

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan sebuah proses belajar yang dilakukan melalui berbagai kegiatan, melalui ide-ide yang dimiliki oleh seseorang. Kreativitas dipandang sebagai sesuatu yang luas dan sangat penting untuk kesejahteraan individu (Cropley et al. 2010), karena kreativitas dapat meningkatkan keunggulan diri (Fillis and Rentschler 2010), dan dilihat sebagai keunggulan kompetitif utama dalam proses pembelajaran (Deuze 2019). Dalam mengembangkan kreativitas dirinya, siswa diberikan kesempatan dan kepercayaan untuk mengemukakan gagasan - gagasan yang baru dan kreatif (Kau 2017). Seseorang yang dapat berfikir secara sintesis, adalah seseorang yang dapat berpikir secara kreatif sehingga mampu menghadirkan suasana baru bagi diri maupun lingkungannya (Ismayani 2017). Semakin tinggi tingkat kreativitas yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat kreativitas yang dimiliki maka akan semakin rendah pula prestasi akademik yang diraihnya (Fakhriyani 2016). Menurut Torrance, kreativitas merupakan sebuah proses merangsang permasalahan, kekurangan, gap dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan hipotesis mengenai kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi (Asmawati 2017). Kreativitas sering

dilihat sebagai sesuatu yang kompleks, yang melibatkan pengembangan ide-ide baru dan konseptualisasi yang baru dan berguna untuk semua orang (Muller and Ulrich 2013). Dengan demikian kreativitas merupakan sebuah proses atau kemampuan berpikir seseorang dalam mengemukakan gagasan, mengidentifikasi kesulitan dan memformulasikan hipotesis mengenai kekurangan yang dimiliki.

Mengingat bahwa kreativitas merupakan hal yang penting bagi siswa, maka sudah sewajarnya kreativitas tersebut ditanamkan sejak dini. Namun masih terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang memicu rendahnya tingkat kreativitas siswa salah satunya yaitu, siswa masih enggan dan bingung dalam mengembangkan imajinasinya (Betaubun et al. 2018). Hal itu disebabkan materi dari guru hanya sebatas penjelasan dan mengendap sesuai dengan aktivitas bermain siswa. Pada pembelajaran berlangsung, anak meniru hasil kerja temannya, guru juga cenderung megajar satu kegiatan, media yang digunakan hanya berupa buku paket, dan guru kurang melakukan apresiasi terhadap karya yang dibuat anak.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 2 Sepang, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III yang telah dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 menunjukkan bahwa, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses belajar yang menyebabkan siswa terlihat tidak semangat dalam belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa kreativitas anak tergolong lemah, karena dalam proses belajar anak-anak hanya melihat contoh yang sudah jadi tanpa melihat bagaimana cara-cara pembuatan suatu kerajinan tersebut. Pola belajar di rumah mengakibatkan siswa sulit mengembangkan kreativitasnya. Fasilitas sekolah

yang sangat terbatas sehingga sulit untuk guru memfasilitasi siswa dalam berkreasi. Belum pernah ditemukannya pengembangan paket belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa tergolong memiliki kemampuan berkreasi yang rendah, sehingga guru perlu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Dalam satu kelas terdapat 35% siswa bermasalah kreativitasnya dari total 20 jumlah siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah pembelajaran seni, dengan seni siswa dapat berkreasi menggunakan imajinasinya (Masitah, Fadilatul, and Lubis 2021). Seni adalah Paket belajar merupakan kumpulan alat, bahan dan panduan yang disusun secara sistematis guna untuk dapat melatih siswa dalam berkreasi (Widiyatmoko 2013). Paket belajar yang tepat dapat meningkatkan kualitas belajar siswa melalui aktvitasnya sendiri (Salirawati 2006), perlahan-lahan membantu siswa dalam membuat karya yang indah sehingga timbul daya pikir, daya serap, cita rasa keindahan dan kreativitas akan terus timbul (Utomo and Mujiono 2015). Paket yang dibagikan akan dikemas dengan kemasan yang praktis dan handy agar memudahkan siswa untuk membawa maupun menyimpannya (Anggraita et al. 2021).

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “ Pengembangan Paket Belajar Mozaik dan Kolase Bersama (MOKOBER) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri 2 Sepang”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa tidak memiliki semangat belajar.
2. Kurangnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kreativitas siswa tergolong sangat rendah.
3. Pola belajar di rumah mengakibatkan anak sulit mengembangkan kreativitasnya karena anak lebih dominan dalam bermain dengan teman sebayanya.
4. Ketersediaan fasilitas belajar sangat terbatas hanya terpaku pada buku siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan bahwa dalam permasalahan yang ditemukan cukup luas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: Kurangnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran karena, ketersediaan fasilitas belajar terbatas sehingga kreativitas siswa tergolong sangat rendah.

