

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dikaji secara mendalam hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, signifikansi penelitian dan novelty (keterbaharuan) dalam penelitian ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebebasan dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar sangat diperlukan, agar belajar lebih bermakna bagi peserta didik. Belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi peserta didik (Budiningsih, 2005). Saat peserta didik menemukan sesuatu yang baru, memproses, dan memahaminya serta menghubungkannya dengan hal-hal yang sudah diketahui sebelumnya. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar sangat penting, karena hanya dengan mengaktifkan peserta didik maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik (Budiningsih, 2005).

Pandemi Covid-19 banyak membelajarkan agar lebih memanfaatkan dan menggunakan daring dalam pembelajaran. Pembelajaran harus tetap berlangsung dan tetap dilaksanakan walaupun masyarakat dunia sedang terkena wabah virus Covid-19 yang sangat mematikan dan banyak memakan korban jiwa. Selama pandemi lingkup pendidikan mengalami pergeseran, menggunakan pembelajaran daring (Bernier & Fowler, 2020). Pandemi yang selama kurang lebih dua tahun melanda menyebabkan

pembelajaran kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Dalam dunia pendidikan *learning loss* dan penutupan sekolah sebagai dampak pandemi. Peran guru dan orang tua sangat diperlukan agar dapat melakukan pembelajaran sesuai materi. Model pembelajaran yang digunakan tentu harus diperhatikan, ceramah masih mendominasi pembelajaran jarak jauh (Erickson, M. & Wattiaux, M., 2021).

Sistem pembelajaran biasa menggunakan tatap muka di kelas dialihkan menjadi sistem daring yakni dalam jaringan atau online (Habibah et al., 2020; Hew, K. et al., 2020) dengan menggunakan berbagai *platform* yang digunakan guru dan siswa, seperti *e-learning*, *edmodo*, *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *moodle*, *whatsapp* dan sebagainya. Pembelajaran daring selama pandemi mempengaruhi prestasi EFL peserta didik (Hidalgo-Camacho et al., 2021; Sezgin, Z., 2022).

Dalam pemanfaatan *platform* ini tentu guru dan peserta didik sepakat menggunakan *platform* mana yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran. *Platform* yang berisi materi, tugas, kuis, *chat* dan latihan yang dapat menunjang pembelajaran daring. Tidak hanya memberikan tugas melalui *whatsapp* tanpa memberikan penjelasan atau materi kepada peserta didik. Beban kerja dan sumberdaya digital perlu diperhatikan (Sezgin, Z., 2022).

Materi dapat diberikan terlebih dahulu melalui *platform*, kemudian saat pertemuan tatap muka dapat menggali dan mengeksplor materi dengan penugasan atau diskusi di kelas. Model pembelajaran seperti ini

disebut model *flipped classroom*. Dickenson (Bingley, 2021) *flipped classroom* adalah model pembelajaran di mana pembelajaran dilakukan secara langsung dari rumah dan waktu pembelajaran kelas digunakan untuk kolaborasi dan pembelajaran berbasis proyek.

Flipped classroom dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan belajar mandiri, praktis, berpikir kritis, dan memecahkan masalah (Arnold-Garza, 2014; Tan et al., 2017). Penerapan *flipped-classroom* pada jurusan Teknik membahas motivasi dan menunjukkan *flipped classroom* lebih efektif daripada pendekatan yang berpusat pada guru untuk mengembangkan keterampilan belajar peserta didik (Munir, M. et al., 2018). Gagasan *flipped classroom* menawarkan sebuah solusi agar peserta didik memiliki waktu lebih banyak dalam berdiskusi dan mengaktifkan diri dalam pembelajaran. Mengoptimalkan kinerja peserta didik saat tatap muka (Ermiana et al., 2022; Inayah et al., 2021; Samiei & Ebadi, 2021; Sudarmika et al., 2020).

Di samping itu guru juga dalam pembelajaran hendaknya memiliki perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring. Kemajuan teknologi yang semakin pesat tentunya juga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman konsep, tidak monoton dan bervariasi. Perkembangan teknologi menuntut setiap orang untuk melek teknologi (Widodo et al., 2021). Media berbasis digital diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik untuk dapat belajar lebih optimal.

