

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang berorientasi pengembangan berpikir sangat relevan untuk dilaksanakan melalui pembelajaran IPA. Kemampuan berpikir dikategorikan menjadi berpikir dasar dan berpikir kompleks atau berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berfikir tingkat tinggi merupakan suatu kecakapan hidup siswa untuk menghadapi tantangan abad 21.

Menurut Reid (Jamaluddin, 2010) kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk di dalamnya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif siswa penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengolah data atau informasi yang tersedia, mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah di mana penekanannya pada kualitas ketepatangunaan dan keragaman jawaban.

Munandar (Ningsih, 2016) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Menurut Asmin (Jamaluddin, 2010) Dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan kondisi pembelajaran yang memberikan kebebasan dalam mengembangkan kreasi dan ekspresi berpikir. Berfikir kreatif sering dihubungkan dengan berfikir kritis dan

pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Tan (Haryanti, 2019) yang berpendapat bahwa keterampilan berfikir kritis sama dengan istilah berfikir kreatif.

Menurut Ormrod (Nurlaela, dkk, 2019) kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam upaya memecahkan masalah sangat penting karena masalah selalu ada dalam kehidupan manusia termasuk anak-anak yang masih menjalani pendidikan formal di sekolah. Pemecahan masalah menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau situasi yang sulit.

Saat ini, anak-anak sudah mengenal teknologi seperti *gadget* sejak mereka masih balita. Mereka tumbuh dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dalam menghadapi generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi, guru harus memiliki kemampuan dalam mengolah teknologi dalam mengolah teknologi dalam pembelajaran. Guru harus bisa mengajarkan pada siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan benar. Guru dapat memanfaatkan berbagai teknologi seperti komputer untuk mendukung proses pembelajaran guna membantu siswa dalam menyelesaikan dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menurut Ngazizah (Mardiyanto, 2018). Hal ini mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya memanfaatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk menciptakan suasana penyampaian materi yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Dengan menggunakan media berbasis TIK, siswa dapat terangsang aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, mudah menangkap suatu materi pembelajaran, menyelesaikan tugas dengan cepat. Siswa juga dapat dengan mudah

untuk mengakses informasi mengenai pembelajaran Muijs & David (Mardiyanto, 2018).

Berdasarkan hasil observasi penyampaian mata pelajaran IPA dengan materi daur hidup hewan serta wawancara dengan guru salah satu SD swasta di Bandung, guru belum memaksimalkan pemanfaatan media di sekolah untuk pembelajaran IPA. Media yang digunakan masih tergolong sederhana, yaitu menggunakan media gambar cetak yang telah disediakan guru. Hal tersebut menyebabkan penerimaan materi oleh peserta didik kurang bermakna, kreatifitas dan keaktifan siswa dibatasi. Menurut pendapat Sadiman (Rahmayanti, 2018) penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam aktivitas belajar siswa karena sesuatu pada diri siswa bekerja karena suatu rangsangan (media) yang dikirim oleh guru sehingga penggunaan media yang tepat dapat membuat siswa lebih memahami materi.

Oleh sebab itu guru memerlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPA dengan cara yang menyenangkan. Dari model pembelajaran *picture and picture* yang telah dilaksanakan di kelas, peneliti ingin mengembangkan model tersebut dengan memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yaitu penggunaan media gambar cetak menjadi media video animasi menggunakan komputer melalui program aplikasi *scratch 1.4*.

Media video animasi menggunakan aplikasi *scratch* dipilih karena aplikasi ini merupakan program visual (berbasis gambar) yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik materi IPA daur hidup hewan. Kelebihan aplikasi *scratch* ini

adalah siswa dapat membuat video animasi dengan sederhana yaitu menyusun blok-blok perintah yang terdiri dari beberapa warna. Penggunaan media video animasi dapat menjadi salah satu solusi untuk merangsang keaktifan dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka judul dari penelitian ini adalah Penggunaan media video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana skenario dan implementasi penggunaan media video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup kelas IV?
2. Bagaimana respon siswa dan guru kelas IV pada pembelajaran IPA materi daur hidup menggunakan video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture*?
3. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami siswa kelas IV dalam menyelesaikan tugas-tugas pada pembelajaran IPA materi daur hidup terhadap kemampuan berfikir kreatif menggunakan media video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian adalah untuk menelaah :

1. Skenario dan implementasi penggunaan video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup kelas IV.
2. Respon siswa dan guru kelas IV pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan menggunakan video animasi berbantuan *scratch* melalui model pembelajaran *picture and picture*.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa kelas IV dalam menyelesaikan tugas-tugas pada pembelajaran IPA materi daur hidup terhadap kemampuan berfikir kreatif menggunakan media video animasi berbantuan *scratch*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa mendapat pengalaman baru langsung dalam pembuatan media video animasi berbantuan *scratch* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan.
 - a. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan produktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan.

- c. Terbentuknya sikap kerjasama, percaya diri, dan logika yang baik pada siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.
 - d. Dapat terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan bermakna.
2. Bagi Guru
- a. Guru dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat media video animas berbantuan *scratch*.
 - b. Guru tidak menjadi focus pembelajaran, namun siswa yang menjadi fokusnya. (guru sebagai fasilitator pembelajaran).
 - c. Menambah ilmu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif dan bermakna.
3. Bagi pembelajaran secara umum
- a. Pembelajaran IPA semakin diminati siswa.
 - b. Menambah makna mendalam terhadap pembelajaran IPA.

E. Definisi Operasional

1. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang keluar dari pola berpikir biasa yang bisa menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara yang luas dan beragam untuk mampu membebaskan diri dari pola dominan yang telah disimpan dalam otak. Adapun indikator berfikir kreatif adalah sebagai berikut :
 - a. *Fluency*, siswa memiliki kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas.

- b. *Flexibility*, siswa memiliki kemampuan mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang.
 - c. *Originality*, siswa memiliki kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan unik yang tidak biasanya.
 - d. *Elaboration*, siswa memiliki kemampuan atau menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.
2. Media video animasi berbantuan *scratch* adalah sarana berupa gambar yang berkesan hidup (bergerak) dilengkapi audio dibuat menggunakan aplikasi pemrograman sederhana di komputer sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran.
3. Model pembelajaran *picture and picture* adalah model belajar berkelompok yang menggunakan gambar untuk dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis serta mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :
- a. Penyampaian kompetensi yang ingin dicapai.
 - b. Penyajian materi sebagai pengantar.
 - c. Penyajian gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi untuk diamati
 - d. Pemasangan atau pengurutan gambar-gambar menjadi urutan yang logis oleh siswa secara bergantian
 - e. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
 - f. Guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai berdasarkan alasan urutan gambar.

- g. Kesimpulan rangkuman.
- 4. Daur hidup hewan adalah tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan dalam kehidupan yang membentuk sebuah siklus. Daur hidup hewan dalam perjalannya ada yang mengalami perubahan bentuk dan fungsi tubuh (metamorfosis) dan ada pula yang tidak. Daur hidup hewan terdiri dari:
 - a. Daur hidup tanpa metamorfosis
 - b. Daur hidup dengan metamorfosis sempurna
 - c. Daur hidup dengan metamorfosis tidak sempurna.