

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam masa pertumbuhan dan kelangsungan hidup manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Pendidikan tidak terlepas dari perkembangan zaman. Institusi dan tenaga kependidikan diharapkan tetap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang sejalan dengan kemajuan teknologi yang pesat. Hal tersebut merupakan bentuk upaya untuk meningkatkan standar dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas ini juga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Era globalisasi telah melihat berbagai kemajuan dalam aspek pendidikan termasuk penciptaan strategi, model, pendekatan, prosedur, dan elemen tambahan lainnya dalam kegiatan berbasis pendidikan. Salah satu tugas institusi pendidikan dan tenaga kependidikan adalah dengan terus berinovasi dalam mengikuti semua kemajuan tersebut dan terus membangun komponen pembelajaran agar pembelajaran yang berjalan dapat mengikuti perkembangan zaman yang dimana hal tersebut adalah merupakan salah satu tanggung jawab pendidik. Sebagai tenaga pendidik, kita membutuhkan strategi pembelajaran yang memungkinkan anak-anak dalam menjalani kehidupan yang sangat rumit dan menjauh dari persepsi terbatas tentang geografi, ras, agama, etnis, sejarah, dan budaya. Selain itu, jika tenaga pendidik tidak berkontribusi menciptakan terobosan teknologi pendidikan seperti saat ini, peserta didik juga akan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan teknologi (Hilir, 2021).

Seiring berjalannya waktu, strategi pembelajaran telah berkembang menjadi banyak cara yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran sebelumnya yang terkesan repetitif dan terlalu berpusat pada ceramah guru perlu dikembangkan. Sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dikarenakan

hal tersebut, peserta didik kemungkinan merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi yang dipelajari sebagai akibat dari tidak adanya pengalaman belajar yang dialami langsung oleh peserta didik. Pembelajaran yang fleksibel perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Agar peserta didik dapat mendapatkan pengalaman secara langsung dalam pembelajaran, alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan strategi yang berbasis *student centered learning*. Selain itu, guru dapat mengkombinasikannya dengan berbagai model, pendekatan, atau kegiatan pembelajaran lainnya. Hasil belajar yang baik salah satunya didukung oleh penggunaan metode yang sesuai (Sudjana, 2004). Metode yang dapat dikatakan baik adalah metode yang dapat menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia, kebutuhan peserta didik, serta isi pembelajaran. Penting juga untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pembuatan catatan atau kegiatan menulis. Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar (Djamarah, 2005).

Kegiatan mencatat dapat ditemukan di berbagai tingkat pendidikan mulai dari pra sekolah dasar hingga pasca sekolah menengah. Mencatat dapat meningkatkan daya ingat sebab pikiran manusia tidak dapat menyimpan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan. Tujuan mencatat adalah sebagai retensi memori untuk membantu dalam mengingat informasi. Tanpa mencatat dan mengulang informasi, peserta didik hanya mampu mengingat sebagian kecil dari apa yang diajarkan (Rostikawati, 2008). Catatan yang dihasilkan dari kegiatan mencatat dapat dijadikan sebagai acuan peserta didik dalam mengingat materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian terdahulu oleh Einstein, Morris dan Smith (1985) disebutkan bahwa telah mempelajari efek pencatatan secara lebih luas, efek tersebut adalah kegiatan mencatat menunjukkan bahwa informasi yang dicatat akan lebih mudah untuk diingat daripada informasi yang tidak

dicatat (Schoen, 2012).

Secara umum, buku, kertas, dan alat tulis lainnya masih menjadi media pilihan untuk mencatat. Namun, dikarenakan aksesibilitas teknologi di era globalisasi seperti yang ada sekarang ini, terdapat perangkat lunak atau aplikasi yang dapat digunakan untuk mencatat. Kemudahan dalam penggunaannya adalah memungkinkan penggunanya untuk dapat mencatat tanpa batasan dimana dan kapan saja. Kegiatan mencatat menggunakan perangkat lunak dapat disebut sebagai *digital note taking* atau *electronic note taking*. Mencatat secara digital dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Terdapat beberapa keterampilan yang dibutuhkan oleh seseorang khususnya dalam abad ke-21 ini. Salah satu diantaranya adalah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu skill yang dibutuhkan dalam kegiatan mencatat baik secara konvensional maupun mencatat secara digital. Tetapi, menurut penelitian terdahulu didapatkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik cenderung lebih rendah dalam kegiatan mencatat secara konvensional. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa tingkat keterampilan berpikir kreatif peserta didik berada pada tingkat kategori yang rendah, dimana peserta didik masih belum dapat menemukan ide-ide baru dengan cepat (Sugiyanto, 2018).

