

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Allah Subhanahu Wa Ta'ala telah membekali kita sebagai manusia dalam mengarungi kehidupan ini dengan potensi kreativitas, oleh karena itu kita sebagai hamba Allah yang baik, harus mengoptimalkan potensi yang telah diberikan.

Hal tersebut sebagaimana terangkum dalam Qur'an surat Al-Hasyr ayat 59 yang artinya, "Maka berpikirlah, wahai orang-orang yang berakal budi". Berdasarkan ayat tersebut, sebagai generasi zaman sekarang dengan teknologi yang semakin canggih dan fasilitas yang memadai kita harus dapat mengoptimalkannya dengan pemanfaatan yang baik dan bijak.¹

Menurut Devito (2022) yaitu salah seorang ahli menyatakan bahwa. "Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang

¹ Al-Qur'an, 59 (Al-Hasyr): 49.

terlahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk sejak dini".²

Potensi kreatif seseorang pada kenyataannya tidak selalu dikembangkan secara optimal. Seiring pertumbuhan usia, pengaruh lingkungan, pola kreativitas setiap orang menjadi berbeda-beda. Potensi kreatif seseorang dapat berkembang secara optimal apabila dikembangkan menggunakan strategi yang tepat dengan cara berpikir kreatif sehingga tercipta pula solusi untuk mengembangkan potensi kreatif tersebut.

Teori kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford (1956) relevan dengan hal tersebut. Guilford membedakan dua jenis berpikir dalam proses kreatif yaitu berpikir konvergen dan berpikir divergen. Berpikir konvergen merujuk pada kemampuan untuk menemukan solusi yang benar dan tepat, sedangkan berpikir divergen lebih menekankan pada kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi atau ide baru yang berbeda.³

Ditinjau dalam konteks pendidikan, kreativitas siswa dapat dilihat melalui kemampuan berpikir divergen, yang memungkinkan mereka untuk menciptakan berbagai alternatif dan solusi yang orisinal dalam memecahkan masalah atau mengembangkan ide.

² Devito, J. A. *The Interpersonal Communication Book* (15th ed.). Pearson Education, 2022.

³ Guilford, J. P. *The Structure of Intelligence: Toward a Theory for Education*. (*Psychological Bulletin*, 53(4), 1956). Hal. 267–293.

Abad 21 adalah masa di mana dunia pendidikan menjadi prioritas yang utama dan tidak terpisahkan dari diri manusia. Adanya pendidikan, menunjukkan bahwa manusia dapat menunjukkan eksistensinya, hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Rosyiddin dan kawan-kawan (2022).⁴

Tujuan pendidikan salah satunya adalah mengembangkan bakat dan potensi kreatif yang ada di dalam diri manusia dan menjadikannya bermartabat, bernilai dan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Penyelenggaraan pendidikan dilakukan dengan proses pembelajaran sebagai upaya sistematis dan sistemik dalam memfasilitasi dan meningkatkan hasil belajar.

Praktik pembelajaran di sekolah dasar, pengembangan kreativitas siswa masih menghadapi berbagai tantangan. Faktor utama yang berkontribusi pada peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah fokus serta keterlibatan mereka terhadap media pembelajaran, akan tetapi temuan dilapangan juga berdasarkan wawancara guru kelas 4 ditemukan bahwa fokus siswa yang seringkali terdistraksi pada proses pembelajaran masih menjadi tantangan, padahal hal tersebut menjadi salah satu faktor utama pengembangan kreativitas siswa.

⁴ Nurbaya, dkk. Inovasi Pembelajaran. (Majalengka: CV. Edupedia Publisher, 2023), hal. 1.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa, hal tersebut dinyatakan berdasarkan temuan di lapangan. Akan tetapi, tantangannya adalah penyediaan serta pengelolaan strategi pembelajaran yang efektif menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh guru.

