

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan siswa sebagai insan yang beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti baik, berpendidikan, mandiri serta sebagai masyarakat yang demokratis dan bertanggungjawab maka diperlukan persiapan siswa supaya mempunyai keahlian selaku individu serta masyarakat yang inovatif, kreatif, produktif, serta efisien dan bisa berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta kesejahteraan umat manusia. Pendidikan di Indonesia seharusnya mempunyai suatu tujuan salah satunya yakni mampu berfikir secara kreatif, baik dalam hal pendidikan maupun di masyarakat, agar potensi peserta didik dapat bersaing dengan negara lain sesuai dengan skill dan kemampuannya.

Pengembangan berpikir kreatif bisa dilaksanakan dengan cara sistem belajar yang mengarah pada peningkatan berpikir tingkat tinggi. Dalam usaha merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik dibutuhkan situasi belajar yang memberikan independensi dalam meningkatkan kreativitas serta inovasi berpikir. Kemampuan berpikir kreatif siswa wajib selalu dirangsang supaya anak didik memiliki keahlian menyelesaikan permasalahan sendiri dari segala aspek dengan memakai inspirasi serta keahlian yang mereka punya, seperti yang ditegaskan oleh Aldig dan Arseven (2017) bahwa orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif memakai wawasan seperti yang dipunyai oleh berbagai orang serta dengan terobosan yang dapat melihat berbagai hal dengan

pendekatan yang terbaru. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penelitian Sri Hastuti (2011:54-62) yang mengemukakan bahwa bersumber pada analisa data yang dilaksanakan didapat kesimpulan jika ada perbandingan peningkatan kemampuan berpikir kreatif diantara kedua kelompok anak didik yang mengikuti pembelajaran. Lalu disebutkan pula menurut Wirda, dkk (2017: 118-125) mengemukakan bahwa hasil penelitian menunjukkan jika ada perbandingan kenaikan yang signifikan dari pemakaian media instagram terhadap berpikir kreatif matematis antara anak didik di kelas V SDN Pamulang 01 Tangerang Selatan. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian ANOVA 2 jalur dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari derajat signifikansi 0,05. Kemudian dari penelitian ini diperoleh hasil yang menggambarkan bahwa tidak ada interaksi terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

Dari pandangan tersebut diketahui jika anak didik bisa menyampaikan pemikiran serta idenya dalam suatu catatan jika ia mempunyai daya kreativitas serta metode berpikir kreatif yang tinggi. Keahlian berpikir anak didik yang inovatif ini wajib dirangsang supaya anak didik memiliki keahlian menyelesaikan permasalahan sendiri dari bermacam aspek dengan memakai keterampilan dan ide yang dimilikinya. Dari uraian itu bisa disimpulkan berpikir kreatif mempunyai tempat berarti dalam hidup kita. Anak didik wajib mengetahui metode berpikir kreatif yang bisa dijadikan sebagai pengembangan diri serta berguna untuk orang lain, sebab daya kreatif bisa ditemui disetiap orang serta yang utama yaitu terkait saat penyampaiannya, seperti yang diteliti sebelumnya oleh Efi pada judul jurnalnya Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Media Interaktif untuk

siswa kelas 3 SD menyimpulkan bahwa nilai kelayakan multimedia interaktif aspek media yakni 4.00, aspek materi yakni 3.23, serta bahasa sebesar 4.11. Dari hasil angket anak didik pada percobaan terbatas membuktikan kelayakan sebesar 4.34 serta angket guru sebesar 4.70. Sebaliknya pada percobaan luas hasil angket anak didik didapatkan kelayakan sebesar 4.44. Dari rangkaian pengujian tersebut, multimedia interaktif yang dibuat bisa diterapkan pada mata pelajaran IPS. Jurnal tersebut dikatakan relevan karena meneliti tentang produk yang akan dikembangkan untuk melihat tingkat kreatifitas anak kelas 3 SD, namun pada mata Pelajaran IPS.

