

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif sebagai bagian dari keterampilan 4C. (Resti & Rendy, 2018). Pada dasarnya, kreativitas peserta didik dapat dilihat dari kelancaran dalam menghasilkan ide (*fluency*), keluwesan dalam memberikan berbagai alternatif jawaban (*flexibility*), keunikan gagasan yang dihasilkan (*originality*), serta kemampuan memperluas dan mengembangkan ide (*elaboration*) (Susanto, 2016).

Kreativitas juga berkembang secara optimal ketika peserta didik berada dalam lingkungan belajar yang memberi ruang eksplorasi, stimulasi visual, kesempatan berpikir divergen, serta aktivitas yang mendorong kebebasan mengemukakan ide. Namun kenyataannya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik sekolah dasar belum berkembang secara maksimal (Eodytha et al., 2024). Sebagai contoh, penelitian Rahayu & Wibawa (2023) mengembangkan media *Flipbook* berbasis Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa PKn SD dan menemukan bahwa media tersebut layak dan efektif meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas berkaitan erat dengan pola berpikir *divergen*, artinya mampu menghasilkan jawaban yang berbeda untuk memaksimalkan kemampuan mereka untuk mengembangkan diri secara pribadi. Dalam belajar mengajar, kreativitas adalah kemampuan seseorang (peserta didik) untuk mencoba berbagai solusi (Oci, 2016).

Di dalam Al- Qur'an telah tertuang tentang kreativitas dalam surah Baqarah ayat:30. Yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۖ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَن يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ فِيهَا مَن يُفْسِدُ
إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan menyucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui" (Q.S Al- Baqarah[1]: (30).

Menurut Syaikh Shalih bin Abdullah (2010) dalam Tafsir Al-Mukhtashar, Peristiwa ini menunjukkan dialog antara Allah swt dan para malaikat tentang penunjukan Adam a.s. sebagai khalifah di bumi. Pertanyaan malaikat bukan bentuk pembangkangan, melainkan ungkapan rasa ingin tahu berdasarkan pengetahuan mereka tentang potensi manusia yang bisa berbuat kerusakan. Namun, Allah swt menegaskan bahwa keputusan-Nya didasarkan pada ilmu dan hikmah yang sempurna, yang tidak sepenuhnya dapat

dipahami oleh makhluk-Nya. Hal ini menegaskan bahwa manusia dipilih sebagai khalifah karena memiliki potensi besar, seperti akal dan kemampuan belajar, sekaligus mengajarkan bahwa kehendak Allah selalu mengandung kebijaksanaan, meskipun tidak selalu dapat dijangkau oleh logika manusia.

Idealnya kreativitas anak tingkat SD di era 4.0 harus difokuskan pada penguatan kemampuan berpikir beragam dan tidak hanya tidak terpusat pada satu jawaban saja, khususnya pada indikator kelancaran (*fluency*). Kreativitas yang ideal tercermin saat siswa mampu mencetuskan banyak ide atau jawaban relevan secara cepat ketika dihadapkan pada suatu masalah, yang menjadi pondasi penting bagi kemampuan adaptasi mereka di masa depan (Astuti, 2025).

Perkembangan kreativitas anak idealnya berjalan beriringan dengan pembentukan konsep diri yang positif, yaitu yang memiliki kepercayaan diri untuk mengeksplorasi potensi uniknya tanpa rasa takut akan kegagalan, karena lingkungan pendidikan yang ideal harus mampu menghargai setiap proses kreatif sebagai bentuk aktualisasi diri siswa Sari et al. (2020)

Sementara menurut Kastur et al. (2025), bahwa kondisi ideal kreativitas anak muncul ketika mereka memiliki keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan dalam berpikir, dimana anak tidak hanya menghafal teori, tetapi mampu mencari solusi alternatif yang unik

dari berbagai sudut pandang terhadap masalah yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Ramadhan & Handayani (2025) mengemukakan Indikasi masalah kreativitas menyoroti dari sisi evaluasi pendidikan yang terlalu kaku dan berorientasi pada hasil akhir (*result-oriented*). Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa anak-anak sering kali enggan mencoba ide baru karena takut mendapatkan nilai rendah jika hasil karya yang dibuat tidak sesuai dengan standar estetika atau kriteria baku yang ditetapkan oleh guru, sehingga proses eksperimentasi sebagai inti dari kreativitas menjadi terabaikan.