Guru perlu mempunyai kompetensi dalam memilih dan mengembangkan serta memanfaatkan media yang tidak hanya menarik tetapi juga edukatif, sehingga dapat memfasilitasi eksplorasi ide siswa. Selain itu, keterbatasan waktu dan ide dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif juga menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang mendorong kreativitas.

Hal tersebut dipaparkan berdasarkan temuan lapangan yaitu dari hasil observasi dan wawancara oleh guru kelas 4 serta wawancara dengan kepala sekolah SDN 01 Jakarta Timur. Selain itu, observasi yang dilakukan oleh peneliti pada aktivitas kreatif menunjukkan bahwa aktivitas kreatif seperti penggunaan media *pop-up kit* pada anak-anak perlu dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Aktivitas kreatif seperti hal tersebut penting karena akan berjalan lebih sistematis, menciptakan suasana belajar yang lebih

kondusif, serta dapat memberikan hasil yang lebih optimal dalam peningkatan kreativitas siswa.

Berdasarkan pembahasan tersebut, makna pembelajaran dengan penggunaan media harus disampaikan dan diintegrasikan dengan efektif agar lebih mudah dipahami siswa. Integrasi atau penggabungan antara esensi materi pembelajaran dan pengembangan kreativitas menjadi kunci agar siswa tidak hanya memahami konsep pembelajaran tetapi juga mampu mengembangkan daya imajinasi dan berpikir kreatif dalam proses sistematis pada aktivitas pembelajaran.

Sisi lain, kreativitas adalah salah satu keterampilan abad 21 yang menjadi sangat penting untuk dikuasai siswa agar mereka dapat menghadapi tantangan dalam dunia yang terus berkembang. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan keterampilan kreativitas sejak dini, dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mendorong perkembangan kreativitas.



Gambar 1.1 Kreativitas Sebagai Keterampilan Utama Abad 21⁵

Konsep kreativitas lebih lanjut diperkenalkan dengan menggunakan sub tema 'Aku dan Cita-citaku' dalam pembelajaran untuk membantu siswa merancang dan mengekspresikan suatu impian.

Tidak hanya mendorong siswa berimajinasi, pembelajaran dengan tema 'Cita-cita' memberikan pengalaman konkret, melalui penggunaan media *pop-up kit*, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran serta menghubungkan cita-cita dengan proses kreatif yang mereka lakukan.

⁵ Government of Cikoneng Village. *Mengembangkan keterampilan abad ke-21: menyiapkan siswa untuk masa depan*. <https://cikoneng-ciamis.desa.id/mengembangkan-keterampilan-abad-ke-21-menyiapkan-siswa-untuk-masa-depan> (diakses pada 2 Maret 2025).

Sejalan dengan konsep tersebut, Berk (2018) mengemukakan bahwa pendidikan yang menyentuh aspek personal siswa, seperti menghubungkan pembelajaran dengan cita-cita dan impian mereka, dapat mengembangkan motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa.

Pembelajaran ini mendorong siswa melihat kaitan antara kehidupan dan masa depan. Dengan demikian, tema 'Cita-cita', sub tema 'Aku dan Cita-citaku' tidak hanya memiliki potensi mengembangkan kreativitas akan tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif, siswa kelas 4 SD, yang berusia sekitar 9 hingga 10 tahun berada pada tahap *operasional konkret*. Pada tahap tersebut anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis mengenai objek yang mereka lihat, dengar dan sentuh, tetapi masih terbatas dalam hal-hal yang abstrak.

Pembelajaran berbasis pada objek fisik, visual, dan pengalaman langsung menjadi sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitifnya.⁶ Khususnya dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan media seperti *pop-up kit* mengajak siswa untuk melibatkan perkembangan kognitif mereka.