Pada tingkat sekolah dasar, siswa yang mampu berpikir kreatif dapat ditunjukkan dengan keaktifannya didalam kelas pada proses pelajaran berlangsung, serta memiliki banyak pertanyaan dan ide untuk di ajukan kepada guru. Hal itu bisa terjadi jika pembelajaran yang diberikan oleh guru berkenaan langsung dengan lingkungan disekitarnya. Seperti halnya di SDN Kuala Baru laut khususnya kelas 1, dimana proses belajar membaca yang biasa di lakukan hanya sebatas belajar yang bersumber dari buku dan kurang memanfaatkan media yang ada disekitar lingkungan sekolah tersebut. Sehingga pengenalan huruf-huruf dalam membaca yang diberikan hari ini belum tentu di ingat kembali oleh siswa dihari berikutnya, karena pembelajaran hanya berlangsung tanpa ada unsur berpikir siswa yang melibatkan 3 komponen (kecerdasan isi, kecerdasan emosional dan kecerdasan memproses). Kemampuan berpikir kreatif siswa wajib dirangsang supaya anak didik memiliki keahlian penyelesaian permasalahan sendiri dari segala aspek dengan memakai keterampilan serta ide yang mereka

punya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Halper (2013: 78) jika berpikir kreatif seringkali disebut berpikir divergen yang maksudnya menjawab dengan berbagai kemungkinan dari soal yang serupa.

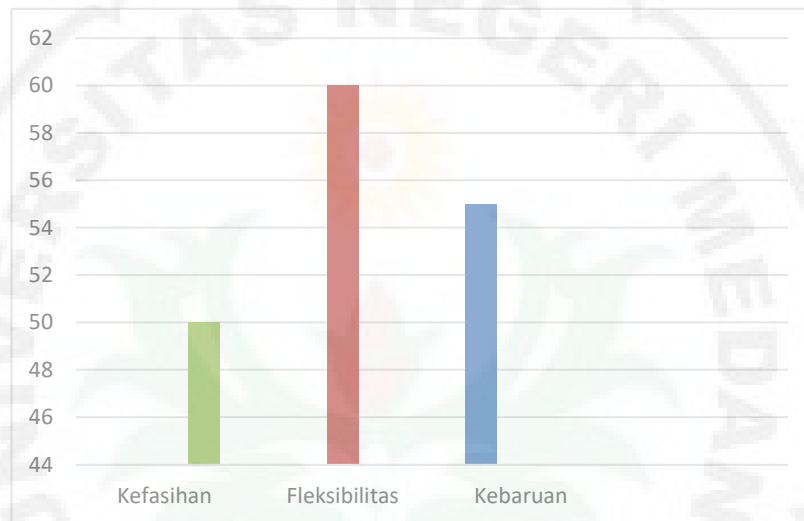
Seseorang yang berpikir kreatif dalam membaca berarti ia mampu menciptakan gagasan baru yang tidak biasa, namun masih mencangkup pada materi yang di berikan. Hal ini diperkuat dari pendapat Sani (2014:105) yang mengemukakan jika berpikir kreatif adalah keahlian meningkatkan kreativitas yang tidak umum, bermutu serta sesuai kewajiban. Hal ini menjadi bagian dari pengembangan diri terkait gagasan terkini yang mempunyai kualitas yang bagus. Hal itu di perkuat oleh Ihksan faturohman (2020: 17-21) yang mengemukakan jika ada kenaikan kemampuan berpikir kreatif matematis anak didik memakai metode *Creative problem solving*. Kemudian pandangan dari Dini kinanti (2012: 73-80) menjelaskan tahapan yang dilaksanakan untuk suatu penelitian diantaranya yaitu: mengonsep aktivitas belajar lewat *open-ended* demi menyesuaikan anak didik dengan pertanyaan *open-ended*; menguji kemampuan berpikir kreatif memakai pertanyaan *open-ended*; memastikan subyek riset mempresentasikan dari tiap- tiap jenis; melaksanakan tanya jawab yang spesifik untuk membuat triangulasi data. Dari riset ini didapatkan hasil dengan bentuk pola berpikir kreatif anak didik dengan kemampuan tinggi sebesar 20% dari jumlah anak didik, sedang sebesar 33, 33%, serta kecil sebesar 46, 67%. Menurut Jumadika (2019: 93- 103) mengemukakan jika hasil riset membuktikan kelima poin yang mempresentasikan masing-masing tingkatan keahlian berpikir kreatif mempunyai kepribadian yang berbeda-beda dalam menampilkan kriteria tersebut.

