

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan manusia, usaha meningkatkan dan memajukan suatu bangsa dan negara (Mardhiyah *et al.*, 2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia memiliki tujuan yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. Undang-undang ini bertujuan untuk menghasilkan siswa yang bertaat kepada Tuhan, beriman, berilmu, mandiri, kreatif, berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan demokratis. Mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan alat perantara yaitu kurikulum. Kurikulum Pendidikan Indonesia saat ini yaitu Kurikulum Merdeka, memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas tenaga manusia dan meningkatkan standar Pendidikan di Indonesia (Vhalery *et al.*, 2022). Pembelajaran IPA sangat penting untuk proses pendidikan karena dapat mendorong minat siswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan (Mabsutsah & Yushardi, 2022).

Pembelajaran IPA berfokus pada siswa dan melibatkan aktivitas fisik dan mental yang berfokus pada kehidupan sehari-hari (Suwartiningsih, 2021). IPA adalah cabang pengetahuan yang mengkaji fenomena alam dengan cara terstruktur berdasarkan hasil eksperimen dan observasi manusia (Mokambu, 2021). Pembelajaran IPA dapat membantu siswa berpikir kreatif dengan melibatkan mereka dalam kegiatan ilmiah secara langsung (Krismanita & Qosyim, 2021). Kemampuan berpikir kreatif memiliki kepentingan besar karena mencakup kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide kreatif (Utami *et al.*, 2020).

Menurut pernyataan Febrianingsih (2022) mengemukakan bahwa untuk memahami, menguasai, dan menyelesaikan masalah, siswa perlu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu dengan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan seseorang menggunakan pikiran mereka yang inovatif untuk menghasilkan solusi terhadap masalah (Anggraini *et al.*, 2020).

Siswa sering kesulitan menjawab soal tingkat tinggi yang mengukur kemampuan berpikir kreatif karena kurangnya pengembangan pola pikir dan kemampuan untuk menyampaikan ide-ide. Akibatnya, mereka cenderung memilih untuk mengerjakan soal seperti yang dicontohkan oleh guru tanpa memahami maknanya secara mendalam (Haerunisa *et al.*, 2021). Menurut Saefulloh *et al.*, (2021) siswa umumnya cenderung mengandalkan hafalan atau peniruan dari apa yang diajarkan oleh guru ketika menjawab masalah atau soal, hanya memberikan jawaban yang sesuai dengan contoh.

Berdasarkan riset *Global Creativity Index (GCI)* tahun 2017, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia dinilai rendah yaitu berada di peringkat ke-87 dari 127 negara yang disurvei dalam indeks kreativitas global. Skor yang diperoleh sebesar 30,10 dan menjadikan Indonesia berada di atas Kamboja yang mencatat skor 27,05 dalam indeks tersebut (Sari *et al.*, 2020). Kemampuan berpikir kreatif peserta didik rendah sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan masalah dan solusinya, serta rencana yang dibuat gagal dilaksanakan. Hasil dari survei PISA 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi 74 dari 79 negara yang disurvei dalam hal skor Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dengan skor 396. Skor rendah ini menggambarkan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam bidang pendidikan. Selain itu, hanya sekitar 7% dari siswa yang mencapai level 5 atau 6,

yang mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka secara kreatif (OECD, 2019). Berdasarkan hasil laporan GCI dan PISA menjelaskan bahwa Indonesia masih berada pada kategori rendah dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian yang telah dilakukan Ramadhani *et al* (2021) di SMPN 2 Teluk Jambe Timur menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih rendah. Dari semua siswa, hanya empat yang mencapai indikator kelancaran. Tidak ada siswa dari kategori kemampuan sedang, rendah, atau tinggi yang memenuhi indikator lainnya. Selain itu penelitian dari Rofiqoh *et al.*, (2020) pada indikator *fluency* siswa berada pada kategori sedang. Namun, indikator *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* siswa masuk dalam kategori rendah. Dari hasil wawancara dengan guru IPA di UPTD SMPN 1 Socah, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dinilai rendah, mereka menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah karena kurangnya kemampuan dalam mengembangkan pola pikir dan mengungkapkan ide-ide masih kurang. Berdasarkan pra-penelitian yang menggunakan angket dengan siswa di UPTD SMPN 1 Socah, mayoritas siswa (85,7%) percaya bahwa berpikir kreatif memiliki pentingan yang besar dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pengembangan media pembelajaran. Seorang guru memegang peran penting dengan merancang kegiatan pembelajaran, mengelola siswa, serta menciptakan pembelajaran dengan menyenangkan (Asmara & Nindianti, 2019). Pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kreatif dan keterampilan sangat dibutuhkan untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa (Ridwan *et al.*, 2021).

Media pembelajaran adalah rangkaian materi pelajaran yang tersusun secara teratur dan menggambarkan kompetensi yang dipelajari oleh siswa (Fauzi & Mustika, 2022). Media pembelajaran dirancang dan didesain dengan mengikuti aturan instruksional yang terorganisir secara sistematis (Anggraini *et al.*, 2022). Pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif perlu adanya inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran, salah satunya adalah *e-Magazine*.