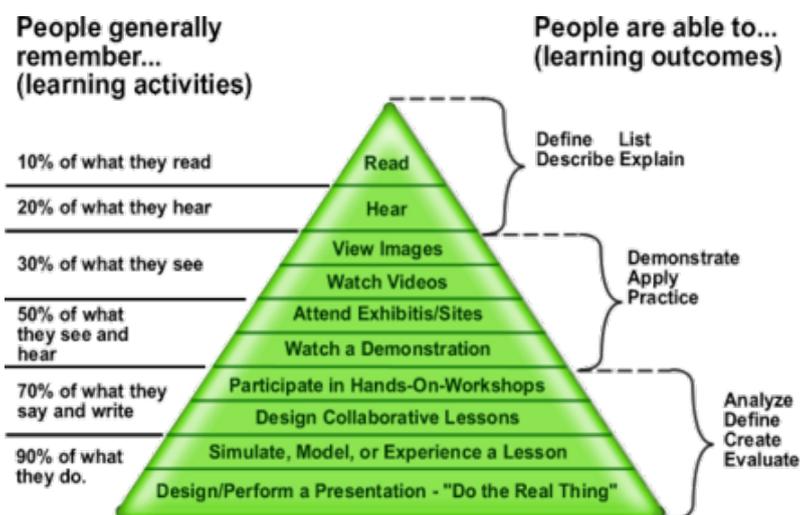
⁶ Jean Piaget. *The Child's Conception of the World*, trans. Jean and Audrey Weil (London: Routledge & Kegan Paul, 2015).

Mengacu pada teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) oleh Edgar Dale, semakin konkret dan langsung pengalaman yang dialami siswa dalam proses pembelajaran, semakin besar juga efektivitas pembelajaran.

Kerucut pengalaman menunjukkan bahwa pengalaman yang lebih konkret dan eksplorasi aktif seperti membuat dan mengkreasikan media *pop-up kit*, dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa. Tidak hanya mengamati, tetapi juga terlibat langsung dalam proses atau aktivitas kreatif, sesuai dengan prinsip dasar teori Dale.⁷

Penggunaan media *pop-up kit* sebagai salah satu media tiga dimensi ini membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret. Melalui pengalaman yang lebih konkret dengan simulasi siswa tidak hanya melihat atau mendengar tetapi merasakan dan menciptakan yang jauh lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa.

⁷ Edgar Dale. *Audio-Visual Methods in Teaching*. (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1969). 107.



Gambar 1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale⁸

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai teknologi yang dapat membantu serta memudahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hamka dalam Daniyati dan kawan-kawan (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.⁹

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

⁸ Edgar Dale, *Cone of Experience*, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Edgar_Dale (diakses pada 2 Maret 2025).

⁹ Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. Konsep Dasar Media Pembelajaran. (Purwakarta: Journal of Student Research, 2023). 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

yang ingin dicapai. Inovasi tersebut dapat berupa ide, gagasan atau teknologi baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran dan dilakukan oleh pendidik, pemerintah, dan lembaga kependidikan lainnya.¹⁰

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong kreativitas siswa sebagai solusi pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang dalam penelitian ini media yang sudah ada dimanfaatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran (*media by utilization*).

Media tersebut berupa *pop-up kit* sebagai perantara yang digunakan sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa. Media *pop-up kit* ini terdiri dari seperangkat alat yang dikemas dalam satu set dan digunakan untuk membuat media tiga dimensi guna mendorong kreativitas siswa.

Media *pop-up kit* memungkinkan siswa untuk berimajinasi dan menciptakan karya yang menarik serta interaktif. Penggunaan *pop-up kit* dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas serta meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media *pop-up* dapat merangsang visual siswa, yang pada

¹⁰ Nurbaya, dkk. Inovasi Pembelajaran. (Majalengka: CV. Edupedia Publisher, 2023), hal. 3.

gilirannya meningkatkan imajinasi dan kemampuan dalam mengekspresikan ide melalui sebuah karya kreatif¹¹.

Media *pop-up kit* telah digunakan dalam kegiatan edukatif dan kreatif di luar sekolah serta keberadaannya juga sudah cukup dikenal. Meskipun begitu, penerapan media *pop-up kit* dalam pendidikan formal masih terbatas dan belum menjangkau secara luas.