Dari opini yang sudah dijabarkan diatas, jika berpikir kreatif dalam membaca merupakan suatu cara yang meningkatkan gagasan yang tidak lazim serta menciptakan pandangan yang terkini yang mempunyai sudut pandang yang besar.

Setelah dilakukan observasi pendahuluan, hampir 80% siswa dari kelas 1 s/d kelas VI di SDN Kuala Baru Laut masih belum lancar membaca, belum mampu mengenal huruf, bahkan belum mampu membedakan huruf-huruf alphabet yang berdampak pada proses pembelajaran yang kurang aktif, siswa kurang tertarik untuk belajar dengan pengajar yang memakai prosedur pembelajaran yang kurang cocok dengan kebutuhan siswa di kelas di tambah kemampuan membaca siswa juga masih rendah. Kemudian siswa juga kurang mampu dalam menuliskan kalimat sederhana yang di diktikan oleh guru, terdapat banyak kesalahan huruf dan kesalahan dalam pengucapannya. Hal tersebut menciptakan kondisi belajar yang kurang menarik dan siswa kurang respect yang mengakibatkan tidak munculnya kreatifitas-kreatifitas siswa dalam berpikir kreatif dalam proses belajar.

Salah satu penyebab siswa di kelas rendah khususnya kelas I masih belum lancar membaca dikarenakan beberapa faktor, diantaranya lingkungan yang mengajarkan berkomunikasi dengan bahasa daerah, bahkan kebanyakan orangtua yang tidak mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang berdampak kurang baik kepada anak dalam penyerapan perbendaharaan kata-kata. Disamping itu, pengajar juga berbicara dengan siswa memakai Bahasa daerah baik didalam maupun diluar kelas. Inilah yang menyebabkan atau melatar

belakangi mengapa siswa-siswa disekolah tersebut termasuk dalam kategori belum dapat berbicara dengan memakai Bahasa Indonesia dengan baik yang sangat berdampak dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.1 Tolak Ukur Berpikir Kreatif
(Sumber: Guru kelas I Tahun 2019)

Dari penjelasan persoalan tersebut, tahap awal yang wajib dicari penyelesaiannya yaitu bagaimana cara mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada subtema benda hidup dan benda mati dilingkungan sekitar dikelas satu Sekolah Dasar. Media Interaktif merupakan penggabungan beberapa unsur (teks, suara, foto, animasi dan video) yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Sejalan dengan riset Husnati (2021) yang berpendapat jika media interaktif berlandaskan model *Problem Based Learning* demi mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif fisika partisipan ajar layak, efisien serta efektif dipakai dalam aktivitas belajar. Dengan begitu media yang dipakai ialah menyajikan materi yang lebih menarik untuk anak didik

sehingga aktivitas belajar terkesan lebih berarti. Tidak hanya itu, media bisa mendorong peningkatan mutu metode belajar dalam menggapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Seperti yang dikemukakan Badar (2012: 34) kalau media interaktif wajib dihadirkan dengan cara interaktif dengan mengkombinasikan beberapa unsur didalamnya.