E-Magazine merupakan majalah digital, yang berbeda dengan format konvensional yang terbuat dari kertas untuk menulis artikel. Sebagai media pembelajaran, *e-Magazine* berbentuk file elektronik yang mudah diakses dengan perangkat seperti komputer, tablet atau *handphone* (Puri *et al.*, 2019). Majalah elektronik ialah media pembelajaran yang menampilkan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan memiliki fitur pendukung seperti gambar, video, dan audio (Arifin *et al.*, 2019). Menurut Arief *et al.*, (2021) *e-Magazine* merupakan media pembelajaran yang menampilkan tampilan dan isi yang berbeda dibandingkan media pembelajaran pada umumnya. Keuntungan menggunakan *e-Magazine* sebagai media pembelajaran yaitu bisa menyisipkan fitur yang baru seperti *barcode* yang memungkinkan akses langsung ke video YouTube, *hyperlink* yang mengarah ke *website* tertentu, atau alamat *web* yang dapat dimasukkan ke dalam *e-Magazine* (Nurhadi, 2020). *E-Magazine* ini menggunakan aplikasi *canva*, sebuah platform desain digital yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis seperti banner, majalah, infografis dan lainnya (Purba & Harahap, 2022). Berdasarkan pra penelitian menggunakan angket analisis siswa diperoleh sebanyak 95,2% siswa

jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *e-Magazine*. Media pembelajaran *e-Magazine* berisi tentang produk jamu naturna.

Produk Jamu Naturna adalah produk jamu herbal yang mengkhususkan diri dalam produksi minuman kesehatan herbal (Yasir *et al.*, 2020). Produk Jamu Naturna menawarkan berbagai produk jamu dengan enam variasi kemasan botol cair dan sepuluh kemasan praktis dalam bentuk serbuk (Royhan & Rum, 2022). Berdasarkan pra penelitian menggunakan angket diperoleh sebanyak 81% siswa tidak mengetahui produk jamu naturna, Tidak banyak orang tahu tentang produk jamu naturna untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran IPA yang dikaitkan dengan materi senyawa, unsur dan campuran.

Materi unsur, senyawa, dan campuran merupakan bagian dari kurikulum Merdeka semester genap untuk kelas VIII dalam mata pelajaran IPA SMP/MTs. Materi ini dapat kita temui dalam lingkungan sekitar kita. Pembelajaran materi ini seharusnya dirancang agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Materi unsur, senyawa dan campuran adalah materi yang terdapat pada kurikulum merdeka semester genap kelas VIII dalam mata pelajaran IPA SMP/ MTs (Aninindya *et al.*, 2022). Bagi sebagian besar siswa menengah pertama, materi kimia terlihat sulit karena banyak konsepnya yang abstrak dan kompleks, serta banyak istilah baru yang harus dipelajari untuk pertama kalinya (Jamilah *et al.*, 2021). Berdasarkan pra-penelitian dengan menggunakan angket, hasil menunjukkan bahwa 76,2% siswa mengalami kesulitan, kurang minat, kurang antusias, dan cenderung tidak aktif dalam pembelajaran. Materi tentang unsur, senyawa, dan campuran materi yang bersangkutan dengan pembuatan jamu naturna.

Permasalahan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, produk jamu naturna perlu diekspos lagi khususnya dalam pembelajaran dengan dihubungkan dengan materi unsur, senyawa dan campuran. Pada materi tersebut siswa merasa sulit dipahami, maka perlu dilakukan penelitian **“Pengembangan *e-Magazine* Tema Produk Jamu Naturna untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Belum ada media pembelajaran tema produk jamu naturna.
4. Keterampilan berpikir kreatif kurang dioptimalkan dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan *e-Magazine* tema produk jamu naturna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan *e-Magazine* tema produk jamu naturna?
3. Bagaimana respons siswa pada *e-Magazine* tema produk jamu naturna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan *e-Magazine* tema produk jamu naturna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan *e-Magazine* tema produk jamu.
3. Untuk mengetahui respons siswa pada *e-Magazine* tema produk jamu naturna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat memberi manfaat dalam peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan motivasi untuk membuat inovasi dalam media pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki.
3. Bagi sekolah, diharapkan informasi ini mampu dijadikan sebagai rujukan dalam menentukan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang siswa miliki.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian kali ini sebagai berikut:

1. *E-Magazine* yang dikembangkan disesuaikan dengan pencapaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPA, terutama dalam materi unsur, senyawa, dan campuran.
2. Produk yang dihasilkan berupa *e-Magazine* tema produk jamu naturna yang digunakan pada pembelajaran IPA untuk Kelas VIII semester II.

3. *E-Magazine* yang dihasilkan akan berbentuk link yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop yang terkoneksi dengan internet.
4. *E-Magazine* berisi bahasan materi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari *fluency, flexibility, orisinility, elaboration*.
5. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *E-Magazine*

E-Magazine juga dikenal sebagai majalah elektronik atau majalah digital, adalah jenis publikasi majalah yang tersedia dalam format digital. Majalah ini diakses menggunakan perangkat seperti komputer, tablet atau *smartphone* (Nuraida *et al.*, 2022).

2. Jamu naturna

Jamu Naturna produk jamu herbal yang mengkhususkan diri dalam produksi minuman kesehatan herbal dalam dua bentuk, yakni cair dan serbuk. Produk-produk ini menggunakan bahan-bahan seperti daun belimbing wuluh, serai seledri, kunyit, sirih pinang, jahe merah (Yasir *et al.*, 2021).

3. Unsur, senyawa dan campuran

Unsur, senyawa, dan campuran merupakan salah satu materi yang dipelajari siswa SMP. Materi ini mempelajari sifat-sifat dan contoh-contoh dari pengelompokan materi tersebut (Hasanah *et al.*, 2021).

4. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif adalah kompetensi yang sangat penting karena perubahan berlangsung dengan kilat dan dinamik. Dalam konteks ini, dibutuhkan kemampuan

berpikir yang tidak konvensional untuk mengutarakan ide-ide terbaru (Widana & Septiari, 2021).