Terlebih di era saat ini yang menuntut pembelajaran memanfaatkan TPACK dalam mengajar, maka guru-guru sudah harus memiliki kemampuan literasi digital yang dapat mengelola pembelajaran dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Guru tidak hanya menyajikan materi tetapi lebih ditekankan pada kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif (Sary, F. et al., 2023). TPACK sebagai kerangka integrasi teknologi (Pujiriyanto, 2019). TPACK sebagai kerangka kerja yang mengidentifikasi pengetahuan dan cara menyampaikannya secara efektif dan efisien melalui integrasi teknologi (Parwati, N. et al., 2023)

Perangkat pembelajaran yang dipersiapkan guru hendaknya memadai untuk pembelajaran daring atau jarak jauh. Diperlukan pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi. Media yang dekat dengan kehidupan siswa dan dunia nyata, disertai cerita dan penokohan yang akrab dengan lingkungan peserta didik. Media yang berorientasi kearifan lokal suku Sasak agar lebih nyata, sehingga media dapat menyampaikan pesan dengan lebih konkret seperti kehidupan peserta didik yang berada di suku Sasak.

Media dapat membantu melancarkan proses pembelajaran. Media dapat memberikan pemahaman konsep dengan lebih detail dan akurat, sesuai dengan kehidupan yang ada di suku Sasak tempat lingkungan peserta didik, serta gambar-gambar atau foto. Media diharapkan dapat membantu menghindari terjadinya *learning loss*, memperkuat retensi atau

daya ingat siswa. Peserta didik tidak hanya membaca atau menghafal materi saja, tetapi juga mampu mengingat materi dalam jangka waktu lama, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Menghadapi era 4.0 tidaklah mudah, harus perlu mempersiapkan banyak hal. Salah satunya dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing nasional di era ini adalah mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan belajar dan inovasi di abad 21, sehingga mampu bersinergi dan berdaya saing. Di era 4.0 peserta didik tentu diharapkan tidak memiliki kemampuan rendah atau daya ingat yang lemah.

Di samping itu hal yang sangat diperlukan adalah bahwa peserta didik tidak melupakan budaya atau adat istiadat daerahnya. Peserta didik tidak asing dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka yakni suku Sasak. Melalui kearifan lokal peserta didik dapat menghubungkan bahan ajar dengan konteks kehidupan nyata (Laila et al., 2021). Pendidikan dalam konteks budaya harus tumbuh dan berkembang di mana pendidikan berlangsung (Uge et al., 2019). Kearifan lokal sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan berupa aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai permasalahan dalam memenuhi kebutuhannya (Agustina, E., N. et al., 2021; Amin et al., 2022; Intem et al., 2021; Toharudin et al., 2021). Penyampaian materi selain percakapan yang dikemas dalam bentuk cerita

disertai ilustrasi contoh berupa foto atau gambar, video permainan dan video tarian yang ada di suku Sasak.

Kearifan lokal Sasak memberikan acuan dan nilai, bersumber pada budi pekerti kehidupan bermasyarakat, melalui budaya dan adat istiadat dalam suku Sasak yang melahirkan sikap, perilaku dan tindakan masyarakat Sasak. Kearifan lokal Sasak dalam konteks materi perlu diperkenalkan dan diajarkan dalam pembelajaran dan menjadi nilai atau tradisi lokal yang diyakini hingga saat ini (Rizkiwati et al., 2022; Tohri et al., 2022).

Kenyataan di lapangan ada ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa SDN di kota Mataram pada tanggal 6-10 Juni 2022, dipaparkan sebagai berikut, yaitu: 1) Penyelesaian materi tidak tepat waktu di semester genap, disebabkan banyak libur dan pembelajaran kurang maksimal, sehingga membutuhkan waktu pembelajaran tambahan; 2) Penggunaan model pembelajaran sering tidak sesuai sintaks, belum menggunakan model pembelajaran yang berbasis daring, begitu pula metode yang paling sering digunakan ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Masalah ketiga adalah pemanfaatan media visual berupa gambar paling banyak digunakan guru dalam pembelajaran, monoton, kurang bervariasi, media visual yang digunakan membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar karena interaksi peserta didik dengan media gambar juga kurang. Media pembelajaran berupa media gambar dan media

