

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang ada saat ini terjadi begitu cepat baik dari berbagai aspek. Salah satu perkembangan yang sedang terjadi di Indonesia adalah perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat tidak dapat dihindari, pendidikan menjadi salah satu akibat dari perkembangan ini (Mulyani & Haliza, 2021). Proses dalam dunia pendidikan semakin maju dengan adanya perkembangan teknologi yang ada. Terdapat perubahan yang signifikan baik dari proses pembelajaran ataupun cara siswa mengajar. Perubahan ini menjadi salah satu pertanda perkembangan abad-21 yang mana memanfaatkan teknologi dalam segala bidang (Karim dan Daryanto dalam (Sumarni dkk., 2023)).

Menurut Soh, Arsyad & Osman dalam (Efendi dkk., 2023) abad 21 dikatakan sebagai abad pengetahuan yang mana dapat dilihat melalui perubahan besar-besaran dari masyarakat agraris menuju masyarakat industri dan kemudian menjadi masyarakat berpengetahuan. Perkembangan abad 21 yang saat ini ada tidak dapat dihindari karena perkembangan tersebut terus berkembang seperti aliran air yang mengalir tanpa adanya batasan. Adanya perkembangan yang terus cepat di abad 21 ini, mengharuskan seseorang memiliki kemampuan untuk memilih dan menyaring segala informasi yang ada. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki di abad 21 ini sering disebut dengan keterampilan abad 21.

Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang dibutuhkan seseorang dalam menghadapi tantangan di abad 21 ini. Tantangan abad 21 yang saat ini

berkembang secara aktif baik secara global, transformasi digital, pencarian sumber daya yang kompeten, dan kemampuan beradaptasi yang cepat dalam menghadapi perubahan (Efendi dkk., 2023). Keterampilan abad 21 yang saat ini didengar dan dibahas mendapat tanggapan yang berbeda dari beberapa orang, ada yang menganggap serius, biasa-biasa saja, dan ada pula yang tidak menganggap keterampilan abad 21 ini (Zubaidah, 2016). Terdapat beberapa kompetensi atau kemampuan yang harus dimiliki dalam menghadapi tantangan abad 21. Beberapa organisasi memiliki pendapatnya sendiri terhadap keterampilan yang harus dimiliki individu dalam menghadapi abad 21 ini. Dikutip dari (Zubaidah, 2016), beberapa organisasi tersebut, yaitu Wagner dan Charger Leadership Group dari Harvard University yang menerangkan bahwa terdapat tujuh keterampilan yang harus dimiliki individu. Ketujuh keterampilan tersebut ialah, kemampuan memecahkan masalah atau berpikir kritis, kemampuan kepemimpinan atau kolaborasi, kemampuan beradaptasi atau ketangkasan, inisiatif dan berjiwa kewirausahaan, mampu berkomunikasi baik secara langsung maupun tertulis, mampu menganalisis dan mengakses segala informasi, memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu.

US-based Apollo Education Group menyebutkan bahwa terdapat 10 keterampilan yang harus dimiliki individu untuk menghadapi abad 21 ini, yaitu kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, kemampuan beradaptasi, akuntabilitas dan produktivitas, inovasi, kewarganegaraan global, kemampuan dan jiwa kewirausahaan, kemampuan mengakses, menganalisis, dan menyintesis informasi (Barry dalam (Zubaidah, 2016)). US-based Partnership for 21st Century Skills (P21) dalam (Zubaidah, 2016) menerangkan bahwa

keterampilan yang harus dimiliki pada abad ke 21 disebut sebagai 4C (*communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*).

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai keterampilan yang harus dimiliki individu dalam menghadapi tantangan abad 21, saat ini yang sering kita dengar adalah keterampilan yang dipaparkan oleh US-Based Partnership for 21st Century Skills (P21). Keempat keterampilan tersebut ialah keterampilan berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Keempat keterampilan ini sangat penting terutama dalam dunia pendidikan, sehingga pendidikan saat ini lebih ditekankan untuk mengasah keterampilan tersebut dalam diri siswa. Pendidikan yang demikian saat ini dikenal dengan pembelajaran abad 21. Menurut Simanjuntak (2019) menyampaikan bahwa pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada yang diajarkan, tetapi cara pengajarannya yang mana harus memenuhi kebutuhan yang ada di masa depan seperti tuntutan abad 21.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran berdasarkan konsep *21st Century Skills* yang berkarakter 4C. Pembelajaran harus memenuhi tuntutan 4C dalam membantu menyiapkan siswa dalam persaingan global (Sunismi dkk., 2023). *Creativity* yang merupakan salah satu dari keterampilan yang harus dimiliki setiap individu dalam menghadapi tuntutan abad 21 ini menjadi salah satu topik yang perlu dibahas (Madyani dkk., 2020). Menurut Ghufroon & Risnawita (2017) kemampuan berpikir kreatif merupakan kekuatan utama yang berperan menggerakkan kemajuan manusia dalam penelusuran, dan pengembangan serta penemuan-penemuan baik di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, serta bidang lainnya. Pernyataan tersebut menekankan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam abad 21 ini terutama dalam perkembangan teknologi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh OECD dalam program PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang pertama kali melakukan pengukuran tingkat kreativitas suatu negara dengan melibatkan anak berusia 15 tahun sebagai sampel dalam (PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds, Creative Schools, 2024). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif masyarakat Indonesia masih di bawah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes yang mana hasilnya Indonesia mencapai 31%. Hasil tersebut masih tergolong rendah dan tertinggal dari rata-rata di seluruh negara yang ikut OECD yang sebesar 78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu dilakukan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena melihat hasil PISA negara Indonesia masih tergolong rendah.

Pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah (Suparman & Husen, 2015). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025 diperoleh data bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah. Namun, pada saat dilakukan observasi pada tanggal 20 dan 21 Januari 2025 diperoleh bahwa selama proses pembelajaran guru belum mampu menggunakan bahan ajar secara optimal. Salah satu bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran adalah LKPD. Penggunaan LKPD selama proses pembelajaran hanya dipusatkan pada pengerjaan latihan-latihan soal yang ada di LKPD. Pemaparan materi yang ada dilakukan oleh guru, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan oleh guru. Berdasarkan data yang ada, meskipun pembelajaran yang dilakukan sudah mengajak untuk menyelesaikan masalah akan

tetapi penggunaan bahan ajar yang belum optimal akan berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian dari (Nazifah dkk., 2021) yang menjabarkan bahwa penggunaan bahan ajar yang optimal akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat membantu membentuk interaksi antara siswa dan guru (Jowita, 2017). LKPD merupakan bahan ajar yang membantu siswa untuk menemukan konsep berdasarkan permasalahan konkret yang sedang dihadapi. Masalah yang disajikan pada LKPD umumnya merupakan permasalahan yang sederhana dan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. LKPD juga memiliki manfaat untuk penguatan materi dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa. LKPD yang merupakan salah satu bahan ajar memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Fauzi, 2022). Hal ini dikarenakan fungsi LKPD adalah sebagai alat yang dapat membantu mengembangkan kognitif dan kreativitas yang dikemas dalam bentuk petunjuk percobaan sederhana maupun demonstrasi.

Dikarenakan penggunaan bahan ajar yang belum optimal selama proses pembelajaran dapat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa, pernyataan ini juga didukung dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan pada tanggal 12 dan 13 Februari 2025. Berdasarkan hasil tes tersebut kemudian diperoleh nilai, kemudian dihitung rata-ratanya untuk mengelompokkan siswa menjadi beberapa kategori, dari hasil pengategorian diperoleh siswa kelas IV A mendapat persentase sebesar 20,7% dengan kategori rendah dan 48,3% dengan kategori

sedang. Kelas IV B sendiri memiliki persentase sebesar 37,9% dengan kategori rendah dan 31% dengan kategori sedang. Berdasarkan tes yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Tinggi rendahnya berpikir kreatif dalam suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya, yaitu motivasi pada diri individu itu sendiri dan kegiatan yang dilakukan oleh individu itu, seperti eksperimen ataupun pengembangan kognitif lainnya (Ghufron & Risnawita, 2017).

Mata pelajaran IPAS yang merupakan salah satu mata pelajaran yang tersedia di kurikulum merdeka yang menuntut siswa untuk menentukan konsepnya sendiri. Pengambilan masalah dalam kehidupan nyata membantu siswa dalam menentukan konsepnya sendiri (Hamruni, 2015). Permasalahan konkret yang saat ini dapat diambil dari lingkungan sekitar adalah pelestarian budaya. Pada era perkembangan teknologi yang terus maju saat ini budaya daerah terus luntur. Pelestarian budaya seperti penggunaan permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran.

Permainan tradisional sebagai salah satu budaya lokal yang memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran (Cahyani dkk., 2023). Permainan tradisional di Madura seperti karapan kaleles selain menyenangkan untuk dimainkan tetapi juga mengandung nilai-nilai kerja sama, strategi, dan kreativitas. Permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas siswa didukung oleh (Sudrajat & Rilianti, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional selama proses pembelajaran dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dikarenakan selama proses bermain siswa mampu mencetuskan ide-ide baru dan kreatif.

Menelaah dari pentingnya penggunaan LKPD selama proses pembelajaran dan pentingnya menerapkan permainan selama proses pembelajaran, maka dilakukan sebuah penelitian yang mengintegrasikan permainan tradisional karapan kaleles dalam LKPD. Penelitian ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh LKPD yang terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya siswa kelas 4 SDN Pejagan 1. Peneliti kemudian melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN LKPD TERINTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL KARAPAN KALELES TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SDN PEJAGAN 1”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat pengaruh LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yang akan dicapai, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh LKPD terintegrasi permainan tradisional karapan kaleles terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh setelah melakukan penelitian, yaitu:

A. Manfaat Teoritis

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat memberi manfaat kepada pembaca dan bagi peneliti sendiri sebagai motivasi agar dapat menggunakan LKPD sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat belajar aktif, mandiri, dan memiliki kreativitas yang tinggi untuk menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi guru dalam menggunakan LKPD yang terintegrasi kearifan lokal untuk pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat mengembangkan produk baru yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan menjadi motivasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lainnya.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi pihak sekolah terkait dengan kemampuan berpikir kreatif siswanya dan menjadi bahan evaluasi dalam pemilihan LKPD yang dapat mengikuti tuntutan abad 21.

1.5 Batasan Penelitian

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B di SDN Pejagan 1 Bangkalan
2. Bahan ajar yang digunakan yaitu LKPD terintegrasi permainan tradisional.
3. Kemampuan yang diukur adalah kemampuan berpikir kreatif.
4. Materi yang diajarkan ialah materi gaya.
5. Jumlah pertemuan pada kelas kontrol sebanyak 2 kali pertemuan dan kelas eksperimen sebanyak 3 kali pertemuan.

1.6 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang jarang didengar oleh beberapa orang, agar lebih mudah dipahami, penulis menjelaskan beberapa istilah dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Biasanya di dalam LKPD langkah-langkah pembelajaran yang harus diikuti siswa selama proses pembelajaran. LKPD biasanya digunakan secara berkelompok ataupun individu.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang ada dan berkembang di masyarakat dan dilestarikan secara turun-temurun yang mengandung nilai-nilai kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan nilai-nilai lainnya.

3. Karapan Kaleles

Karapan kaleles merupakan permainan tradisional Madura yang cara bermainnya mirip dengan karapan sapi yang mana mengadu kecepatan. Perbedaan karapan kaleles dengan karapan sapi terletak di depannya. Pada karapan sapi menggunakan sapi, sedangkan pada karapan kaleles menggunakan roda yang terbuat dari kayu atau sandal bekas. Namun, terkadang ada yang membuatnya dari pecahan genting.

4. Kreatif

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk memiliki daya cipta atau mengembangkan ide-ide baru maupun memanfaatkan objek atau informasi untuk menyelesaikan suatu persoalan yang ada.