

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua komponen utama, yaitu guru dan siswa. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran pada pendidikan formal menunjukkan perubahan yang positif sehingga pada tahap akhir diperoleh keterampilan, kemampuan dan pengetahuan baru. Hasil belajar tercermin dari hasil belajar mereka.

Pentingnya media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bersifat kolaboratif dan berpusat pada siswa, sebagaimana dinyatakan oleh Boholano (2017, hlm. 21). Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu, atau upaya untuk membawa perubahan perilaku baru sama sekali, yang timbul dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya, seperti yang dikatakan oleh Sultan (2004, hlm.34). Artinya, siswa sendiri dapat mengubah gagasan nonilmiah menjadi pengetahuan ilmiah, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan penyedia kondisi agar pembelajaran dapat berlangsung. Perlu dipahami bahwa pendidikan formal selama ini hanya menekankan pengembangan yang terbatas pada ranah kognitif.

Namun, pengembangan area afektif (sikap dan perasaan) masih kurang. Terbukti dalam pendidikan sekolah jarang sekali ada kegiatan yang memerlukan pemikiran divergen atau pemikiran kreatif yang gagal menggugah siswa untuk berpikir, bersikap dan berkreasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode dalam proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam membuat rencana penyelesaian, melibatkan siswa secara aktif dalam mencari sendiri pemecahan masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru bertindak sebagai moderator. Menurut Siswono (2005, hlm.4), meningkatkan kemampuan berpikir kreatif berarti meningkatkan kemampuan siswa untuk

memahami masalah, menjadi lancar, luwes, dan memperkuat kebaruan pemecahan masalah. Siswa dikatakan memahami suatu masalah dengan menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Siswa tahu bagaimana memecahkan masalah dengan lancar ketika mereka tahu bagaimana memecahkan masalah dengan jawaban yang benar secara logis berbeda. Siswa memiliki fleksibilitas dalam memecahkan masalah ketika mereka tahu bagaimana menyelesaikan masalah dengan dua atau lebih cara yang berbeda dan benar.

Belajar itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi bakat dan kecerdasan, kreativitas, motivasi, minat dan perhatian. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, lingkungan fisik dan kesempatan belajar. Kemampuan berpikir kreatif hanya terdapat pada 2% siswa Indonesia yang dapat menjawab soal di kelas senior dan lanjutan. Kegiatan guru dalam pembelajaran matematika dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sementara itu, Utami Munandar (1995, hlm. 51) mengatakan beberapa definisi kreativitas adalah kemampuan untuk membentuk kombinasi baru berdasarkan pengetahuan, informasi, atau elemen yang ada.

Berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah kemampuan untuk menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atas suatu masalah berdasarkan data atau pengetahuan yang tersedia, menekankan variasi jawaban, kreativitas. Fungsionalitas dapat dianggap sebagai keterampilan yang membutuhkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas pemikiran dan kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memprivatisasi ide. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir sambil mengembangkan ide-ide dan menggabungkannya untuk mendapatkan produk yang baru, orisinal dan efektif berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada. Hal ini dipertegas oleh Moma (2015, hlm. 29) yang menjelaskan berpikir kreatif merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan kepekaan terhadap suatu masalah dan mampu membuat koneksi dalam memecahkan suatu masalah. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai ide atau tahapan ide yang tidak dimiliki orang lain.

Dalam Rudyanto (2014, hlm. 44), terdapat 4 indikator penilaian kemampuan berpikir kreatif, antara lain: (1) kelancaran, yaitu kemampuan memiliki gagasan yang luas, (2) detail, yaitu kemampuan merinci detail-detail spesifik, (3) ketangkasan, yaitu kemampuan memberikan berbagai macam instruksi, (4) orisinalitas ialah kemampuan untuk melakukannya menawarkan berbagai panduan. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dimiliki oleh siswa, siswa dengan kemampuan berpikir kreatif akan lebih mudah menyelesaikan masalah.