visual powerpoint diambil dari buku siswa, kadang-kadang juga memanfaatkan video dari *youtube* dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Banyak peserta didik yang kurang fokus dan terlihat tidak tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru, dan banyak dari mereka yang melakukan aktivitas yang lain saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di sekolah cenderung terfokus pada buku teks yang ada, guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik pasif hanya mendengarkan dan menghafalkan materi (Uge et al., 2019). 4) Guru belum pernah memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran, buku siswa dan LKS lebih sering digunakan; 5) Permasalahan yang muncul ini paling banyak terjadi di kelas tinggi khususnya kelas 5 di tema 8, Lingkungan Sahabat Kita; 6) Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa belum ada penggunaan media komik terutama media yang berorientasi kearifan lokal Sasak untuk SD, misalnya contoh diberikan seperti yang ada di buku teks; 7) Bahan ajar jarang dibuat, begitu pula media pembelajaran, paling cepat memanfaatkan buku siswa untuk bahan ajar, guru sebagai sumber utama, pembelajaran lebih didominasi guru.

Media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak di SD pada pembelajaran tematik belum pernah digunakan dalam pembelajaran, dan media e-komik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Komik memungkinkan cerita untuk dibaca dan dipahami

relatif cepat dan dapat memberikan siswa informasi yang mereka butuhkan dengan cara yang tepat sasaran (Egusa et al., 2014). Penggunaan komik game carom berbasis android yang terintegrasi dengan *discovery learning* (MIKIMOM) pada pembelajaran matematika dapat mempengaruhi kemampuan berpikir dan kemampuan representative (Rahayu & Kuswanto, 2021), media komik digital berbasis kearifan lokal efektif dapat mempengaruhi kemampuan representatif verbal dan berpikir kritis pada materi fisika (Damayanti, A. & Kuswanto, 2021). Komik yang digunakan dalam pembelajaran membuat minat peserta didik meningkat, lebih mudah memusatkan perhatian pada pesan yang disampaikan, berpengaruh positif pada pengembangan kreativitas peserta didik (Phoon et al., 2020). Konsep sains yang abstrak dapat digambarkan peserta didik secara kompleks dengan menggunakan komik digital (Akcanca, 2021). Akan tetapi penyajian materi dalam media komik tidak mengikuti pembelajaran tematik (Murti et al., 2020).

Peserta didik perlu diberikan bekal keterampilan abad 21 untuk persiapan berbagai jenis karir di masa depan dan pentingnya keterampilan ini sudah diberikan sejak usia dini (Yildiz & Yildiz, 2021). Keterampilan abad 21 yakni keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan komunikasi dan keterampilan kolaboratif menjadi kompetensi yang dibutuhkan di abad 21 (Supena et al., 2021). Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menuntut kemampuan dan keterampilan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak hanya fokus pada pengetahuan dan pemahaman saja, akan tetapi bagaimana aspek penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi yang masih sebagian kecil dalam pembelajaran diterapkan perlu untuk lebih ditingkatkan.

Abad 21 sangat membutuhkan *output* peserta didik yang memiliki kemampuan 4C yakni kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, pemecahan masalah, komunikasi dan berpikir kolaboratif. Sedini mungkin kemampuan 4C peserta didik perlu diasah, peserta didik mampu memperoleh, memilih, dan mengolah informasi agar ke depannya mereka siap untuk berdaya saing. Perlu diberikan stimulus yang tepat agar berpikir kreatif peserta didik lebih terasah untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Peserta didik terampil memecahkan masalah dengan lancar, menggunakan berbagai solusi, mengelaborasi pemecahan masalah dan orisinalitas ide/gagasan.

Akan tetapi hasil observasi menunjukkan pelaksanaan pembelajaran yang kurang efektif ini menyebabkan berpikir kreatif peserta didik berada di skor terendah berdasarkan hasil angket. Hasil angket menunjukkan rata-rata kemampuan 4C peserta didik dengan skor terendah adalah kemampuan berpikir kreatif 3,57 (23%), kemampuan kolaboratif dengan skor rata-rata 4 (25%), kemampuan berpikir kritis, skor rata-rata 4 (25%) dan kemampuan komunikasi dengan skor rata-rata tertinggi 4,32 (27%). Perlunya pengintegrasian berpikir kreatif dalam mengajar, pelibatan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran.

Tingkat kemampuan berpikir kreatif masyarakat Indonesia sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari data Indeks Kreativitas Global 2010 yang menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 81 dari 82 negara (Madyani et al., 2020). PISA 2022 menyatakan tingkat kreativitas peserta didik di Indonesia ada di urutan ke 68 dari 74 negara (OECD, 2023). Berpikir kreatif membutuhkan tanggapan dan berguna dalam menentukan apakah tanggapan membutuhkan akses ke memori jangka panjang, individu harus mengambil ide sebanyak-banyaknya untuk memantau dan mengevaluasi apakah ide dapat menghasilkan ide-ide kreatif (Redifer, J. et al., 2021).

