

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan abad 21 disertai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang memberikan dampak yang signifikan dalam setiap aspek kehidupan salah satunya adalah aspek pendidikan. Pembelajaran abad 21 tidak hanya mengutamakan pada kemampuan kognitif saja melainkan juga memprioritaskan kemampuan berproses pada peserta didik (Sulistyaningrum et al., 2019).

Perkembangan abad 21 ditandai dengan adanya keterampilan 4C, yang terdiri dari komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah kritis, dan kreativitas, yang membantu individu untuk beradaptasi dan berkembang di dunia yang terus berubah. Di antara keterampilan ini, kreativitas memiliki peran yang sangat vital, karena kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif adalah kunci dalam menyelesaikan tantangan serta menciptakan peluang di berbagai bidang kehidupan. Fokus pada kreativitas memungkinkan seseorang untuk berpikir di luar kebiasaan dan menghasilkan solusi yang segar dan efektif dalam menghadapi masalah yang kompleks (Septikasari, R., & Frasandy, 2018).

Kreativitas merupakan fitur manusia universal yang dapat diaktifkan melalui ekspresi artistik, memungkinkan individu untuk menjadi subjek sadar yang secara aktif membentuk kehidupan dan tujuan mereka (Kowalczyk, 2024).

Pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya dengan mengembangkan kompetensi kreativitas siswa (Fitriani & Windiarti). Kreativitas didefinisikan sebagai kapasitas untuk menghasilkan hasil baru dan bermanfaat, yang sangat penting untuk kelangsungan hidup dan kesenangan manusia (Peter, 2024). Kreativitas penting bagi penyelidikan dan melibatkan restrukturisasi pemahaman situasi dengan cara yang tidak jelas (John, A., 2023). Kreativitas belajar merupakan kemampuan yang mencerminkan kefasihan, keluwesan, dan keaslian dalam belajar serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang berarti dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan mutu pendidikan untuk melahirkan siswa yang kreatif. Tingkat kreativitas akan meningkat apabila kemampuan siswa untuk kreatif dalam belajar sering digunakan dan jika tidak tersalurkan, maka potensi kreativitas semakin menurun. Walaupun setiap orang mempunyai bakat kreatif jika tidak dipupuk bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan bisa menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran berarti meningkatkan kompetensi dalam memenuhi standar proses atau produk belajar yang selalu terbarukan. Strategi diperlukan agar siswa mampu menghasilkan gagasan, cara, desain, dan model baru atau sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya (Munandar, 2016).

Kreativitas belajar diisyaratkan dalam Islam menjadi sikap dan tindakan yang harus dikuasai, sebagaimana firman Allah dalam surah Al- An'am ayat 50:

قُلْ لَا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبِ وَلَا أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي

مَلِكٌ ۖ إِنَّ أَتَّبِعُ إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ ۖ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ
وَالْبَصِيرُ ۚ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Aku tidak mengatakan kepadamu, bahwa perbendaharaan Allah ada padaku, dan tidak (pula) aku mengetahui yang ghaib dan tidak (pula) aku mengatakan kepadamu bahwa aku seorang malaikat. Aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku. Katakanlah: "Apakah sama orang yang buta dengan yang melihat?" Maka apakah kamu tidak memikirkan(nya)?"

Pandangan Islam terhadap kreativitas belajar adalah Islam mengakui pentingnya pengembangan potensi manusia secara menyeluruh, termasuk dalam bidang pembelajaran, dalam konsep pencarian ilmu, Islam mendorong umatnya untuk mencari ilmu pengetahuan dengan tekun. Pencarian ilmu dan pemahaman terhadap kebenaran dianggap sebagai ibadah. Oleh karena itu, kreativitas dalam belajar dan mencari pengetahuan baru sangat di dorong. Dilihat dari kebebasan berpikir dan inovasi, umat Islam dihimbau untuk berpikir kreatif, menyalurkan ide, dan berinovasi untuk mencapai keunggulan dalam belajar. Kreativitas belajar dalam pandangan Islam dapat menjadi sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah, mengembangkan potensi diri, serta memberikan kontribusi positif kepada orang lain. Oleh karena itu, Islam mendukung usaha-usaha kreatif dalam mencari dan mengembangkan keahlian untuk kebaikan bersama (Naquib, n.d., 1980:79).

Sejalan dengan hal diatas maka kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, siswa yang kreatif dalam belajar adalah siswa yang mampu menghasilkan berbagai ide, gagasan, dan kreasi baru dalam konteks pembelajaran. Tidak hanya siswa yang kreatif

dalam konteks pembelajaran. Tidak hanya siswa yang kreatif dalam belajar juga memiliki rasa berani untuk mengemukakan pendapat yang ada dalam pikirannya (Munandar, 2016).