Menurut Yasa (2023) dalam penelitiannya masalah kreativitas peserta didik dapat dilihat dari peserta didik yang cenderung menghasilkan ide yang terbatas, jawaban yang seragam, serta kesulitan mengemukakan alternatif solusi yang berbeda dari contoh yang diberikan guru. peserta didik juga menunjukkan rendahnya orisinalitas gagasan dan belum mampu mengembangkan ide secara rinci.

Berdasarkan studi pendahuluan dari hasil observasi dikelas III MIN 5 Pesisir Selatan pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa kelancaran (*Fluency*) masih rendah, peserta didik mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan ketika guru mengajukan pertanyaan, peserta didik belum mampu memberikan jawaban secara mandiri dan cenderung memilih diam. Namun, ketika

menjawab pertanyaan secara bersama-sama dengan teman sekelas, peserta didik tersebut mampu memberikan jawaban, sedangkan saat ditanya secara individual masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat. Orisinalitas peserta didik juga masih tergolong rendah karena sebagian besar peserta didik cenderung menunggu jawaban dari teman yang telah menyelesaikan tugas dan belum mampu memberikan ide atau gagasan terlebih dahulu tanpa menunjukkan inisiatif untuk mencari dan menyelesaikan jawaban secara mandiri (Observasi di MIN 5 Pesisir Selatan).

Sementara itu, guru cenderung mengandalkan buku cetak, pencatatan di papan tulis, dan LKPD yang sudah tersedia sebagai sumber utama pembelajaran. Minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar bersifat satu arah dan kurang interaktif. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, cepat merasa bosan, serta kurang memiliki ruang untuk bereksplorasi dan berkreasi. Dengan demikian, proses pembelajaran belum optimal dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar peserta didik. (Observasi di MIN 5 Pesisir Selatan)

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu dicari solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan kreativitas pada peserta didik. Diantaranya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Sirodj (2021) dimana pada penelitian ini E-Modul Berbantuan Canva sangat efektif dalam meningkatkan aspek kelancaran (*fluency*) dan keaslian

(*originality*) ide siswa. Karena dikombinasikan dengan metode berbasis (*Project Based Learning*), siswa didorong untuk menghasilkan produk atau karya yang unik melalui panduan di E-modul tersebut.

Pengembangan E-Modul berbantuan *flipbook* ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Mila (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan E-modul dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam penelitiannya, Mila menemukan bahwa E-modul yang dirancang secara sistematis dan dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengemukakan ide, menyelesaikan tugas secara mandiri, serta menghasilkan jawaban yang lebih *variative*.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital lebih efektif dalam menstimulasi aspek kreativitas dibandingkan bahan ajar cetak yang cenderung monoton. Oleh karena itu, pengembangan E-Modul berbantuan *flipbook* ini dilakukan sebagai inovasi bahan ajar yang tidak hanya menyajikan materi secara elektronik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat mengembangkan kreativitas peserta didik.

Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh Septi, A (2021) mengemukakan bahwa modul elektronik interaktif dapat merangsang imajinasi dan daya cipta siswa dalam memahami materi

pelajaran secara mandiri. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa lebih berani dalam mengemukakan ide-ide baru karena materi tidak lagi bersifat teks statis, melainkan visual yang dinamis. Skor kreativitas siswa mengalami peningkatan karena mereka mampu memahami konsep abstrak dengan lebih konkret.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan E-Modul berbantuan *Flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Tujuannya untuk memfasilitasi peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif, mandiri, dan memusatkan perhatian peserta didik untuk meningkatkan kreativitasnya. Sebagaimana dikemukakan oleh para peneliti diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Mila (2024) di SDN 03 Belor, menyimpulkan bahwa E-modul berperan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, karena E-modul dirancang dengan memadukan multimedia, latihan terbuka, dan tugas eksploratif yang mendorong keterlibatan aktif serta pengembangan ide-ide peserta didik selama proses pembelajaran.

