

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring kemajuan zaman di dunia pendidikan yang semakin berkembang, berdasarkan keterampilan abad 21 yang meliputi *communication* dan *collaboration*, *critical thinking* dan *problem solving*, dan *creativity* dan *inovation* (Nugroho dan Nurcahyo, 2018). Pendidikan yang dilaksanakan di abad 21 seharusnya lebih memfokuskan kepada melahirkan peserta didik yang memiliki keterampilan abad 21. Salah satu kompetensi lulusan yang dibutuhkan di abad 21 meliputi keterampilan 4Cs meliputi *communication*, *collaboration*, *critical thinking* dan *problem solving*, dan *creativity*, mendasari dalam penelitian ini dengan fokus kepada kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu keterampilan abad 21. Berpikir Kreatif adalah salah satu aspek penting untuk dimiliki peserta didik. Menurut *Career Center Maine Departmen of Labor USA* kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan pada dunia kerja (Widiana, dkk 2017). Berpikir kreatif diperlukan oleh peserta didik bukan hanya untuk memperdalam pengalaman belajar, tetapi juga untuk menghadapi suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran. Dimana pendidikan adalah wadah untuk mengkondisikan kemampuan berpikir kreatif, sehingga menjadi proses untuk membantu mengembangkan potensi diri untuk menghadapi segala perubahan dan permasalahan (Susanto, dkk 2020).

Pentingnya kemampuan kreativitas juga tertuang pada PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan yang menyebutkan bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif (Purwaningrum, 2016). Dengan demikian, maka kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan di sekolah. Akan tetapi, faktanya pada lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif belum optimal, ditunjukkan dari rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dibuktikan dari hasil *Trend International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang menyatakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia tergolong rendah, karena hanya 2% peserta didik Indonesia yang mampu menyelesaikan soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaiannya (Mullis dalam Ismara, dkk 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Gudang yaitu ditemukan permasalahan peserta didik dalam berpikir kreatif, dimana sebanyak 46% peserta didik kelas tiga mengalami kesulitan ketika diberikan soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif, sehingga berdampak terhadap nilai yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah sebesar 65. Selain itu, penerapan keterampilan abad 21 yaitu *Creative Thinking Skills* di sekolah tersebut lebih kepada keterampilan hasil karya kerajinan yaitu kreativitas, melalui pemberian tugas rumah yaitu membuat hasil karya kerajinan, dimana dalam hal pemberian tugas masih didominasi dengan keterlibatan orangtua di dalam pengerjaan tugas sehingga hasil yang diperoleh tidak murni dari peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada wali kelas tiga dimana menyatakan bahwa di dalam pelaksanaan proses belajar, belum pernah menggunakan ataupun memanfaatkan media sebagai alat bantu ataupun sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Pendidik cenderung menggunakan alat spidol, papan tulis dan buku paket. Kemudian, selebihnya belum adanya penerapan keterampilan abad 21 yaitu *Creative Thinking* dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Dengan hal ini pemanfaatan media yang digunakan di sekolah tersebut belum maksimal digunakan, sedangkan sudah tersedianya alat *proyektor* yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik dengan baik untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, namun pada kenyataan dilapangan yaitu pendidik mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang mampu diserap oleh peserta didik secara maksimal, akibatnya peserta didik di kelas sering tidak memperhatikan materi pada saat pendidik menjelaskan, mengobrol dengan teman sebangku, serta kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan peserta didik sering lupa dengan materi yang diajarkan, dimana pembelajaran tersebut kurang memancing kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Pemanfaatan media yang baik diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Jika pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa senang, maka peserta didik dapat secara mudah memahami materi pelajaran tersebut. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses *transformasi* pengetahuan kepada peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*. Menurut Wulandari, dkk (2020) *powtoon* adalah *software* animasi untuk membuat presentasi yang memiliki fitur sebuah karakter animasi menarik yang bisa digunakan sebagai media untuk menunjang dalam menyampaikan sebuah materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat digunakan untuk mengetahui efektifitas tingkat penggunaan media *powtoon* oleh pendidik dalam mengkondisikan perilaku belajar berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas pembahasan mengenai latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran pada kelas tiga
3. Kurangnya pemahaman pendidik menggunakan media pembelajaran
4. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi ruang lingkungnya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dalam pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian, diantaranya :

1. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran *powtoon* diharapkan peserta didik dapat secara mudah memahami materi pelajaran yang akan disampaikan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

2. Bagi Guru

Pendidik mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana efektivitas penggunaan media berbasis animasi *powtoon* serta sebagai acuan dan pengetahuan dalam mengaplikasikan media pembelajaran *powtoon* dalam kegiatan belajar.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat membantu dalam menyediakan informasi mendalam terkait pengaruh media animasi *powtoon* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.