Keterampilan berpikir kreatif siswa dapat mengumpulkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan urutan langkah yang konsisten dan bervariasi, serta mampu memberikan jawaban yang berbeda dengan yang lain. Siswa diharapkan mampu memenuhi keempat indikator berpikir kreatif yang telah dijelaskan di atas untuk menyelesaikan masalah dengan benar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ayuni (2018, hlm. 139) menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 53% siswa cukup kreatif dalam memecahkan masalah untuk setiap soal. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berbeda-beda pada setiap mata pelajaran, dan beberapa siswa belum mencapai tingkat kemampuan berpikir kreatif. karena berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif. Materi ini memungkinkan siswa untuk memahami masalah dengan membangkitkan ide-ide dan menghasilkan cara-cara baru untuk memecahkan masalah belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif masih perlu ditingkatkan. Novianto (2020, hlm. 787) menyatakan bahwa berpikir kreatif siswa kelas V SD perlu ditingkatkan dalam pemecahan masalah, berpikir kreatif perlu ditingkatkan lebih lanjut, dan diperlukan bimbingan guru. Salah satu solusi yang mungkin adalah menggunakan Canva sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi ke sekolah dasar.

Keberadaan media belajar sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan Arini (2017, hlm. 71). Menurut Faiza (2019), keunggulan Canva adalah memiliki variasi pola yang menarik, dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa di dalam kelas, menghemat waktu, dan dapat ditampilkan dengan nyaman menggunakan proyektor. Hal ini juga dikonfirmasi oleh penelitian sebelumnya.

Sebuah studi oleh Pelangi (2020) menemukan bahwa Canva dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Canva membantu guru dan siswa memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, berpikir kreatif aktif dan manfaat lain yang dapat dicapai ketika guru dapat menarik perhatian dan minat belajar melalui penyajian bahan atau bahan ajar yang menarik.

Media belajar dapat berupa alat, bahan atau kondisi yang dijadikan mediator dalam proses pembelajaran. Ainina (2014, hlm 40). Keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru dan siswa, karena keduanya berinteraksi secara langsung. Silaban (2020, hlm. 329). Putra (2019, hlm. 164) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa pasti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dan solusi untuk memecahkan suatu masalah yang dapat mendorong berpikir kreatif dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar di SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi di kelas V A dan V B diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang. Hasil belajar yang masih rendah tercermin dari keterampilan berupa kreativitas. Kurangnya keterampilan berpikir kreatif pada siswa dapat menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran di sekolah. Termasuk pembelajaran di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi. Kriteria integrasi minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SD Negeri 2 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi kelas V tahun 2023-2024 memiliki 62 siswa. Rata-rata jumlah siswa lebih rendah dari KKM khususnya pada mata pelajaran Perubahan Wujud Benda dan Cirinya, siswa tidak dapat melebihi KKM yang telah ditentukan. SD Negeri 2 Kalapanunggal ini memiliki beberapa fasilitas seperti laptop, WiFi dan proyektor yang cocok untuk kesempatan belajar. Pada kenyataannya guru masih jarang belajar di kelas, guru biasanya menggunakan metode ceramah untuk membimbing pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut saat pembelajaran di aplikasi Canva ini, guru harus menambah jumlah siswa dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai dasar penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kurang menarik, karena hanya digunakan media belajar

yang monoton seperti pada pembelajaran tradisional.

2. Beberapa guru tidak mengerti cara menggunakan proyektor dan hanya bisa menggunakan alat lain.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang baik. Oleh karena itu, media belajar Canva ini dihadirkan sebagai animasi digital yang disajikan di ruang sekolah yang ada.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan kepada identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran media berbasis aplikasi Canva di SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi?
2. Bagaimana perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran Canva dan pembelajaran konvensional SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi ?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran Canva dan pembelajaran konvensional SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan penelitian sebagaimana telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan menerapkan penggunaan aplikasi Canva pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembelajaran media berbasis aplikasi Canva di SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi.
2. Mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran Canva dan pembelajaran konvensional SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi.
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran Canva dan pembelajaran konvensional SD Negeri 2 Kalapanunggal Sukabumi.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian dapat bermanfaat secara langsung maupun tidak langsung bagi dunia pendidikan. Manfaat dari kajian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi berupa pembaharuan perangkat pembelajaran yang mengikuti alur perkembangan zaman. Sebagai koreksi untuk meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam dunia pendidikan yang dimana berkaitan dengan mutu pendidikan serta dapat menjadikan sebuah modal atau acuan pada penelitian dikemudian hari berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai hasil temuan peneliti bagi sejumlah pihak tertentu berikut :