Kreativitas belajar ditandai dengan peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, peserta didik yang tekun dan tidak mudah bosan, peserta didik yang memiliki rasa percaya diri dan mandiri serta peserta didik yang memiliki rasa berani yang berani mengambil resiko (Nurani, 2020). Menurut Fauziah (2011) tekanan pentingnya peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sejalan dengan hal tersebut, Astuti dan Aziz (2019) mengusulkan integrasi pengembangan kreativitas melalui pembelajaran berbasis life skill di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian Yeni, salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang banyak membutuhkan kreativitas belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai adalah mata pelajaran IPAS. Tujuan dari mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk dapat membentuk kepribadian peserta didik seutuhnya, sehingga memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyani et al., 2021)

Terkait dengan pernyataan tersebut, maka diperlukan adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Media atau alat dan fasilitas pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan yang dipergunakan pada saat proses pembelajaran. Media kurang menarik pada saat

proses pembelajaran membuat siswa sulit mengerti dengan materi yang diajarkan (Wulandari et al., 2023)

Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui lembar kerja peserta didik (LKPD), yang secara aktif melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah, meningkatkan minat dan motivasi, dan secara efektif mengukur kreativitas di seluruh dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. LKPD berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Prastowo, 2015). Namun, LKPD konvensional seringkali kurang menarik dan kurang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif.

Inovasi sumber pembelajaran berbasis teknologi yang mudah untuk diakses salah satunya yakni dengan memanfaatkan *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah *web tool* berupa permainan berbentuk kuis online yang berguna sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). Penggunaan *quizizz* cukup mudah karena poin-poin dalam kuis yang sudah disusun bisa langsung ditambah dan diatur sesuai dengan keinginan baik berupa gambar, *background* maupun opsi pilihan lainnya. Dalam mengakses *quizizz* kuis dibagikan menggunakan kode atau link kepada siswa. *Quizizz* juga menyediakan data statistik hasil pengerjaan kuis siswa dan dapat dengan mudah diunduh dalam bentuk *spreadheet excel* (Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, 2019)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 13 Juni 2024 di SDN 358 Natal yaitu dengan Ibu Ismayana S.Pd menjelaskan

bahwasanya saat pembelajaran IPAS di kelas, belum seluruh peserta didik yang berani untuk bertanya kepada guru ketika belum memahami materi yang telah diajarkan, ketika ditanya oleh guru sebagian peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Peserta didik juga kurang pandai mencari informasi-informasi terbaru tentang materi-materi pelajaran. Ada banyak cara mengajar dalam mengembangkan kreativitas belajar peserta didik salah satunya ialah dengan sumber belajar yang interaktif dan kreatif yakni salah satunya yaitu dengan LKPD yang menarik (Alizade-Harakiyan, 2024)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 13 Juni 2024 di SDN 358 Natal, pada pembelajaran IPAS guru sebagai fasilitator hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai bahan ajar di kelas. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, materi-materi yang diberikan oleh guru juga cenderung terbatas hanya pada buku paket saja. Hal ini menyebabkan peserta didik terkesan kurang antusias, dan sering kali juga mengalihkan perhatian pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas tersebut juga selalu berfokus pada penghapalan materi yang banyak dan media pembelajaran ataupun sumber belajar yang kurang menarik. Berdasarkan pengamatan terhadap dokumentasi yaitu soal yang diberikan guru kepada peserta didik sebagian besarnya hanya berfokus terhadap aspek kognitif peserta didik tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan potensi terhadap aspek psikomotor yang dimiliki oleh peserta didik. Seharusnya guru mampu memberikan tugas yang bermakna. Selain menguji pengetahuan peserta didik, peserta didik juga mampu menggali

dan menumbuhkan keterampilannya seperti halnya kreativitas belajar sebab kreativitas belajar dapat secara positif mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik (Saiful Rizal, 2023).

Berdasarkan fakta lapangan yang peneliti temukan pada tanggal 18 Juni 2024 masih banyak hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 358 Natal yang kurang memuaskan dapat dilihat dari rata-rata nilai peserta didik yang belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah tersebut adalah 70 pada pembelajaran IPAS. Berikut yang diperoleh peserta didik ketika penulis melakukan pengamatan dengan soal objektif:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran IPAS

No.	Nama	Nilai
1.	YL	68
2.	AS	66
3.	TY	65
4.	ML	65
5.	RA	65
6.	AU	65
7.	RS	65
8.	ZA	65
9.	ML	66
10.	SN	68
11.	PZ	65
12.	SA	65
13.	TZ	66
14.	NA	68

No	Nama	Nilai
15.	RZ	65
16.	FL	65
17.	RS	85
18	SQ	85
19	TD	85
20	KH	95

(Sumber, Wali Kelas IVA SDN 358 Natal)

