

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan dalam berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam pengembangan potensi peserta didik. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan seni atau cipta karya yang dapat memberikan keindahan saja, tetapi juga dapat menjadi sebuah fondasi dalam proses pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta adaptasi terhadap situasi baru yang kompleks. Dalam dunia pendidikan tepatnya pada abad ke-21, kemampuan ini termasuk dalam kategori *4C Skills* (*Critical thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) yang menjadi dasar dari pembelajaran berbasis kompetensi. Menurut Sasmita & Satriani, (2022) mengimplementasikan model pembelajaran terdahulu ke pengembangan kemampuan kreatif yang dapat memberikan pengalaman belajar baru membutuhkan persiapan yang matang dari pihak pendidik maupun peserta didik. Hal tersebut dikarenakan Pendidik dan peserta didik perlu yang disebut dengan beradaptasi ulang dengan proses pembelajaran di kelas yang kini sudah beralih menggunakan teknologi. Pendidik yang harus mampu selalu berpikir kreatif untuk selalu dapat menyiapkan serta mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi karena zaman ini penggunaan teknologi sudah masuk dunia pendidikan. Disisi Lain, peserta didik harus mempersiapkan diri agar mampu belajar secara mandiri ataupun berkelompok dan mampu untuk lebih aktif serta mampu menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajarannya.

Beralihnya proses pembelajaran menggunakan bantuan teknologi digital dalam mengembangkan kemampuan kreatif menyebabkan penggunaan teknologi berangsur-angsur meningkat seiring berkembangnya waktu. Meningkatnya penggunaan teknologi yang signifikan disebut dengan disrupsi teknologi yang marak memberikan beragam pengaruh positif dan negatif. Dengan kemajuan teknologi tersebut, peran orang tua sangat penting untuk mampu mengontrol aktivitas anak yang melibatkan penggunaan teknologi agar dapat mencegah terjerumusnya anak pada hal-hal yang dapat menurunkan minat belajar anak. Disrupsi teknologi juga dapat memberikan dampak positif, contohnya dapat membantu dan mendorong terciptanya terobosan baru dalam bidang pendidikan, menciptakan beragam variasi baru yang dapat dipilih pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi sebuah solusi yang dapat memecahkan permasalahan terdahulu. Adanya dampak positif pasti tidak luput dengan munculnya dampak negatif, contohnya minat belajar dan bersaing anak dengan teman sepejajarannya kian menurun dari waktu ke waktu sebagai akibat penggunaan teknologi yang tidak sejalan dengan proses pembelajaran. Sebagai seorang yang terpelajar munculnya dampak negatif diatas memungkinkan dalam mengembangkan kemampuan kreatif tidak akan berjalan dengan baik.

Menggunakan beragam metode pembelajaran merupakan salah satu terobosan untuk meningkatkan minat belajar anak dan pemahamannya terkait materi yang dipelajari. Salah satu metode yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan sebuah permasalahan secara terstruktur dan mendukung kegiatan pembelajaran serta meningkatkan minat belajar peserta didik agar mampu memiliki daya saing yang tinggi dengan anak sepejajarannya dengan menggunakan metode

Problem solving. Menurut Yuliyanti & Rahayu, (2021) menyatakan bahwa metode *Problem solving* merupakan metode yang menyajikan sebuah permasalahan dan menjadikannya titik tumpu kegiatan pembelajaran yang akan di analisis dan di sintesis oleh siswa sekolah dasar untuk mencari sebuah pemecahan masalah dan jawaban yang tepat oleh siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat Ristiningsih dkk., (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran, namun dalam penerapan metode *Problem solving* pendidik juga harus mampu membedakan karakteristik dan tingkatan kemampuan pemecahan masalah untuk siswa sekolah dasar. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat memecahkan permasalahan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran sudah banyak diterapkan disekolah dasar, sarana dan prasarana sangat perlu untuk ditinjau agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Chairunnisa dkk., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal, meningkatkan minat belajar anak, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Merancang media pembelajaran konkret sangatlah sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa sekolah dasar yang mampu bernalar dan berpikir logis apabila dihadapi dengan media konkret. Pernyataan tersebut didukung oleh Chairunnisa dkk., (2023) yang menyatakan alat bantu yang bersifat nyata dapat memberikan pengalaman belajar sederhana tetapi sangatlah bermakna. Siswa juga dilatih untuk membuka pikiran mereka untuk mampu menggunakan dan memanipulasi media tersebut. Dengan kata lain,

Penggunaan media Konkret merupakan hal yang sangat penting untuk siswa sekolah dasar yang masih berada di tahapan perkembangan operasional Konkret.

Pembelajaran di sekolah dasar dengan penerapan kurikulum merdeka memiliki beberapa muatan pembelajaran, salah satunya yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini. Pelajaran matematika tidak selalu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu. Pembelajaran matematika di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, melalui penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen alat pemecah masalah melalui pola pikir dan model matematika serta alat komunikasi melalui simbol, grafik, diagram, dalam menjelaskan suatu gagasan. Adapun tujuan dalam mempelajari matematika adalah melatih cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten.