Efisiensi penggunaan waktu pembelajaran juga perlu dipertimbangkan agar pembelajaran dapat diselesaikan tepat waktu sesuai dengan yang ada di kalender pendidikan. Pelibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan memberikan pengaruh yang baik pada kemampuan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kreatif dan retensi peserta didik. Kemampuan menemukan, mengeksplor konsep diharapkan dapat meningkatkan penguasaan dan daya ingat (retensi) peserta didik.

Materi yang menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengalaman atau informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Pemahaman dan retensi akan meningkat jika materi disusun dengan menggunakan pola atau logika tepat. Belajar memahami akan lebih bermakna dari pada belajar menghafal

(Budiningsih, 2005). Pemberian latihan-latihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai upaya dalam memperkuat retensi peserta didik (Ermiana et al., 2021)

Daya ingat (retensi) peserta didik masih kurang dalam mengingat materi sebelumnya, sebagian besar jika ditanya mengenai materi beberapa hari sebelumnya sudah dilupakan. Pembelajaran *direct instruction*, masih *teacher centered*, mempengaruhi gaya kognitif dan sistem penyimpanan serta retensi peserta didik (Arifin et al., 2020). Pembelajaran yang berfokus pada buku teks yang ada, pembelajaran didominasi guru, peserta didik lebih banyak mendengar dan menghafal (Uge et al., 2019) dapat menjadi faktor peserta didik kurang memahami diri dan lingkungan belajarnya. Kemampuan peserta didik dalam menangkap informasi, menerimanya sebagai bagian dari proses berpikir melalui proses pengulangan kembali (*rehearsal*), praktek (*practice*), elaborasi dengan menggunakan media e-kodisa dalam pembelajaran.

Wilson & Hughes menyatakan tidak hanya hasil belajar peserta didik saja yang dinilai, akan tetapi perlu adanya memprediksi dan mengetahui retensi dalam jangka waktu lama dan berkelanjutan (Moser, S. et al., 2013). Beebe-Frankenberger, Bocian, MacMillan, dan Gresham menyatakan bahwa retensi dapat dijadikan pendahuluan dalam mengintervensi perbedaan atau persamaan antar kelompok (Moser, S. et al., 2013).

Salah satu model yang digunakan sebagai solusi adalah model *flipped classroom*. Penggunaan model *flipped classroom* dapat melatih peserta didik mengembangkan kefasihan prosedural, inspirasi dan membantu mereka dengan proyek-proyek yang menantang dengan memberikan kontrol belajar yang lebih besar, menyelesaikan masalah-masalah dengan runut dan runtut. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Diharapkan keterampilan 4C peserta didik dapat lebih optimal, terutama pada keterampilan berpikir kreatif.

Model *flipped classroom* digunakan bersama media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak dibuat mudah dan praktis, bisa diakses menggunakan web atau android. Media e-kodisa menyajikan konsep menjadi lebih konkret dan nyata melalui unsur visual/gambar yang ada di daerah Lombok, video lagu sesuai materi, video permainan tradisional dan tarian suku Sasak di Lombok, jenis-jenis usaha ekonomi yang ada di sekitar lingkungan peserta didik, dengan berbagai pilihan karakter kartun dan alur cerita sesuai dengan suku Sasak, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dan lebih memudahkan peserta didik belajar materi tematik.

Penggunaan media e-kodisa diharapkan lebih efektif, materi tematik terdiri dari beberapa muatan pelajaran ada dalam satu media, dapat lebih

mudah dipelajari peserta didik karena disajikan dengan bahasa komunikatif, dialog tokoh memuat materi disertai contoh konkret suku Sasak seperti tari Gandrung dan tari Suling dewa serta permainan selodor, sehingga mudah dipahami. Pengaksesan media juga lebih praktis, serta model *flipped classroom* yang diterapkan membuat pembelajaran menjadi lebih efisien. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena proses pembelajaran akan lebih banyak waktu peserta didik terlibat didalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang sangat urgen untuk melakukan suatu kajian melalui penelitian eksperimen untuk menganalisis sejauhmana pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik pada SDN Gugus 2 Cakranegara.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *flipped classroom* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di Gugus 2 Cakranegara berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 6 orang guru dari sekolah yang berbeda, dan pemanfaatan model pembelajaran yang berbasis online perlu digunakan guru. Selama ini pembelajaran secara luring (tatap muka), pembelajaran daring (*online*) dilakukan saat pandemi dengan

mengirimkan tugas atau latihan, sedangkan materi belum pernah disampaikan melalui *whatsapp*.