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan paket belajar mozaik dan kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III yang disebut sebagai Paket Belajar Mozaik dan kolase Bersama (MOKOBER)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana *prototype* paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD?
2. Bagaimana validitas isi paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD?
3. Bagaimana respon guru terhadap paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD?
4. Bagaimana respon siswa terhadap paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD?
5. Bagaimana efektivitas paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *prototype* paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD.
2. Untuk menghasilkan paket belajar MOKOBER yang telah teruji secara validitas isi.
3. Untuk menghasilkan paket belajar MOKOBER yang telah mendapatkan respon guru.
4. Untuk menghasilkan paket belajar MOKOBER yang telah mendapatkan respon siswa.

5. Untuk menganalisis efektivitas paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi sebuah informasi serta menjadi sumber bacaan dalam penelitian yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peneliti yang membutuhkan, khususnya pada pengembangan paket belajar mozaik dan kolase bersama untuk meningkatkan kreativitas siswa SD.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu, untuk membantu memberikan pengalaman serta pemahaman mengenai tingkat kreativitas siswa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar dalam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.

b) Bagi guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu, dapat membantu dan mempermudah guru dalam meningkatkan kreativitas siswa serta dijadikan motivasi bagi guru untuk menciptakan serta mengembangkan paket belajar yang inovatif dan praktis.

c) Bagi peneliti lain.

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan motivasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan paket belajar yang lebih inovatif

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Hasil dalam penelitian ini berupa produk dalam bentuk kemasan. Paket belajar MOKOBER merupakan kumpulan alat dan bahan yang dapat dikaitkan di lingkungan sekitar. Paket belajar ini dapat dimanipulasi oleh siswa. Keunggulan paket belajar ini antara lain, (1) paket belajar MOKOBER berbentuk kemasan (tas) yang berukuran sedang sehingga mudah dibawa, (2) paket belajar MOKOBER dilengkapi dengan pedoman kerja, alat dan bahan, (3) paket belajar MOKOBER disatukan ditempat yang sama sehingga mereka bisa disebut mozaik dan kolase bersama.

Paket belajar MOKOBER berupa kemasan tas berukuran sedang sebagai wadah utama, yang mewadahi panduan penggunaan, alat dan bahan. Rincian komposisi produk yaitu sebagai berikut.

1. Tas/wadah utama

Tas/wadah utama berbentuk eco bag berukuran sedang terbuat dari kain spunbood yang ramah lingkungan. Pada luar tas tercantum nama paket belajar MOKOBER yang sudah diprint kemudian di tempelkan pada luaran tas.

2. Panduan penggunaan

Panduan penggunaan/pembuatan kerajinan memuat petunjuk serta tahapan-tahapan yang sudah disusun saat merancang kerajinan

mozaik dan kolase. Panduan ini dibuat pada aplikasi Canva, kemudian diprint dengan ukuran kertas A5.

3. Alat dan bahan

Satu paket belajar berisi lengkap montase dan kolase. Alat dan bahan yang tersedia di dalam tas sebagai berikut.

- Lem perekat
- 4 lembar buku gambar
- Kertas origami
- Biji-bijian
- Pensil
- Penghapus

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada zaman yang modern ini kreativitas sangat diperlukan, karena kreativitas disematkan sebagai hasil dari proses pembelajaran (Betaubun et al. 2018). Kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pemilihan paket belajar yang tepat, sesuai dengan kebutuhannya. Paket belajar yang dimaksud yaitu paket belajar yang dapat memfasilitasi siswa dalam proses meningkatkan kreativitasnya. Paket belajar disusun disesuaikan dengan lingkungan yang ada disekitar sehingga memudahkan siswa untuk mengkaitkan ide-idenya dengan benda yang ada disekitarnya. Dengan demikian memudahkan siswa untuk mengemukakan ide kreatifnya melalui benda-beda yang ada disekitarnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini merupakan asumsi pengembangan paket belajar MOKOBER yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang memiliki karakteristik menyukai hal-hal yang baru.
- 2) Siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang sudah mampu mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungannya.
- 3) Paket belajar yang disusun diyakini dapat menciptakan suasana baru bagi peserta didik, khususnya dalam membantu meningkatkan kreativitasnya secara perlahan.

Sedangkan keterbatasan pengembangan paket belajar MOKOBER, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan paket belajar MOKOBER ini berupa manual, sehingga siswa harus mengambil sendiri ke sekolah.
- 2) Pengujian keefektifan paket belajar MOKOBER hanya dilakukan di satu kelas.

1.10 Definisi Istilah

Berikut ini merupakan penjelasan istilah – istilah yang terdapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk kreatif, maupun menyempurnakan produk yang sudah ada baik berupa *software* maupun *hardware*.
- 2) Paket belajar MOKOBER adalah sebuah paket belajar yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari

kompetensi yang akan dikuasai peserta didik. Paket belajar berasal dari kumpulan panduan, alat dan bahan lainnya yang sesuai dengan materi yang akan diberikan.

- 3) Kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan berpikir seseorang dalam mengemukakan gagasan, mengidentifikasi kesulitan dan melibatkan pengembangan ide-ide baru.