- a. Bagi Peneliti sebagai langkah awal membangun pengalaman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat guna membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam pokok bahasan tertentu. Peneliti menerapkan inovasi dalam media pembelajaran, model mengajar dan keterampilan belajar.
- b. Bagi Pendidik sebagai masukan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran model pembelajaran berbasis aplikasi sebagai alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Membantu guru dalam meningkatkan keterampilan belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran model ini. Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- c. Bagi Siswa dalam membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Sekolah sebagai salah satu penunjang atau membantu pemahaman pembelajaran dari pengembangan media dari masa ke masa.

F. Definisi Operasional

Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V ”. Untuk menghindari kesalah pahaman judul diatas, maka peneliti akan tegaskan pengertian-pengertian yang terdapat dalam judul di atas :

- 1) Media Pembelajaran *Canva*, media yang cocok untuk pembelajaran antara lain materi pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. G. Hapsari (2021, hlm. 2834). Canva adalah program desain berbasis web yang mencakup berbagai alat termasuk presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, grafik, bookmark, dan lainnya yang diakses ke media massa (Garris,2020). Menurut Tanjung (2021), pembelajaran Canva terbuka untuk umum dan memudahkan guru untuk menginstalnya di laptop atau smartphone melalui internet tanpa harus menginstalnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva berbasis teknologi ini dapat memberikan pembelajaran kepada setiap guru kelas untuk melaksanakan pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif dan menjadi solusi pembelajaran siswa.
- 2) Berpikir kreatif , dapat dikatakan kemampuan berpikir kreatif siswa yang cukup diperlukan untuk memahami dan merencanakan pemecahan masalah, karena kemampuan ini merupakan kemampuan berpikir lanjutan setelah berpikir dasar dan ini dikemukakan oleh Krulik Siswono (2005, hlm. 1). Berdasarkan posisi di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran memerlukan metode yang mendorong siswa untuk memahami masalah, membuat rencana solusi dan melibatkan siswa secara aktif dalam mencari solusi. Krulik Siswono (2005, hlm. 2) mengemukakan bahwa siswa memerlukan kemampuan berpikir kreatif yang cukup untuk memahami dan merencanakan pemecahan masalah, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir lanjutan setelah tindakan berpikir mendasar dan kritis. Sementara itu, Ramadhani (2017, hlm. 55) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir yang orisinal dan reflektif serta menghasilkan produk yang kompleks ketika dihadapkan pada masalah matematika. Pemikiran ini adalah tentang mensintesis ide, membangun ide baru dan menentukan keefektifannya. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang unik dan berbeda pada setiap individu. Mengekspresikan setiap ide membutuhkan banyak upaya atau cara untuk mendapatkan banyak jawaban untuk setiap masalah. Siapa pun dapat melatih keterampilan berpikir kreatif.

G. Sistematika Pembahasan

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan

kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Berikut sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini, diantaranya :

1) Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2) Bagian Isi Skripsi

- a. Bab 1 Pendahuluan, memuat pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian-bagian yang terdapat pada bab ini yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan skripsi.
- b. Bab II memuat kajian tentang konsep kemampuan berpikir kreatif dan implementasi media pembelajaran Canva.
- c. Bab III memuat kajian tentang metode penelitian yang digunakan pendidik dalam mengajarkan peserta didik melalui media pembelajaran Canva.
- d. Bab IV memuat kajian tentang peran guru dan peserta didik dalam model pembelajaran Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta faktor yang mempengaruhinya.
- e. Bab V Penutup, memuat simpulan dan saran. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan dari penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian.