Hartadiyati, Rizky Esti Utami, and Maya Rini Rubowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, no. November (2015): 30–34.

⁴ Dwi Kurniasih, "Teori Kemampuan Berpikir...", Dwi Kurniasih, FKIP UMP, 2015" (2013): 6–16.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menekankan pada seseorang untuk mampu meningkatkan kualitas diri. Salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah aspek berpikir kreatif.

Berpikir kreatif menurut Manurung dan surnya adalah kemampuan berpikir yang berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa di dalam situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang harus diselesaikan. Hasil dari berpikir kreatif merupakan sesuatu hal yang berbeda dari biasanya. Proses kreatif ini akan muncul bila adanya stimulus yaitu pemberian sebuah masalah terhadap siswa, dan siswa ditantang untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan.

Berpikir kreatif sangat penting dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Susanto menjelaskan bahwa, berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat suatu hal dari sudut pandang baru. Indikator berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian ini sebagai berikut: kelancaran dan kemampuan berpikir kreatif.

Indikator dalam berpikir kreatif menurut Munandar menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu: (1)

berpikir lancar (*fluency*) yaitu, kemampuan untuk menghasilkan ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas. (2) berpikir luwes (*flexibility*) yaitu, kemampuan dalam memproduksi sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, yang dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Orang yang kreatif adalah seseorang yang luwes dalam berpikir, mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru. (3) berpikir orisinal (*originality*) yaitu, kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. (4) berpikir merinci/elaborasi (*elaboration*) yaitu, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci dengan detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.⁵

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* memiliki ukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan besar kecilnya dengan kelas yang dihadapi.

Azhar arsyad mengemukakan beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain: (a) mudah dibawa kemana-mana dengan ukuran yang kecil.

⁵ Harriman, "Berfikir Kreatif," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–1699.

flashcard dapat disimpan di tas bahkan bisa juga disimpan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan bisa digunakan dimana saja, dikelas maupun diluar kelas, (b) praktis di lihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini pun tidak perlu menggunakan dan membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita hanya perlu menyusun gambar sesuai keinginan dan kebutuhan kita, pastikan posisi gambarnya agar tidak terbalik, dan jika sudah digunakan kita hanya tinggal menyimpan dan merapihkannya dengan cara mengikat atau menyimpannya dalam kotak khusus agar tidak tercecer. (c) menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa akan berlomba-lomba mencari nama-nama tertentu dari *flashcard*, (d) mudah diingat, karakter media *flashcard* ini adalah menyajikan pesan-pesan pendek, dan ide pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan atau ide tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep.⁶

Pada hasil observasi di SD Negeri Terate dan dengan mewawancarai Ibu Sulasih, S.Pd selaku Wali Kelas kelas IV, diketahui

⁶ Mulyorini and Sri Hariani, "Penggunaan Media Flashcard Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya," *Jpgsd* 02, no. 02 (2014): 1–12, <https://media.neliti.com/media/publications/252327-penggunaan-media-flashcard-dalam-model-p-5fc479fe.pdf>.

bahwa guru pada saat pembelajaran hanya menggunakan media seadanya seperti Buku Siswa dan Buku Guru.

Ibu Sulasih selaku Wali Kelas, Kelas IV mengungkapkan “Sebenarnya permasalahan pada siswa kelas IV masih sama dengan permasalahan lainnya yaitu kurangnya elaborasi dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran IPA, yang mana harus dijelaskan dan diulang berulang-ulang kali agar siswa tersebut paham dengan apa yang dipertanyakan dan dijelaskan, dan pada permasalahan kreatif siswa masih banyak siswa yang belum aktif pada saat kegiatan belajar berlangsung dan masih belum bisa mengembangkan suatu produk atau gagasan pada materi yang sudah dipelajari”.