Berdasarkan pengamatan awal mengenai penggunaan media pembelajaran yang inovatif khususnya dalam kegiatan mencatat atau note taking, inovasi media pembelajaran dalam perkembangan teknologi di SDN Karang Mulya 01 dan di SDIT Widya Cendekia masih kurang berinovasi. Media yang digunakan dalam kegiatan mencatat atau *note taking* masih berupa media konvensional yaitu penggunaan buku dan alat menulis lainnya. Selain itu, cara peserta didik dalam mencatat cenderung monoton, peserta didik terlalu terpacu pada catatan yang hanya berisi tulisan saja. Secara tidak langsung, hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik dalam kegiatan *note taking* masih kurang. Dikarenakan terlalu berpacu

pada metode dan media konvensional yang diterapkan akhirnya tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini pun menyebabkan peserta didik biasanya menjadi cenderung pasif dan tidak memiliki rasa semangat untuk membaca catatan yang telah ia buat. Guru harus menggunakan urgensi dalam penggunaan teknologi untuk memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar terbaik dengan memanfaatkan media digital yang ada, termasuk mencatat secara digital atau bisa disebut dengan digital note taking termasuk membuat catatan dengan cara yang berbeda untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang terus berintergrasi serta meningkatkan semangat peserta didik dalam membaca kembali catatannya (Astuti, 2021).

Disamping itu, mengingat dunia sempat dihebohkan oleh pandemi Covid-19 yang menyerang kesehatan global beberapa waktu lalu (El Refae, 2021). Dikarenakan pandemi tersebut, diperlukan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang lebih aktif. Pandemi Covid-19 menyebabkan cukup banyak perubahan terjadi termasuk pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara *offline* atau tatap muka di sekolah dan hal ini menjadi tantangan untuk dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik (Saputra, 2021). Kegiatan mencatat menggunakan media digital yang dilengkapi dengan beragam fitur dapat menciptakan *innovative learning* sehingga dengan adanya pembelajaran yang inovatif dapat menjadi aspek pendukung dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Mencatat berkaitan dengan bagaimana peserta didik dapat menyimpulkan informasi yang ia terima selama proses pembelajaran berlangsung sebelum akhirnya menuangkan informasi yang didapat ke dalam catatan. Inti dari keterampilan berpikir kreatif adalah mengenai penggunaan proses berpikir divergen dan konvergen. Berpikir divergen bersifat generatif dan membutuhkan pemikiran dan gagasan baru, sedangkan berpikir konvergen bersifat evaluatif, dimana harus terdapat

refleksi dan evaluasi terhadap pemikiran atau ide baru yang telah ada (Maskur, 2020). Jadi, peran sekolah atau lembaga pendidikan adalah dengan membekali peserta didik dengan memberikan pengetahuan untuk menghasilkan ide-ide kreatif peserta didik selama proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan dasar yang dibutuhkan dalam membentuk kesadaran dan keterampilan berinovasi pada era abad ke 21 yang segala sesuatunya menggunakan produk digital dalam meningkatkan kreativitas (Saprudin, 2019). Produk yang dihasilkan oleh keterampilan berpikir kreatif adalah kreativitas. Lingkungan sekolah menjadi tempat yang strategis untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, namun berdasarkan penelitian Sitompul, dkk (2019) bahwa kenyataan yang ada di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif jarang sekali dilatih. Pembelajaran yang kurang bervariasi pun menjadi salah satu penyebab rendahnya tingkat kreativitas peserta didik.

Kreativitas merupakan menjadi potensi serta tuntutan yang penting untuk dimiliki oleh setiap anak. Kreativitas akan menghasilkan inovasi dan perkembangan baru dalam kehidupan. Perkembangan tersebut mendorong adanya produktivitas dalam kehidupan anak. Fenomena yang umum terjadi pada saat ini adalah kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat masih rendah. Hal ini pun berlaku pada anak usia sekolah dasar. Masalah tersebut dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, masih banyak yang cenderung meniru karya orang lain. Hal ini juga terjadi pada peserta didik kelas V SDN Karang Mulya 01 dimana berdasarkan informasi yang di dapat dari wali kelas bahwa peserta didik masih minim dalam memunculkan inisiatif seperti menunggu guru untuk masuk kelas tanpa inisiatif untuk memanggil guru yang bersangkutan, belum bisa mengungkapkan ide sendiri tanpa bantuan guru serta masing bergantungnya peserta didik dengan guru. Oleh karena

hal-hal yang telah disebutkan produktivitas peserta didik pun menjadi rendah.