- b. Pembelajaran tatap muka dipergunakan untuk menyampaikan materi, mengerjakan tugas, latihan dan diskusi, sehingga waktu pembelajaran dirasakan masih kurang.
- c. Media yang digunakan kurang variasi hanya media visual berupa gambar dan visual powerpoint, ehingga membuat peserta didik bosan, kurang bersemangat dan pembelajaran monoton.
- d. Penggunaan media e-komik belum pernah digunakan dalam pembelajaran tematik, berdasarkan hasil wawancara dengan 59 guru SDN yang tersebar di kota Mataram, dibutuhkan inovasi pemanfaatan media e-komik yang sesuai dengan karakter dan budaya daerah Sasak.
- e. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah dibandingkan dengan kemampuan 4C lainnya, dari total hasil angket tentang kemampuan 4C secara keseluruhan hanya 23 %.
- f. Retensi peserta didik pada materi masih kurang, jika materi sebelumnya ditanyakan kembali mereka lebih banyak diam dan tidak merespon.
- g. Pemanfaatan waktu belajar kurang efisien, banyak hari libur di semester genap, sehingga membutuhkan waktu pembelajaran tambahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar dapat memecahkan masalah belajar peserta didik, serta kajian lebih terarah, terfokus dan mendalam maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik pada SDN Gugus 2 Cakranegara. Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-kodisa dilakukan di SDN Gugus 2 Cakranegara pada kelas lima SD pada tema 8, yaitu Lingkungan Sahabat Kita. Media dibagikan sebelumnya melalui platform *whatsapp*. Retensi dibatasi pada tahap *recall* pada lima muatan pelajaran yang ada di tema 8 yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, IPS, IPA dan SBdP.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik pada SDN Gugus 2 Cakranegara antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan media visual PPT secara bersama-sama?
- b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan *direct instruction* pada SDN Gugus 2 Cakranegara?

- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dan media visual PPT pada SDN Gugus 2 Cakranegara?
- d. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik akibat interaksi menggunakan model pembelajaran (*flipped classroom* dan *direct instruction*) dan media (e-kodisa dan visual PPT) dan pada SDN Gugus 2 Cakranegara?
- e. Apakah terdapat perbedaan retensi peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan *direct instruction* pada SDN Gugus 2 Cakranegara?
- f. Apakah terdapat perbedaan retensi peserta didik yang menggunakan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dan media visual PPT pada SDN Gugus 2 Cakranegara?
- g. Apakah terdapat perbedaan retensi peserta didik akibat interaksi menggunakan model pembelajaran (*flipped classroom* dan *direct instruction*) dan media (e-kodisa dan visual PPT) pada SDN Gugus 2 Cakranegara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

- a. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik pada SDN Gugus 2 Cakranegara antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-komik berorientasi

kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan media visual PPT secara bersama-sama.

- b. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan *direct instruction*.
- c. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dan media visual PPT.
- d. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik akibat interaksi menggunakan model pembelajaran (*flipped classroom* dan *direct instruction*) dan media (e-kodisa dan visual PPT).
- e. Mendeskripsikan perbedaan perbedaan retensi peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dengan *direct instruction*.
- f. Mendeskripsikan perbedaan perbedaan retensi peserta didik yang menggunakan media e-komik berbasis kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dan media visual PPT.
- g. Mendeskripsikan perbedaan retensi peserta didik akibat interaksi menggunakan model pembelajaran (*flipped classroom* dan *direct instruction*) dan media (e-kodisa dan visual PPT).

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* dan media pembelajaran e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan retensi peserta didik.
- 2) Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran komik.
- 3) Media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak dapat digunakan untuk mengkaji beberapa variabel lainnya dan menjadi wacana dalam membudayakan nilai-nilai adat istiadat suku Sasak.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi guru, dapat merangsang kreatifitasnya untuk menggunakan media pembelajaran digital yang efektif dan efisien sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Bagi peserta didik, menambah pengalaman belajar peserta didik melalui pembelajaran mandiri dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi belajar, dan belajar menjadi efektif dan efisien.
- 3) Bagi sekolah, berkontribusi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran khususnya dalam pendidikan dasar untuk menggunakan model pembelajaran dan media yang bervariasi.

- 4) Bagi peneliti, menjadi bahan kajian literatur dalam model pembelajaran *flipped classroom* media e-komik, berpikir kreatif, dan retensi.

1.7 Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Ada dua signifikansi dalam penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis. Berikut ini signifikansi teoritis dan praktis:

- a. Signifikansi teoritis, memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam pemanfaatan model pembelajaran *flipped classroom* dan media digital untuk peserta didik di sekolah dasar. Penggunaan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak dengan penokohan dan contoh yang mudah dipahami peserta didik.
- b. Signifikansi praktis, model pembelajaran *flipped classroom* dan media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak (e-kodisa) dapat mempengaruhi berpikir kreatif peserta didik lebih terasah dan mendukung penguatan retensi.

1.8 Novelty (Kebaharuan)

Novelty dalam penelitian adalah kajian tentang variabel retensi pada peserta didik dalam *recall* pengetahuan yang sudah dimiliki dari kegiatan pembelajaran di tema 8, kegiatan praktek, dan elaborasi dalam jangka waktu dua Minggu. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* belum pernah digunakan oleh guru-guru di SDN Gugus 2 Cakranegara. Keterbaharuan lainnya adalah media e-kodisa. Belum ada

kajian penggunaan media pembelajaran tematik terpadu yang memadukan semua mata pelajaran dalam sebuah komik. Media e-kodisa merupakan sebuah media berisi materi pembelajaran tematik terpadu yang dikemas dalam bentuk komik digital berorientasi kearifan lokal Sasak menggunakan aplikasi canva, dengan penokohan yang mudah dipahami dan mudah diakses oleh peserta didik. Materi tematik terpadu terintegrasi dalam media e-kodisa.

Komik menceritakan kehidupan sehari-hari peserta didik yang dekat dengan lingkungannya yakni suku Sasak yang ada di Lombok. Keterbaharuan di media e-komik berorientasi kearifan lokal Sasak ini terlihat pada penyajian materi tematik terpadu dengan diberikan contoh-contoh sekitar suku budaya Sasak seperti tarian, permainan tradisional, foto-foto daerah seperti persawahan atau jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat Sasak.

Tabel 1.1 Kajian Penelitian Sebelumnya dan Keterbaharuan

Fokus Kajian	Peneliti	Yang belum
1. Penggunaan komik game carom berbasis android yang terintegrasi dengan <i>discovery learning</i> (MIKIMOM) pada pembelajaran matematika dapat mempengaruhi kemampuan berpikir dan kemampuan representative	(Rahayu & Kuswanto, 2021)	Komik tematik terpadu
2. Media komik digital berbasis kearifan lokal efektif dapat mempengaruhi kemampuan representative verbal dan berpikir kritis pada materi fisika.	(Damayanti, A. & Kuswanto, 2021)	Komik tematik terpadu dan yang berorientasi kearifan lokal Sasak
3. Komik yang digunakan dalam pembelajaran membuat minat peserta didik meningkat, lebih mudah memusatkan perhatian pada pesan yang	(Phoon et al., 2020).	Karakter tokoh masih umum, tidak menceritakan budaya daerah

<p>disampaikan, berpengaruh positif pada pengembangan kreativitas peserta didik</p> <p>4. Konsep sains yang abstrak dapat digambarkan peserta didik secara kompleks dengan menggunakan komik digital</p> <p>5. Penyajian materi dalam media komik tidak mengikuti pembelajaran tematik</p> <p>6. Pembelajaran <i>direct instruction</i>, masih <i>teacher centered</i>, mempengaruhi gaya kognitif dan sistem penyimpanan serta retensi peserta didik</p>	<p>(Akcanca, 2021).</p> <p>(Murti et al., 2020).</p> <p>(Arifin et al., 2020)</p>	<p>Konsep materi bidang studi sains</p> <p>Materi dalam komik tidak sesuai dengan pembelajaran tematik.</p> <p>-Model <i>flipped classroom</i></p> <p>-kemampuan berpikir kreatif kelas 5 tentang Lingkungan Sahabat Kita</p> <p>-Retensi pada tema 8 kelas 5 tentang Lingkungan Sahabat Kita</p>
---	---	---