Berdasarkan observasi awal, siswa tampak antusias ketika diperkenalkan dengan media ini, tetapi masih ada yang kesulitan dalam memahami bagaimana cara menggunakannya dalam mengekspresikan ide kreatifnya.

Temuan lainnya didapati dari kegiatan observasi dan wawancara bahwa guru dan siswa melihat media *pop-up kit* sebagai suatu yang baru dalam pendidikan, sehingga memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk mengeksplorasi *pop-up kit* yang berbentuk tiga dimensi.

Guru sebagai fasilitator juga perlu mempelajari media tersebut untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun media *pop-up kit* memiliki potensi yang besar, penggunaan atau pemanfaatan dalam konteks

¹¹ Prosiding IKIP PGRI Bojonegoro, "Media Pop-Up sebagai Sarana Merangsang Imajinasi dan Kreativitas". 2023. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id>

pembelajaran masih memerlukan strategi yang terencana dan sistematis, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Teknologi pendidikan memiliki peran penting dalam konteks pendidikan karena teknologi pendidikan berperan memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bidang ilmu ini berfokus pada pemanfaatan media dan teknologi yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Teknologi pendidikan tidak hanya mencakup penggunaan perangkat digital tetapi juga dalam pengembangan serta pemanfaatan media inovatif berbasis pengalaman langsung. Tantangan utama dalam penerapan teknologi pembelajaran adalah bagaimana menyeimbangkan antara penggunaan media digital dengan pendekatan kreatif berbasis aktivitas fisik

Berdasarkan hal tersebut, media *pop-up kit* dapat menjadi media alternatif yang interaktif dan tidak bergantung dengan perangkat digital, sehingga dapat lebih sesuai untuk lingkungan pembelajaran di sekolah dasar.

Terdapat penelitian sebelumnya telah mengkaji manfaat media *pop-up* dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan kit media oleh Wardhani (2019) menemukan bahwa kit media berupa *pop-up kit* yang dikembangkan oleh peneliti tersebut memiliki

kualitas baik dan layak digunakan untuk memfasilitasi aktivitas siswa untuk merangsang kreativitas siswa kelas 4 SD di Global Kids School. Proses perakitan visualisasi menjadi tiga dimensi yang disajikan dalam media *pop-up* mendorong siswa berkreasi.¹²

Penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi bagaimana siswa kelas 4 menggunakan media *pop-up kit* untuk mengembangkan kreativitas masih terbatas sekali. Maka dari itu, penelitian ini berupaya untuk menggali lebih dalam bagaimana media *pop-up kit* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran di kelas 4 SD serta bagaimana siswa merespons dan mengalami proses kreatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan bahasan terkait media *pop-up kit* dan penelitian yang relevan, dapat diidentifikasi bahwa meskipun media *pop-up kit* memiliki potensi besar, pemanfaatannya dalam pendidikan formal masih terbatas.

Hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan bahwa siswa sering kali hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teks dan gambar dua dimensi, dan memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk dapat mengoptimalkan penggunaan tiga dimensi ini, selain itu guru

¹² Wardhani, L. K. *Pengembangan Kit Media untuk Merangsang Kreativitas Anak Kelas 4 SD*. (Jakarta: Jurnal Pembelajaran Inovatif, 2019).

juga perlu mempelajari cara mengintegrasikan media *pop-up kit* dalam proses pembelajaran agar memberikan hasil yang maksimal.

Harapannya hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dengan aktivitas kreatif dan berbasis pengalaman langsung, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam meningkatkan kreativitasnya secara optimal dalam lingkungan pendidikan formal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian, yaitu:

1. Kurangnya fokus sehingga siswa sering mengalami distraksi dalam proses pembelajaran, padahal fokus yang baik adalah faktor utama dalam mengembangkan kreativitas siswa.
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan kreativitas siswa masih belum digunakan secara optimal.
3. Keterbatasan guru dalam mengelola strategi pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa karena kurangnya kompetensi dalam pemanfaatan media pembelajaran kreatif serta

keterbatasan waktu dalam merancang pembelajaran yang efektif.

4. Pemanfaatan media pembaharu pendidikan seperti media *pop-up kit* dalam pembelajaran dalam pendidikan formal masih terbatas, sehingga guru dan siswa memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam menggunakannya secara optimal.
5. Studi penelitian yang masih sangat terbatas terkait pemanfaatan media *pop-up kit* dalam pembelajaran di kelas 4 SD, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas dalam mengembangkan kreativitas siswa.
6. Kebutuhan dalam strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa menggunakan media *pop-up kit* dengan penerapan perilaku kreatif masih sangat terbatas.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya akan berfokus pada pemanfaatan media *pop-up kit* digunakan dengan perilaku kreatif untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas 4 SDN Lubang Buaya 01 Pagi, dengan fokus pada pengembangan ide kreatif melalui aktivitas yang berbasis media tiga dimensi dalam konteks pembelajaran.

2. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Lubang Buaya 01 Pagi dan terlibat langsung dalam penggunaan media *pop-up kit* dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian ini akan mendeskripsikan bagaimana kreativitas siswa berkembang melalui penerapan perilaku kreatif dalam konteks pembelajaran dan bukan pada perilaku kreatif di luar lingkungan pendidikan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media *pop-up kit* dengan penerapan perilaku kreatif dapat mengembangkan kreativitas siswa kelas 4 SD.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan pemanfaatan media *pop-up kit* dengan penerapan perilaku kreatif untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas 4 di SDN Lubang Buaya 01 Pagi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi teori pembelajaran berbasis media kreatif, serta memperkaya referensi tentang penggunaan media *pop-up kit* dengan penerapan perilaku kreatif pada pendidikan sekolah dasar agar bermanfaat untuk pendidikan yang lebih baik dan optimal.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat sebagai sarana meningkatkan wawasan, pengetahuan serta keterampilan peneliti dengan mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata serta menjadi refleksi diri untuk senantiasa berkontribusi untuk pendidikan Indonesia yang lebih berkualitas.

b. Siswa Kelas 4 SD

Hasil pemanfaatan media pembelajaran pada penelitian ini dapat digunakan siswa sebagai menjadi media pembelajaran lokal dalam rangka mengembangkan kreativitas dan minat belajar siswa. Pemanfaatan media *pop-*

up kit dapat membantu anak dalam menyalurkan daya kreativitas mereka melalui produk yang nyata sehingga kebutuhan anak usia dini dapat terpenuhi dengan baik dengan adanya produk berupa media pembelajaran *pop-up kit* yang dimanfaatkan oleh peneliti.

c. Guru

Menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mengajak peserta didik mengembangkan daya kreativitasnya.

d. Program Studi

Dapat berkontribusi kepada program studi teknologi pendidikan agar menjadi program studi memiliki citra yang semakin baik dalam melahirkan media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk pendidikan nasional dan internasional.

e. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai kajian pemanfaatan media pembelajaran berupa media *pop-up kit*, serta menjadi referensi penelitian serupa di kemudian hari agar berlangsung secara baik dan mendalam.

f. Orang Tua

Menjadi solusi untuk para orang tua yang mengharapkan adanya media pembelajaran yang baik dengan memanfaatkan media *pop-up kit* untuk menstimulasi dan mengembangkan kreativitas anak dengan aktivitas kreatif dan menyenangkan. Diharapkan terjadi interaksi yang memotivasi anak dari orang tua atas aktivitas kreatif yang dapat berlangsung sebagaimana mestinya.

g. Nusa dan Bangsa

Media *pop-up kit* dapat menjadi media pembelajaran lokal yang diterapkan secara mengglobal sesuai jargon dari Bocil Incorporation sebagai penyedia media kreatif *pop-up kit* yaitu 'Siap Mendunia Membawa Indonesia'. Serta menjadi salah satu pemecah solusi di Negara Indonesia.