Penerapan pembelajaran matematika tidak luput dari kehidupan, sangatlah penting bagi siswa sekolah dasar untuk mampu memahami materi yang diajarkan pada pelajaran matematika. Banyaknya teori dan praktik yang menyatakan bahwa pentingnya mata pelajaran matematika, seharusnya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik karena menunjang kehidupan sehari-hari siswa. Tanggung jawab sebagai seorang guru yang bisa dilakukan dengan revitalisasi metode *Problem solving* dengan menggabungkan kemampuan berpikir kreatif kedalam bentuk media pembelajaran sebagai bentuk meningkatkan pengalaman belajar yang baru. Secara umum media pembelajaran harus dirancang dengan menggabungkan tulisan, gambar, dan juga warna yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran tersebut merupakan *E-Comic*. Menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* menjadikannya upaya

dalam memberikan pengalaman belajar yang melibatkan pembelajaran yang berbasis masalah. Adanya revitalisasi dengan kemampuan berpikir kreatif menjadikannya sebuah kunci untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan SD Negeri 6 Denpasar pada hari Jumat, 14 Maret 2025 pada pukul 13.00 WITA bersama salah satu pihak guru. Menurut beliau proses pembelajaran matematika sudah berjalan dengan lancar dengan minimnya kendala dalam proses pembelajarannya, namun tidak semua siswa dapat menerima serta memahami pembelajaran dengan baik. Beberapa materi yang sekiranya sulit untuk dimengerti siswa yakni salah satunya adalah pecahan. Mengingat pemahaman anak sangatlah bervariasi memungkinkan pendidik untuk mengulangi kembali proses pembelajaran, tetapi hal tersebut tidak sejalan dengan keinginan pendidik. Karena siswa justru cenderung bosan dan menghiraukan berlangsungnya proses pembelajaran sehingga siswa tetap tidak mengerti mengenai materi pecahan. Penggunaan media pembelajaran berbasis power point, youtube dan beberapa buku pembelajaran diberikan dengan harapan mampu memberikan hasil yang sama justru hanya memberikan peningkatan yang tidak signifikan yang mengakibatkan beberapa siswa mendapatkan hasil ujian yang tidak memuaskan.

Sejalan dengan yang terjadi di lapangan, ketika melakukan pada hasil observasi di lapangan tepatnya di kelas II B, proses pembelajaran berjalan kurang optimal. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran matematika karena pelaksanaan pembelajarannya bersifat konvensional dengan materi yang bersumber dari buku penunjang dan *Youtube*. Proses pembelajaran yang melibatkan diskusi yang

bervariasi dan menarik yang merupakan penerapan metode *Problem solving* perlu dioptimalkan sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang belum optimal akan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan, hal tersebut dibuktikan dalam proses diskusi usai materi pembelajaran siswa cenderung pasif serta tidak mampu menjawab mengenai pertanyaan yang dilontarkan pendidik. Kebiasaan siswa menjiplak pekerjaan teman sebayanya juga merupakan bukti dari proses pembelajaran yang belum optimal dan mampu dimengerti siswa, dengan kata lain kemampuan siswa dalam berpikir kreatif perlu diasah kembali mengingat permasalahan matematika memiliki beragam penyelesaian dengan jawaban yang sama.

Agung (2020) menyatakan berdasarkan kriteria dari Penilaian Acuan Patokan (PAP), peserta didik akan dianggap berhasil menuntaskan hasil belajar apabila memperoleh persentase penguasaan lebih dari 64%. kenyataan yang terjadi di kelas II yaitu 23 siswa memperoleh hasil belajar dengan rata-rata 47%. Hasil tersebut menunjukkan belum adanya pemahaman materi dan juga pembelajaran yang efektif sehingga hasil belajar siswa belum mencapai kriteria yang sesuai dengan PAP.

Dari banyaknya media pembelajaran, terpilihnya media *E-Comic* sekiranya dipandang mampu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Media *E-Comic* mampu memberikan pengalaman membaca yang unik dengan dengan gambaran karakter yang memberikan kesan emosional dan terlihat hidup, membuka dan memperluas pengetahuan baru dengan mengenalkan banyak topik yang akan dibahas, serta meningkatkan keterampilan dalam membaca dan keterampilan penting lainnya (Yugakisha dkk., 2024). Media *E-Comic* bukanlah media pembelajaran cerita bergambar secara umum, melainkan media cerita yang

dituangkan penuh dengan dialog tokoh pada gambaran. Pendidik dapat mengangkat beragam materi yang dapat menggunakan media *E-Comic* sebagai bentuk representasi visual dari materi yang dipelajari. Salah satunya pembelajaran Pecahan.

Media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang dikolaborasikan dengan metode pembelajaran *Problem solving* dapat dikatakan cocok dijalankan di kelas. Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Saputra dkk., (2022) berdasarkan temuan penilaian ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh skor 65 dengan persentase 86% dan berada pada kategori sangat layak, *E-Comic* berbasis *Problem solving* dinyatakan layak untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kelas II sekolah dasar. Selain itu terdapat penelitian yang pernah dilakukan Thorita, (2023) persentase hasil yang diperoleh adalah 98,44% uji ahli isi pembelajaran, 98% uji ahli media pembelajaran, 100% uji ahli desain pembelajaran, 98,75 uji ahli uji coba guru privat, 99,2% uji ahli siswa privat uji coba, 97,8% dari uji ahli pada uji coba kelompok kecil, dan 96,87% dari uji ahli pada uji coba lapangan dimana persentase skor keseluruhan memenuhi kriteria sangat baik. Sehingga media ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media yang nantinya akan digunakan oleh guru kelas II saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, untuk menindak lanjuti permasalahan yang kemungkinan muncul kedepannya yang diakibatkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika dengan caranya tersendiri, serta membantu guru untuk menyampaikan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada siswa sangatlah penting dalam pembelajaran matematika. Perlu dilakukannya

sebuah penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Media yang cocok digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode *Problem solving* yang bertujuan sebagai titik pusat permasalahan adalah media *E-Comic*. Oleh karena itu dikembangkannya sebuah media pembelajaran melalui penelitian pengembangan yang berjudul : *Pengembangan E-Comic Berbasis Problem solving Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung*.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian yang ditemukan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- (1) Kesulitan dalam mengajarkan materi pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{5}$ pada siswa.
- (2) Menurunnya minat belajar siswa yang ditandai dengan munculnya kejenuhan dalam proses belajar.
- (3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.
- (4) Penggunaan metode pembelajaran konvensional dengan materi yang hanya bersumber dari buku penunjang dan youtube.
- (5) Siswa cenderung pasif pada proses pembelajaran yang ditinjau dari kegiatan diskusi di kelas.
- (6) Siswa sering menjiplak atau meniru pekerjaan temannya karena kurang mengerti dengan materi pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{5}$

- (7) Kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diidentifikasi, perlu adanya pembatasan masalah agar pemecahan masalah menjadi lebih optimal. Penelitian ini difokuskan dalam pembahasan mengenai tidak adanya media pembelajaran yang lebih mudah dipahami dengan tingkatan rendah untuk siswa sekolah dasar kelas II. Sehingga penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- (1). Bagaimanakah rancang bangun *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung ?.
- (2). Bagaimanakah kelayakan *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung ?.
- (3). Bagaimanakah efektivitas *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung ?.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung.
- (3) Untuk mengetahui kelayakan *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan kelas II SD Negeri 6 Ubung.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *E-Comic* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Muatan dalam buku cerita ini yaitu mata pelajaran Matematika Bab III dengan judul Pecahan. Media ini berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk mengajarkan siswa untuk betapa pentingnya mengasah kemampuan berpikir kreatif. Selain itu media ini juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dilengkapi dengan gambar yang akan menarik perhatian siswa. *E-Comic* yang berisikan permasalahan untuk melatih kemampuan kreatif siswa yang dilengkapi dengan cerita, dialog, dan gambar akan membuat siswa menjadi gemar membaca sehingga tujuan pembelajarannya akan tercapai. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Comic* berbasis *Problem*

solving untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa untuk materi pecahan, yakni :

- (1) Produk berupa *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk siswa kelas II mata pelajaran matematika Bab 3, yaitu : Pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{5}$
- (2) *E-Comic* merupakan bahan ajar digital ataupun cetak yang disesuaikan dengan kondisi berukuran buku A5.
- (3) *E-Comic* disajikan dengan banyak gambar berwarna untuk melatih pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif siswa

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan di SD Negeri 6 Denpasar, yaitu:

- (1) Siswa kelas II di SD Negeri 6 Denpasar diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah sehingga media ajar elektronik dapat menjadi alternatif dari permasalahan tersebut.
- (2) *E-Comic* dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kreatif meningkat pula.
- (3) Penggunaan media *E-Comic* dapat menjadi pegangan guru dalam mengajar sehingga bisa membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran dan membantu siswa menjadi lebih memahami pembelajaran.

Keterbatasan dari pengembangan *E-Comic* berbasis *Problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan di SD Negeri 6 Denpasar, yaitu:

- (1) Pengembangan *E-Comic* ini terbatas hanya pada mata pelajaran Matematika Bab III, yaitu: Pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{5}$ siswa kelas II SD Negeri 6 Denpasar.
- (2) Media *E-Comic* berbasis *Problem solving* dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan situasi siswa di sekolah saat ini, sehingga media yang dikembangkan terbatas sesuai dengan kondisi lapangan.
- (3) Pengembangan *E-Comic* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu dari banyaknya model dalam penelitian pengembangan.

1.8 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman yang dapat terjadi. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat istilah-istilah yang digunakan, antara lain.

- (1) Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang berfokus untuk mengembangkan produk sebagai hasil akhir untuk mengatasi suatu masalah tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan.
- (2) *E-Comic* adalah komik yang berisi cerita oleh suatu tokoh menggunakan bahasa yang sederhana dan berbagai gambar yang dapat menarik perhatian pembaca.
- (3) *Problem solving* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan permasalahan sebagai bentuk proses dari pembelajaran.

- (4) Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan abad ke-21 yang mengajarkan peserta didik untuk mampu menggunakan kemampuannya dalam berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan.

