



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 2761-2769

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Modul KALBU (Kami Penyelamat Bumi) untuk Mengetahui Keterampilan Berpikir Siswa Kelas IV SDN Mranggon Lawang 1 Kabupaten Probolinggo

Siti Maryam^{1✉}, Didit Yulian Kasdriyanto², Ryzca Siti Qomariyah³

Universitas Panca Marga

Email: merrymerot12@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Berpikir kreatif ialah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang inovatif atau memperbarui sesuatu yang sudah ada dengan keunikan tersendiri. Fakta di lapangan menyatakan bahwa terdapat banyak siswa yang mempunyai tingkat kreativitas rendah dibawah rata-rata yang dipicu oleh faktor internal dan faktor external. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran modul untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa. Modul ini diciptakan sesuai dengan karakteristik siswa guna membekali siswa dengan pendidikan keberlanjutan hidup. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan modul proyek yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini mengaplikasikan model pengembangan *Borg and Gall* yang telah dikonversi. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini diantaranya pengumpulan data, kuisioner, dan dokumentasi. Instrument yang dipakai pada penelitian terdiri dari instrumen validasi ahli materi dan ahli desain, instrument praktisi pembelajaran, dan angket respon siswa. Hasil validasi ahli dan angket respon siswa menyatakan media yang diimplementasikan valid dan praktis dengan sedikit revisi. Validasi ahli materi mendapat perolehan nilai 87,5% dan validasi ahli media memperoleh nilai 93,75% dengan hasil rata-rata 90,6 %. Perolehan nilai yang didapatkan dari penilaian praktisi pembelajaran sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 88%. Berdasarkan hasil data tersebut, media pembelajaran modul KALBU untuk mengetahui Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV diklaim layak digaplikasikan pada pembelajaran di kelas IV.

Kata Kunci: *Berpikir Kreatif, Modul KALBU, Pengembangan*

Abstract

Creative thinking is the ability to create innovative new ideas or update something that already exists with its uniqueness. Facts in the field state that many students have a low level of creativity below average triggered by internal factors and external factors. Therefore, researchers developed learning media modules to hone students' creative thinking skills. This module is created according to student characteristics to equip students with sustainability education. The purpose of this research is to create valid, practical, and effective project modules. This research applies the converted Borg and Gall development model. The methods applied in this study include data collection, questionnaires, and documentation. The instruments used in the research consisted of material expert validation instruments and design experts, learning practitioner instruments, and student response questionnaires. The results of expert validation and student response questionnaires stated that the implemented media was valid and practical with a few revisions. Material expert validation received a score of 87.5% and media expert validation obtained a score of 93.75% with an average result of 90.6%. The score obtained from the assessment of learning practitioners was 90% and the student response questionnaire was 88%. Based on the results of these data, the learning media of the KALBU module to find out the Creative Thinking Skills of Grade IV Students is claimed to be worthy of being applied to learning in grade IV.

Keywords: Creative Thinking, KALBU Module, Development

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era millennial dan generasi Z sangatlah penting, terutama peran pendidikan dalam setiap lembaga pendidikan dari berbagai jenjang. Peran utama pendidikan adalah membekali manusia berupa kemampuan ilmu bagi kehidupannya. Pendidikan adalah upaya sadar manusia dengan penuh tanggungjawab membina peserta didik menuju tingkat kematangan yang lebih baik. Sekolah merupakan unit pendidikan formal yang diharapkan mampu berbagi pengalaman yang sepadan dengan potensi, minat, dan bakat siswa. Selain itu, pendidikan bermanfaat meningkatkan karakter dan kecerdasan manusia karena mengajarkan mereka untuk berpikir, analisis, serta membuat keputusan (Hasanah et al., 2023). Kemampuan seseorang dapat berkembang dengan baik jika mendapatkan pengalaman belajar yang baik dan benar yang diperoleh melalui lembaga pendidikan.

Berdasarkan UU No.2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, tujuan pendidikan nasional yaitu mengoptimalkan kecakapan serta menumbuhkan kualitas kehidupan dan kedudukan masyarakat Indonesia demi melahirkan tujuan nasional. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan perbaikan kurikulum yang berperan penting pada saat proses pendidikan. Maka dari itu, transformasi dan inovasi harus seimbang dengan perkembangan dan selaras dengan

keperluan masyarakat untuk menghadapi kesulitan dan kemajuan dibidang IPTEK. Seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan kurikulum juga semakin banyak perubahan dan memiliki berbagai macam jenis salah satunya yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pendidikan yang berlandaskan pada kodrat alam dan perkembangan IPTEK, Dimana setiap siswa memiliki potensi masing-masing (Cholilah et al., 2023). Kurikulum merdeka memfokuskan pada materi yang penting dan pengembangan keterampilan siswa pada tahap awal melalui Kegiatan proyek yang memungkinkan siswa aktif mempelajari masalah di dunia nyata.

Bahan ajar adalah sesuatu yang diciptakan selaras dengan kurikulum yang ditetapkan sekolah dan dibentuk dalam alat pembelajaran yang berguna untuk memberikan kemudahan kepada siswa ketika menafsirkan materi dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien. Dengan menggunakan bahan ajar, guru menjadi lebih cepat untuk memaparkan inti dari bahasan kepada siswa dan siswa juga lebih mudah menyerap informasi yang diberikan oleh guru. Bahan ajar terbagi menjadi dua macam, yakni bahan ajar cetak dan non-cetak. Bahan ajar cetak mencakup modul, *hand out*, buku, brosur, leaflet, dan lain sebagainya. Sebaliknya, bahan ajar non-cetak mencakup audio, visual, dan audio visual. Kosasih (2020; 18), modul merupakan bahan pelajaran mandiri yang terbagi menjadi serangkaian pengalaman belajar yang ditujukan untuk menunjang siswa meraih tujuan akademik.

Memasuki pembelajaran abad-21, yang mana pada saat ini yang dibutuhkan adalah keterampilan 4C, yaitu *Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking*. Keterampilan tersebut sangat dibutuhkan pada saat perkembangan zaman seperti sekarang ini guna untuk menyiapkan daya saing dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Berpikir kreatif adalah kecakapan berpikir untuk menghasilkan suatu gagasan baru yang inovatif yang sebelumnya tidak ada atau sudah ada tetapi memperbaiki dari sesuatu yang sudah ada tersebut dan sebisa mungkin berbeda dari sebelumnya. Dengan berpikir kreatif seseorang mampu melihat permasalahan dari berbagai perspektif. Kreativitas dapat digambarkan sebagai "proses" untuk menumbuhkan sesuatu yang unik dan berbeda dari elemen yang ada dengan membentuk kembali elemen tersebut (Sani, 2020).

Rendahnya tingkat kreativitas dipicu oleh faktor internal dan faktor external. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa yaitu dengan implementasi kurikulum merdeka yang memuat profil pelajar pancasila melalui proyek yang disebut P5 yang mana siswa diharuskan memenuhi beberapa kriteria salah satunya yaitu berpikir kreatif. Kegiatan tersebut memberi keleluasaan kepada siswa untuk belajar dalam kondisi non-formal dan terlibat langsung dengan lingkungannya. Dengan adanya proyek

P5, implementasi kepribadian berpikir kreatif dapat diterapkan sehingga kreativitas siswa dapat berkembang seiring berjalannya waktu.

Faktor internal biasanya dipengaruhi oleh gen yang diwariskan dari orang tua serta genetik tersebut membentuk ciri psikologis seperti bakat dan kecerdasan yang mampu mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Selain itu, cara mendidik orang tua kepada anak juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Faktor eksternal yang mempengaruhi tingkat kreativitas anak berasal dari lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Segala sesuatu yang terdapat di sekolah dapat mempengaruhi kreativitas anak, seperti teman sebaya, saran dan prasarana yang terdapat di sekolah, dan lain sebagainya. Kegiatan di sekolah seperti belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya mampu mempengaruhi tumbuh kembang kreativitas anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat masalah yang terjadi di SDN Mranggon Lawang 1, yaitu (1) guru hanya mengandalkan buku ajar yang dimilikinya, (2) dengan hanya bergantung pada penjelasan dari guru dan buku ajar yang dimiliki oleh siswa, peluang untuk memahami materi akan minim sekali; (3) peserta didik mengalami ketidakmandirian belajar ditinjau dari kegiatan belajar ketika diberi latihan soal namun siswa minta bantuan terhadap guru secara terus menerus.

Serupa dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Laksono et al., 2021) dengan judul "Pengembangan Modul Berpendekatan Pembelajaran *Science Technology Engineering and Mathematic* pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Kreativitas", hasil penelitian menyatakan bahwa modul dengan pendekatan STEM dinilai baik sebab mampu meningkatkan kreativitas siswa dan layak digunakan sebagai alat untuk pembelajaran Biologi. Dalam uji coba, proyek satu memiliki presentase 82,08% artinya "sangat layak" dan proyek dua memiliki presentase 89,05% yang berarti "sangat layak".

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh (Mubarok et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Modul Elektronik Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Hukum Newton". Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul elektronik menciptakan modul yang valid, praktis, dan mampu meningkatkan berpikir kreatif sehingga dapat digunakan secara mudah. Modul elektronik yang diciptakan valid dan evaluasi *one to one evaluation* skor 90,1 & kategori sangat praktis skor 89,17%, evaluasi kelompok kecil N-gain 0,65 terjadi perkembangan berpikir kreatif siswa tahap uji lapangan (kategori sedang).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Mranggon Lawang 1 pada tanggal 24 Oktober 2023, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di SDN Mranggon Lawang 1. Dengan adanya guru hanya mengandalkan buku ajar untuk menyampaikan materi, agar kegiatan

pembelajaran tidak secara berkelanjutan menimbulkan dampak yang tidak diharapkan baik bagi guru atau siswa maka untuk dapat memecahkan masalah tersebut dapat diciptakan modul ajar untuk menunjang proses pembelajaran siswa serta mempermudah guru menyampaikan materi. Selain itu, siswa dilatih untuk mampu belajar secara mandiri dan mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatifnya menggunakan modul.

Oleh karena itu, peneliti memilih bahan ajar modul karena media ini dianggap mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Modul ajar ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Dari masalah yang telah disebutkan di atas, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Modul KALBU (Kami Penyelamat Bumi) untuk Mengetahui Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Mranggon Lawang 1 Kabupaten Probolinggo".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam *research and development* (R&D), yakni metode penelitian yang dimaksudkan membuat proyek dan melakukan percobaan seberapa efektif produk tersebut (Nusantara et al., 2023). Terdapat sepuluh mekanisme penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall*, namun peneliti tidak menggunakan sepuluh mekanisme tersebut karena keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya. Peneliti memilih model pengembangan model *Borg and Gall* yang dikonversi namun tidak menghilangkan esensi dari sepuluh tahapan pengembangan. Hal yang mendasari konversi model *Borg and Gall* adalah penelitian yang dijalankan oleh (Kasdriyanto & Wardana, 2022) yang dimodifikasi menjadi delapan tahapan seperti pada gambar 1 dibawah ini

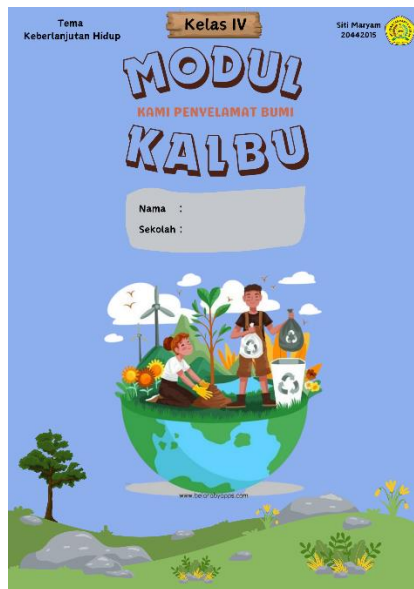


Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Konversi Borg *and* Gall (1983) (dalam Kasdriyanto & Wardana, 2021)