(Hamid & Alberida, 2021) mengatakan bahwa E-modul adalah sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan tidak bergantung lagi pada satu sumber informasi.

(Putra et al., 2024) berpendapat bahwa kreativitas peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan E-Modul yang dirancang secara sistematis dan menarik yang berfungsi sebagai sarana belajar mandiri yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali pengetahuan, memahami konsep secara mendalam, serta mengembangkan gagasan guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Guru yang berkualitas dan mampu memberikan pembelajaran yang bermutu berperan penting dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui strategi yang tepat, metode yang variatif, serta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, guru dapat mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas, berani mengemukakan ide, dan menemukan solusi secara mandiri. Dengan demikian, mutu pembelajaran yang diberikan guru secara langsung berkontribusi terhadap berkembangnya kreativitas peserta didik (Trinova, 2021)

E-modul dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan teknologi digital yang memungkinkan tampilan visual yang lebih kaya, aktivitas pembelajaran yang lebih variatif, serta akses yang lebih mudah di berbagai situasi. Melalui E-modul ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar yang mendorong imajinasi, pemecahan masalah, dan eksplorasi ide-ide baru (Handayani, 2024).

Pengembangan media pembelajaran digital terus berkembang menuju bentuk yang lebih interaktif, salah satunya adalah *flipbook digital*. Media ini dinilai memiliki potensi yang sama dalam meningkatkan kreativitas peserta didik karena menyajikan kombinasi teks, gambar, video, dalam satu kesatuan pembelajaran yang menarik (Putri & Nuraini, 2023).

Dengan begitu *flipbook* memungkinkan siswa menuliskan/menyajikan ide dalam bentuk teks, gambar, audio dan menghadirkan aktivitas kreatif seperti drag & drop, ruang eksplorasi. Selain itu *flipbook* menambah keterlibatan aktif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan yang menghasilkan siswa dapat menampilkan hasil karya pada tampilan yang lebih menarik (Velinda et al., 2024).

Oleh karena itu, E-Modul berbantuan *Flipbook* dipandang sebagai solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan kreativitas peserta didik. E-Modul berbantuan *Flipbook* ini digunakan untuk mendorong peserta didik lebih antusias sehingga mereka lebih berani mencoba dan berkreasi (Zubaidah, 2016).

E-Modul ini dikembangkan dengan mendesain aplikasi sesuai dengan kebutuhan dalam belajar untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III di MIN 5 Pesisir Selatan. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti akan melakukan pengembangan dengan judul

“Pengembangan E- Modul Berbantuan *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas III Di MIN 5 Pesisir Selatan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah pada data awal yang sudah peneliti didapatkan, diantaranya:

1. Pembelajaran yang masih banyak berpusat pada Pendidik (Teacher- Centered) menyebabkan rendahnya kreativitas peserta didik dalam belajar.
2. Peserta didik pasif dan kurang tertantang untuk berpikir kreatif. Tanpa inovasi dalam penyampaian materi, peserta didik hanya menerima materi tanpa peluang untuk mengeksplorasi ide atau menyelesaikan masalah secara mandiri.
3. Peserta didik cenderung bosan dengan modul dan bahan ajar yang minim visual dan interaktivitas yang menyebabkan rendahnya kreativitas peserta didik.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang teridentifikasi diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini untuk mempersempit topik penelitian agar peneliti lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya akan membahas keterbatasan Bahan Belajar yang berdampak terhadap Kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Modul cetak yang akan dikembangkan yaitu berupa bahan belajar menjadi Modul Elektronik yaitu E-Modul
3. E-Modul dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik yang cenderung bosan dengan bahan ajar yang konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan permasalahan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Proses Pengembangan E-Modul berbantuan *flipbook* yang dapat digunakan untuk mengatasi pembelajaran berpusat pada Pendidik dan meningkatkan kreativitas peserta didik di MIN 5 Pesisir Selatan?
2. Bagaimana E-modul berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik yang memenuhi kriteria valid?
3. Bagaimana E-modul berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik memenuhi kriteria praktis?
4. Bagaimana E-modul berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di MIN 5 Pesisir Selatan berkriteria efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menemukan dan menjelaskan fitur-fitur E-modul berbantuan *flipbook* yang valid untuk mengatasi pembelajaran berpusat pada