Selain itu pada saat peneliti mewawancarai salah satu guru Kelas IV SD Negeri Terate yaitu dengan Ibu Sulasih, peneliti memperoleh informasi bahwasannya pada saat kegiatan pembelajaran guru SD Negeri Terate memang jarang menggunakan media, pada saat menggunakan media pembelajaran pun khususnya dikelas IV hanya menggunakan media laptop saja untuk menonton video pembelajaran materi IPA. Hal ini dikarenakan siswa yang masih kurang dalam pemahamannya karena hanya menggunakan salah satu media laptop saja dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi/penelitian pada saat mewawancarai guru wali kelas IV SD Negeri Terate bahwa peserta didik kelas IV di SD Negeri Terate belum memiliki keterampilan berpikir kreatif, Hal ini ditandai dengan elaborasi atau kurangnya kemampuan dalam memberikan saran, gagasan, dan kreasi peserta didik pada saat pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Terate yang mana siswanya memiliki masalah pada elaborasi dan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran IPA yang telah dipelajari, maka diperlukannya media pembelajaran yang tepat supaya peserta didik mampu meningkatkan keaktifan dan berpikir kreatifnya dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Arsyad mengatakan bahwa, *flashcard* merupakan kartu kecil yang berukuran 8 x 12 cm yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang tujuannya untuk menunjukkan atau mengingatkan peserta didik pada hal yang berkaitan dengan gambar pada kartu.

Pengembangan media pembelajaran memang sangat penting digunakan, karena untuk mengatasi keterbatasan media yang ada. Salah satu media yang akan diterapkan kepada siswa kelas IV SD Negeri Terate adalah media *flashcard*. Berdasarkan hasil relevan yang terkait pada penggunaan media *flashcard* tersebut peneliti tertarik untuk

melakukan pengembangan media *flashcard* tersebut agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran materi IPA.

B. Identifikasi Masalah

1. Media *FlashCard* belum pernah dijadikan sebagai media pembelajaran pada kemampuan berpikir kreatif siswa di SD Negeri Terate.
2. Kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SD Negeri Terate.
3. Kurangnya elaborasi dan pemahaman siswa pada materi yang sudah dijelaskan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran media *flashcard* materi sumber daya alam untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri Terate?
2. Bagaimanakah kelayakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri Terate?
3. Apakah media *flashcard* dapat meningkatkan kreativitas siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menggunakan media *flashcard* di kelas IV SD Negeri Terate.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan dari media *flashcard* yang digunakan sebagai media untuk kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri Terate.
3. Untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini dapat terfokuskan, maka peneliti membatasi masalah tersebut pada: (Pengembangan media *flashcard* materi sumber daya alam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri Terate).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Untuk menambah dan memperluas ilmu pengetahuan

- b) Bagi peneliti dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut khususnya pada siswa kelas IV agar mampu dan lebih meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dalam penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu siswa kelas tinggi khususnya siswa kelas IV agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan sebuah media *flashcard*.

b) Bagi Guru

Dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan variasi dalam proses pembelajaran seperti metode, model, dan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, agar siswa mampu untuk berpikir kreatif pada saat pembelajaran berlangsung.

c) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif terhadap siswa di kelas IV.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi dari produk pengembangan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD agar lebih mudah mempelajari materi IPA yaitu pelestarian sumber daya alam di lingkungan.
3. Bentuk media *flashcard* yang dikembangkan adalah berbentuk persegi panjang dan persegi
4. Desain media *flashcard* menggunakan gambar
5. Media *flashcard* dicetak menggunakan kertas Hvs dan di laminating.
6. Dalam media ini juga bukan hanya *flashcard* saja yang digunakan, melainkan dibantu dengan media dengan bahan sterofom yang dilapisi kertas karton lalu, ditempel gambar pertanyaan dan klip yang dibuat untuk gantungan untuk mengisi jawaban siswa tersebut.

7. Pada media *flashcard* terdapat kartu yang berisi gambar dan nama. Setelah itu siswa bisa menggantungkan jawaban nya dengan tepat.