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli desain, praktisi pembelajaran, dan siswa kelas IV sejumlah 21 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Analisis data yang digunakan pada saat mengolah data ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diambil melalui data presentase perhitungan kuosioner ahli materi, ahli desain, praktisi pembelajaran, serta audiens uji coba. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui komentar dari ahli materi, ahli desain, praktisi pembelajaran, serta audiens uji coba. Analisis data yang digunakan ketika penelitian berupa angket dan tes. Instrumen angket terdiri atas angket kevalidan, angket kepraktisan, dan angket keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, temuannya yaitu siswa mengalami peningkatan kreativitas dalam menggunakan modul dengan cara membuat suatu karya dari sampah bekas. Peneliti merancang produk yang hendak diujicobakan dengan menentukan materi, visi misi pembelajaran, dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Modul dirancang secara menarik mungkin agar peserta didik tidak mudah bosan dan pembelajaran tidak terasa monoton. Bentuk modul seperti pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Cover Modul KALBU

Sebelum modul diujicobakan kepada siswa, modul harus memperoleh validasi dari ahli materi dan ahli desain untuk melihat seberapa layak alat yang hendak diujicobakan. Setelah lolos validasi ahli desain dan ahli materi, produk diaplikasikan kepada siswa dengan didampingi oleh praktisi pembelajaran yang turut serta dalam penelitian sekaligus validator. Hasil penilaian oleh responden seperti pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Produk

Responden	Skor	Presentase	Rata-Rata
Ahli Materi	35	87,5%	90,6%
Ahli Media	30	93,75%	
Praktisi Pembelajaran	40	90%	-
Siswa Kelas IV	740	88%	-

Dari hasil perhitungan oleh semua responden, diperoleh nilai sebesar 87,5% dari ahli materi, nilai 93,75% dari ahli media, nilai 90% dari praktisi pembelajaran, serta 88% dari penilaian audiens yang diteliti pada saat pelaksanaan uji coba produk. Produk dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran apabila memperoleh nilai presentasi diatas 80% yang artinya sangat layak digunakan oleh guru maupun siswa. Setelah diperoleh semua presentasi produk, hasil presentasi diinterpretasikan menggunakan pedoman seperti pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Pedoman Hasil Presentase yang Diinterpretasikan

Presentase	Kualifikasi	Keterangan
80 % - 100 %	Praktis/Valid/Efektif	Tidak perlu revisi
60 % - 79 %	Cukup Praktis/Valid/Efektif	Revisi kecil
50 % - 49%	Kurang Praktis/Valid/Efektif	Revisi kecil
< 49%	Tidak Praktis/Valid/Efektif	Revisi besar

Dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan modul di atas, siswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dengan membuat suatu kerajinan/karya yang memiliki nilai guna. Selain itu, kemampuan siswa belajar secara mandiri dapat dilatih sejak dini agar tidak mudah bertumpu pada penjelasan yang dituturkan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung. Gambar 3 di bawah ini adalah hasil karya yang dibuat oleh siswa ketika telah selesai belajar secara mandiri menggunakan modul.



Gambar 3. Hasil Karya Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan uji coba mengenai penggunaan modul, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas siswa meningkat dengan perantara penggunaan modul berbasis proyek. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil refleksi dan angket yang diberikan kepada siswa mengenai keefektifan modul yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dengan cara membuat sebuah produk. Pemanfaatan modul proyek dalam pembelajaran berperan sebagai alat bantu guru dalam melatih kemandirian belajar siswa dan memudahkan siswa memperoleh apa yang dituturkan oleh guru sehingga siswa gembira dan tenang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Hasanah, M., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Implementasi Alat Peraga 3 Dimensi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd Negeri Segaran. *Jurnal Pendidikan :SEROJA*, 2(4). <http://jurnal.anfa.co.id>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Kosasih, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Laksono, A., Rusdi, M., & Sukmono, T. (2021). Pengembangan Modul Berpendekatan Pembelajaran Science Technology Engineering And Mathematic Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Meningkatkan Kreativitas. *Biodik*, 7(3), 46–55. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13246>
- Mubarok, A. Z. Z., Ismet, I., & Kistiono, K. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 87. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4743>
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1)