Terkait permasalahan di atas maka diperlukannya solusi yakni dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk belajar saja namun, dalam pembelajaran IPAS guru harus lebih pandai memilih sumber belajar yang efektif untuk diterapkan sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Berbagai penelusuran dan yang telah didapatkan banyak penelitian yang berupaya meningkatkan pencapaian dalam kreativitas siswa di sekolah dasar. Upaya-upaya tersebut dilaksanakan oleh para peneliti agar meningkatnya kreativitas siswa dalam belajar di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Radit Pakudu (2024) menyebutkan bahwa dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, sambil tetap terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan juga peserta didik menjadi terarah dan termotivasi sendiri dalam melaksanakan pembelajaran (Pakudu, 2024)

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbantuan *Quizizz* terhadap

Kreativitas Belajar Peserta Didik di SD Negeri 358 Natal Kecamatan Kabupaten Mandailing Natal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya pengembangan sumber belajar oleh guru membuat siswa tidak memusatkan perhatiannya pada proses pembelajaran. Materi-materi yang diberikan oleh guru cenderung terbatas hanya pada buku paket saja.
2. Kurangnya kreativitas belajar siswa disebabkan sumber belajar yang kurang menarik di mata pelajaran IPAS oleh guru hanya menggunakan buku paket sehingga kreativitas siswa tidak terarah dan imajinasi siswa terbatas.
3. Sebagian siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan materi yang belum dipahami. Alasannya ketika ditanya oleh guru sebagian siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.
4. Pengembangan LKPD yang sudah ada hanya sebatas LKPD konvensional saja, sehingga perlu dikembangkan LKPD berbantuan teknologi yaitu LKPD berbantuan *Quizizz*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi masalah dengan mengembangkan LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas IV.

Aspek kelayakan yang diuji untuk produk ini meliputi kevalidan,

kepraktisan, dan efektivitas. Uji kelayakan LKPD berbantuan *Quizizz* meliputi:

1. Pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya.
2. Validitas LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas IV oleh beberapa ahli atau pakar dari segi bahasa, materi, dan media.
3. Praktikalitas LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar dilihat dari segi mudahnya dalam penggunaan saat proses pembelajaran melalui penilaian pendidik dan peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan permasalahan diatas, maka masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik MI/SD?
2. Bagaimana validitas LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik MI/SD?
3. Bagaimana praktikalitas LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik MI/SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui proses pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik MI/SD.
2. Mengetahui validitas LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar

peserta didik MI/SD

3. Mengetahui kepraktisan LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik MI/SD

F. Manfaat Pengembangan.

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini adalah terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan khasanah pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan sebagai salah satu sumber belajar berupa LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam menggunakan LKPD berbantuan *Quizizz*
- c. Bagi peneliti sendiri berlatih untuk mengembangkan LKPD berbantuan *Quizizz* serta dapat memberikan manfaat dan pengalaman baru yang begitu berharga dalam penelitian ilmiah.

G. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar peserta didik dengan spesifik produk yaitu :

1. Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbantuan *Quizizz* terhadap kreativitas belajar.
2. Untuk membuat LKPD berbantuan *Quizizz*, peneliti mendesain menggunakan aplikasi Canva.
3. LKPD yang akan dibuat terdiri dari alur tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan materi pembelajaran.
4. LKPD dirancang untuk dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar pada kelas IV pada materi Indonesiaku Kaya Budaya
5. Didalam LKPD terdapat identitas penulis, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, serta latihan soal.

H. Asumsi Pengembangan

1. LKPD berbantuan *Quizizz* disusun dengan kreatif mungkin sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.
2. Kegiatan belajar peserta didik akan lebih terarah dan termotivasi.
3. Peserta didik sebagai subyek penelitian dalam proses pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbantuan *Quizizz* yang telah dikembangkan

I. Definisi Operasional

1. LKPD adalah sarana untuk membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik, sehingga dapat meningkatkan efektifitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar (Khotimah, 2020). Pada penelitian ini, peneliti membatasi LKPD dengan bantuan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya.

2. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022). Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi IPAS kelas IV BAB 6 tentang Indonesiaku Kaya Budaya dan peneliti hanya mengambil satu topik yaitu keragaman budaya Indonesia.
3. *Quizizz* merupakan media pendidikan berbasis permainan dalam kegiatan multi pemain di ruang kelas, menjadikan di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Latifah et al., 2022). Pada penelitian ini, peneliti membatasi *Quizizz* pada penggunaan *slide-slide* untuk melakukan persentasi bahan ajar dan memasukkan video.
4. Kreativitas belajar adalah suatu kemampuan dalam pembelajaran untuk dapat menemukan jalan keluar yaitu dari gagasan-gagasan yang baru kemudian menerapkannya menjadi gagasan-gagasan yang mempunyai bobot (Samian, 2015: 181). Penelitian ini dibatasi pada kreativitas belajar yang ditandai oleh peserta didik yang menjadi terarah dan termotivasi sendiri dalam melangsungkan pembelajaran.