Riset ini dimulai dengan menelaah lebih dalam analisa kebutuhan subjek penelitian yang selanjutnya hendak dipakai dalam pengambilan kesimpulan pengembangan media interaktif. Penentuan modul subtema benda hidup serta benda mati di lingkungan sekitar, sebab subtema ini adalah salah satu modul yang bisa mendorong peningkatan kemampuan berpikir anak didik. Pengembangan media interaktif ini adalah salah satu pemecahan agar terjadi peningkatan berpikir kreatif anak didik dikelas satu Sekolah Bawah. Dalam hal ini, pengajar dituntut kreativitasnya agar bisa menata kegiatan belajar semenarik mungkin serta menyesuaikan terhadap kemampuan anak didik yang selaras dengan capaian pembelajaran. Oleh sebab itu pemakaian media aktivitas belajar wajib dicermati dengan bagus. Media interaktif yang akan dikembangkan peneliti ialah media interaktif dengan memakai metode *Steinberg*.

Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu pemecahan dalam mencermati permasalahan itu. Penataran yang menarik diharapkan sanggup mendorong peningkatan keahlian berpikir kreatif anak didik, salah satunya dengan memakai metode. Dimana pemakaian metode yang dipakai wajib menyesuaikan dengan modul yang hendak dikembangkan.

Salah satu metode yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia yang memberikan peluang pada anak didik agar berlatih secara kreatif serta lebih aktif yaitu metode *Steinberg*, yang diharapkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak didik. Seperti yang dikemukakan oleh Hartati (2014) pada penelitiannya yakni tujuan penting riset ini yaitu menelaah keefektifan Program Membaca dini *Steinberg* terkait kemampuan membaca dini di sekolah dasar. Program membaca ini dikenal, “Program Mengajar 4 Tahap”, yang meliputi: mengidentifikasi percakapan, mengenali percakapan, mengenali frasa serta perkataan, serta mengenali artikel. Hasil riset menunjukkan adanya perbandingan kenaikan rata-rata di antara angka kelompok eksperimen (47, 00) serta kelompok kontrol (6, 03). Keahlian anak dalam membaca kosa kata dengan rata-rata 28,30; membaca kalimat dengan rata-rata 8, 23. Materi penataran serta materi tes terdiri dari 30 kata, yang memuat kosa kata keluarga, sifat, kerja dan benda. Ada sekitar 10 kalimat yang diuji coba, yang meliputi kalimat mudah serta kalimat yang rumit, yang memuat uraian, pertanyaan, perintah serta kalimat seru.

Metode *steinberg* mampu mengkondisikan tingkatan kebutuhan anak didik disekolah dasar, yang alur tahapannya dapat dimodifikasi apalagi digabungkan dengan berbagai metode membaca lainnya yang cocok dengan kebutuhan anak didik di sekolah dasar. Metode ini juga amat baik digunakan pada kegiatan membaca bermakna, anak berlatih dari contoh aktual ke contoh yang abstrak, dari yang mudah ke yang rumit, mengasyikkan, mengarahkan membaca dengan kosakata serta bentuk yang sudah dikenal anak. Hal seperti ini dikemukakan oleh Steinberg (2013: 98) bahwa cara membaca adalah dengan menampilkan empat

tahapan. Terdapat 5 prinsip fundamental yang bisa memaksimalkan hasil membaca pada anak-anak. 5 prinsip itu merupakan modul membaca yang mengaitkan kosa kata, berbagai frasa serta kalimat yang memiliki makna, membaca tergantung pada uraian ucapan, membaca tidak tergantung pada pengajaran rancangan ataupun bahasa baru, berlatih membaca wajib mengasyikkan.