Ketika batas-batas negara menghilang, multikulturalisme serta kebiasaan untuk dapat melakukan banyak tugas sekaligus dan yang paling penting adalah kemampuan untuk berpikir kreatif telah berkembang menjadi ciri paling mendasar yang membedakan setiap individu di abad ini (Bulut, 2022). Dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif menjadi jauh lebih penting bagi generasi-generasi baru, terutama karena berpikir kreatif telah dipilih sebagai bidang inovatif untuk *International Student Assasement Program (PISA)* oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD, 2019)*. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital akan berorientasi pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan vitalitas selama proses pembelajaran berlangsung, selain itu dapat pula menyalurkan informasi dan konten pembelajaran (Trisiana, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam mencatat. Terdapat beberapa strategi atau metode pembelajaran yang dapat digunakan, strategi atau metode tersebut diantaranya: (1) *Guided Note Taking*, metode ini dilakukan dengan guru memberikan peserta didik media atau bahan ajar (*hand out*) yang di dalamnya terdapat subtopik dari materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat membuat catatan sesuai pemahamannya di dalamnya (Silberman, 2009); (2) *Reflective Journal Writing*, refleksi diperlukan agar pembelajaran tidak langsung dilupakan setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan jurnal *reflective writing* peserta didik dapat mencatat refleksi dari kegiatan pembelajarannya. Format jurnal *reflective writing* umumnya berisikan nama, kelas, tujuan pembelajaran, kegiatan selama pembelajaran, materi yang dipahami, materi yang tidak dipahami dan pertanyaan tentang materi pembelajaran. Dalam mengisi jurnal, peserta didik dapat melakukannya sesuai dengan pemahaman serta

kreativitas masing-masing peserta didik (Haifa, 2021); (3) *Mind Mapping Model*, penggunaan *mind mapping* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. *Mind mapping* sendiri adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. *Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak sehingga dengan model pembelajaran ini peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya melalui pembuatan *mind mapping*.

Selain model, strategi atau metode pembelajaran yang telah disebutkan, terdapat pula solusi alternatif yang dapat diterapkan sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang disebutkan. Solusi tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis *mobile*. Dengan akses yang dimiliki oleh anak-anak usia sekolah dasar pada abad ini, aplikasi berbasis *mobile* akan menjadi salah satu solusi yang cukup efektif. Menurut penelitian yang dilakukan untuk melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik hanya sampai pada uji coba terbatas, sehingga media pembelajaran perlu diterapkan pada proses pembelajaran sehingga mampu mengukur tingkat keefektifan dan melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara langsung (Almuharomah, 2019).

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mencatat secara digital atau *digital note taking* adalah aplikasi *Touchnotes*. Aplikasi ini berbasis *mobile* serta memiliki beragam fitur menarik dan efektif untuk digunakan dalam mencatat secara digital. Diantara fitur yang dimilikinya adalah terdapat berbagai pilihan replikasi alat tulis yang dapat digunakan seperti pulpen, *highlighter*, bahkan alat tulis digital yang memiliki efek seperti kuas. Tidak hanya itu, selain bisa digunakan untuk menambahkan teks serta menggambar dengan luwes hanya dengan menggunakan jari, *Touchnotes* juga menyediakan fitur untuk menambahkan gambar, *file*, *hyperlinks*, dan lainnya untuk dijadikan pelengkap dalam catatan sehingga catatan tidak terkesan monoton. Selain dilihat secara digital, hasil mencatat

menggunakan *Touchnotes* juga dapat dicetak sehingga peserta didik juga dapat melihat dan memegang catatannya secara langsung. Selain itu, terdapat pula banyak fitur-fitur lain yang fungsinya akan dapat membantu dan cukup untuk memfasilitasi peserta didik atau siapapun untuk melakukan *digital note taking*. Dengan adanya aplikasi berbasis *mobile* ini, memudahkan peserta didik untuk mencatat secara digital tanpa adanya batasan waktu dan tempat sehingga peserta didik dapat melakukannya dengan fleksibel dan luwes sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh kegiatan *digital note taking* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa berbantuan aplikasi *touchnotes* pada mata pelajaran IPA?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh kegiatan *digital note taking* berbantuan aplikasi *touchnotes* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas v pada mata pelajaran IPA?

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses pembelajaran peserta didik, diantaranya:

1. Bagi sekolah, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran baik bagi guru atau pendidik.
2. Bagi guru, agar hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan saran

Sechan Nur Fauziah, 2023

**PENGARUH DIGITAL NOTE TAKING BERBANTUAN APLIKASI TOUCHNOTES TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh aplikasi berbasis mobile *touchnotes* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar ditinjau dari proses dan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam melakukan kegiatan digital note taking atau kegiatan *note taking* lainnya.
4. Bagi peneliti, agar hasil penelitian ini dapat menjadi sarana dalam penerapan ilmu kependidikan yang diperoleh selama perkuliahan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Serang dan menjadi masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian eksperimen yakni dilakukan dengan cara meneliti objek penelitian secara langsung. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V C SDN Karang Mulya 01
2. Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis untuk melihat pengaruh *digital note taking* berbantuan aplikasi *Touchnotes* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.