Pendidik dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik MIN 5 Pesisir Selatan.

2. Menerapkan E-modul berbantuan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang inovatif, tidak monoton, dan memungkinkan peserta didik MIN 5 Pesisir Selatan untuk berpikir kreatif.
3. Mengevaluasi seberapa valid E-modul berbantuan *flipbook* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik
4. Mengetahui tingkat keefektifan E-Modul berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di MIN 5 Pesisir Selatan

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini bagi pihak-pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi. E-modul berbantuan *flipbook* yang dikembangkan dapat memperkaya kajian mengenai media pembelajaran inovatif yang mendukung pendekatan konstruktivistik dan pembelajaran abad 21 di mana peserta didik didorong untuk aktif, kreatif, dan berpikir kritis.

Penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran interaktif yang berguna di

sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Pendidik: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mengatasi dominasi metode ceramah dan meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik di kelas.
- b. Untuk peserta didik: Fitur-fitur interaktif dari *flipbook* E-modul yang menyenangkan dan mudah digunakan membantu peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar.
- c. Untuk Sekolah (MIN 5 Pesisir Selatan), menjadi contoh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era pembelajaran digital dan merdeka.
- d. Untuk Pengembang Modul: Mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan teknologis dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Proses pengembangan modul juga meningkatkan keterampilan merancang materi yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.
- e. Untuk Pembaca: Memberikan inspirasi, wawasan, dan pengetahuan praktis mengenai penggunaan teknologi

digital dalam pembelajaran. Pembaca dapat memahami bagaimana e-modul berbasis flipbook mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dalam konteks yang berbeda.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun Spesifikasi Produk pada pengembangan E-modul berbantuan *Flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III di MIN 5 Pesisir Selatan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah Modul sebagai bahan ajar
2. Modul yang dikembangkan berupa Modul Elektronik berbantuan *Flipbook*
3. E-Modul berbantuan *flipbook* ini mirip dengan buku nyata dan dapat dibuka secara offline dan online melalui laptop, tablet, dan smartphone.
4. E-modul dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, dan Materi Pembelajaran
5. E-Modul berbantuan *flipbook* mendukung pemahaman visual dan auditori peserta didik.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan fitur interaktifnya, e-modul berbantuan *flipbook* dapat mengalihkan pembelajaran dari yang berpusat pada Pendidik menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Ini akan mendorong

peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

2. Melalui E-modul berbantuan *Plifbook* ini, Pendidik juga akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran.

I. Definisi Operasional E-Modul Berbantuan *Flipbook*

1. Modul: Modul pembelajaran merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan tertulis untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri pada materi tertentu, yang memuat tujuan pembelajaran, materi inti, kegiatan belajar, serta evaluasi yang disusun secara terencana agar kompetensi dapat dicapai secara bertahap dan efektif (Famulakih, 2024).
2. E-modul: E-modul adalah bahan belajar yang menggunakan metode, materi, dan penilaian yang sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan kompetensi dengan tingkat kerumitan tertentu (Lastri, 2023).
3. *Flipbook*: *Flipbook* adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan peserta didik untuk memberikan informasi (Amalia, 2023).
4. Kreativitas peserta didik: Kreativitas adalah sifat keberanian yang membuat seseorang menjadi apa yang mereka ingin menjadi. Setiap upaya kreatif menghasilkan hubungan yang baik dengan orang lain (Muqodas, 2015).