Metode *steinberg* pula mempunyai keunggulan dalam segi pelaksanaannya, antara lain anak didik lebih optimal membaca sebab kata yang disampaikan memiliki arti yang telah dikenali anak. Disamping itu metode *steinberg* menjajaki prinsip pendekatan spiral yaitu dari sederhana kejenjang yang rumit. Dengan begitu metode ini dapat mengarahkan anak didik berfikir kreatif meskipun dengan media audio visual saja sebab metode ini memakai 4 jenjang pembelajarannya yaitu memahami tutur, mengenali tutur, membaca perkataan sederhana serta membaca artikel pendek. Metode ini juga menekankan pengajaran dengan cara pemaknaan kata dengan memanfaatkan audio visual berbentuk ilustrasi yang nyata, sehingga anak bisa mengenali arti dari uraian yang dibacanya. Tentu saja hal ini dapat mempermudah anak didik dalam membaca dengan membandingkan lukisan dan uraian. Seperti yang dikemukakan Steinberg (2013: 33) kalau mengarahkan anak membaca (menguasai makna) banyak bahasa contohnya kosakata, frasa serta perkataan apalagi saat sebelum anak bisa mengatakannya. Pendekatan yang *steinberg* manfaatkan yaitu dengan menunjukkan reaksi yang sesuai terhadap kosakata, frasa ataupun perkataan tersebut agar anak didik bisa menggabungkannya dalam suatu bahasa tulisan.

Dengan mempertimbangkan kasus yang sudah dijabarkan diatas, sehingga peneliti berusaha meningkatkan media interaktif pada subtema benda hidup serta benda mati dilingkungan sekitar, yakni bagian dari salah satu modul pelajaran dikelas satu semester genap tahun ajaran 2021/2022. Uraian tersebut menjadi aspek yang melatarbelakangi riset dalam melangsungkan penelitian ataupun pengembangan terkait kondisi yang ditemui saat proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kuala Baru Laut. Diharapkan bisa meningkatkan kreatifitas anak didik dan bisa menyumbang suatu pemecahan yang tepat untuk menanggulangi persoalan yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Metode yang digunakan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa yang berada di SDN Kuala Baru Laut sehingga siswa sangat lambat dalam membaca.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan selama ini tidak bervariasi sehingga siswa dalam belajar membaca, cepat merasa bosan yang mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif anak tidak terlihat. Hal ini di perkuat dengan peserta didik yang belum mampu memahami huruf dan pelafalan yang masih salah.
- 3) Pemahaman siswa yang rendah karena belum mampu membaca kalimat sederhana dan menuliskannya kembali. Hal ini berpengaruh dari pembendaharaan kata-kata yang dimiliki siswa berkaitan dengan bahasa yang biasa siswa gunakan.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilaksanakan supaya penelitian dapat berjalan dengan baik. Pada kelas I terdapat 8 Tema yaitu 4 tema di semester Gasal dan 4 tema di semester Genap. Pembelajaran Bahasa Indonesia di semester genap terdapat 5 KD Pengetahuan dan 5 KD keterampilan. Dimana penelitian menggunakan tema 7 dengan 1 KD pengetahuan dan 1 KD keterampilan. Batasan masalah dalam penelitian ini hanya menyoroti pada pengembangan media interaktif sebagai pendukung metode *Steinberg* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I semester genap pada tema 7 (benda hidup dan benda mati di lingkungan sekitar) Sub Tema 3 Pertemuan 3 dan 4 SDN Kuala Baru Laut, Tahun ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibatasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media interaktif sebagai pendukung metode *steinberg* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SDN Kuala Baru Laut?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SDN Kuala Baru laut yang dikembangkan?
- 3) Bagaimanakah keefektifan media interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SDN Kuala Baru Laut?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui proses pengembangan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SDN Kuala Baru Laut.
- 2) Mengetahui kelayakan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SDN Kuala Baru Laut yang dikembangkan.
- 3) Mengetahui keefektifan media interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SDN Kuala Baru Laut.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

- 1) Hasil riset ini bisa mendorong peningkatan mutu pembelajaran, meningkatkan ilmu pengetahuan dan pendidikan di SDN Kuala Baru Laut, khususnya pendidikan dasar dengan cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui metode *Steinberg*
- 2) Bagi siswa, bisa mempermudah serta meningkatkan kemampuan membaca, dalam penerapan proses pembelajaran yang lebih baik
- 3) Bagi guru, bisa menunjang ilmu dalam menggali kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran
- 4) Bagi sekolah, sebagai masukan supaya bisa menghimbau guru agar melaksanakan pengembangan kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan kebutuhan siswanya.