

# UPAYA MEMPERBAIKI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF

Dea Rizky Saputri<sup>1)</sup> & Sofiana Hikmah<sup>2)</sup>

Universitas Muhammaiyyah Purworejo  
dearizky730@gmail.com

## Abstrak

Pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berisi animasi gerak pembelajaran IPA. Hal ini untuk mewujudkan generasi yang unggul dalam penggunaan teknologi, sehingga dapat mendukung dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Harapan dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat memperbaiki kemampuan berpikir kreatif selama pembelajaran IPA.

**Kata Kunci:** *berpikir kreatif, multimedia interaktif, dan pembelajaran IPA*

## Abstract

Interactive multimedia-based learning help teachers to deliver the materials and also students to achieve the learning objective. Interactive multimedia contains animated motion. It is used for natural science teaching and learning. It can enhance students' creative thinking in natural science learning. Besides, by utilizing interactive multimedia in learning, elementary students are prepared to be the excellent future generation who are able to use and create advanced technology.

**Keywords:** *creative thinking, interactive multimedia, natural science teaching and learning*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan oleh guru dalam mentransfer ilmu dan pembelajaran kepada siswa. Media sangat berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa, apabila tingkat pemahaman siswa baik maka dapat meningkatkan kemampuan lain pada diri siswa salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini dapat dilatih dan dapat dikembangkan jika didukung guru sebagai fasilitator dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik serta menggunakan media yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. Pembelajaran yang sering di jumpai di sekolah dasar terutama dalam

pembelajaran IPA masing jarang ditemui pembelajaran yang menggunakan media sebagai perantara dalam mentransfer ilmu. Hanya beberapa sekolah yang menggunakannya. Penggunaan medianyapun belum begitu beragam, dan belum setiap subtema pada pembelajaran IPA menggunakan media. Selain itu, media yang umum dan sering digunakan berupa buku teks atau modul dengan ciri khas banyak berisi tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang bersemangat. Ditambah lagi dengan asumsi bahwa IPA merupakan pelajaran yang sulit dan penuh teori, pembelajaran yang membosankan dan dengan penggunaan media yang kurang inovatif dan bersifat monoton, maka akan mengakibatkan peserta didik malas belajar IPA.

Kurikulum 2013 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. IPA dikembangkan sebagai pelajaran *integrative science* bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. IPA berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam. Dengan kata lain, pembelajaran IPA membelajarkan pengetahuan, sikap, karakter, dan keterampilan yang diajarkan secara terpadu. Pembelajaran IPA tidak lepas dari media yang digunakan. Akan tetapi, media yang beredar di lapangan belum sesuai dengan harapan pemerintah kaitannya dengan materi pembelajaran IPA. Salah satu upaya meningkatkan minat dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik, contohnya media pembelajaran berbasis multimedia dengan penggunaan animasi gerak. Tujuan dari penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik dan menyenangkan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Multimedia terdiri dari berbagai jenis media untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pengguna sesuai tujuan dan fungsinya. Terdapat beberapa komponen utama multimedia yang dirangkai dalam format digital yang disusun sedemikian rupa sehingga menarik dan memotivasi pengguna untuk belajar. Komponen-komponen tersebut adalah teks, gambar, audio, video, dan animasi. Satu komponen lagi bisa ditambahkan yaitu interaktif, sehingga multimedia bisa disebut sebagai 'multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat lebih meningkatkan kemampuan inferensi logika dan kemampuan menarik kesimpulan mahasiswa. (Gunawan, 2015)

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan bagungan dari beberapa medis yang diintegrasikan dalam sistem yang dibuat semenarik mungkin dengan bantuan animasi. Dimana penggunaan multimedia ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep bagi siswa. Sedangkan inbetween merupakan gerakan animasi transisi yang digambarkan diantara titik keyframe dan merupakan pelengkap gerakan sehingga animasi terlihat sempurna (Virika, 2015). Seiring berkembangnya teknologi pembuatan animasi dua dimensi ini dapat dikerjakan melalui proses digitalisasi baik dari cara gambar frame by frame, pewarnaan dan sebagainya. Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Disney. Prinsip animasi ini pada dasarnya digunakan untuk animasi kartun yang memang butuh sesuatu yang awalnya tidak mungkin menjadi mungkin, tetapi tetap prinsip-prinsip animasi ini dapat digunakan untuk animasi selain kartun.

## 2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika mengarah pada kemampuan berpikir kreatif matematis. Kartini dalam Marliani

(2015) menyatakan bahwa kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya yakni proses berpikir kreatif, sehingga dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai berpikir kreatif matematis. Livne dalam Yuliana (2015) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka. Kemampuan berpikir kreatif matematis penting dalam pembelajaran matematika karena memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif matematis membantu siswa dalam mengemukakan pendapat atau jawaban dari persoalan dengan berbagai solusi jawaban. Selain dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif juga sangat berguna untuk menghadapi masa yang akan datang. Kemampuan berpikir kreatif matematis tidak dapat terjadi dengan sendirinya tetapi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran (Yuliana, 2015). Hashimoto dalam Wulandari (2014) menyatakan bahwa seorang guru harus mampu mengembangkan materi pelajaran dan mengembangkan soal-soal sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa semakin terasah dan terarah. Namun, saat ini kemampuan berpikir kreatif matematis kurang diperhatikan dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk memunculkan ide atau gagasan baru untuk memecahkan masalah dan upaya untuk meningkatkan konsentrasi, kecerdasan, dan kepercayaan diri.

### 3. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPA.

Keberhasilan belajar siswa salah ditentukan oleh guru sebagai pendidik. Jika mempercayai bahwa pengetahuan harus dikonstruksi oleh setiap individu yang belajar, maka pembelajaran menjadi sangat berbeda dengan pembelajaran tradisional yang meyakini pengetahuan ada di kepala guru dan guru harus mentransfer cara untuk mentransfer pengetahuan tersebut kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat mendukung keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media-media pembelajaran inovatif dan konstruktif

lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri. Banyak sekali media-media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menyerap materi dan meningkatkan kemampuan berpikir. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir terutama berpikir kreatif adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Hendra, 2014).

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan animasi merupakan suatu pengembangan dalam penggunaan media pada kurikulum 2013. Media ini dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPA satunya dalam pembelajaran tematik subtema perubahan rupa bumi siswa akan mengikuti kegiatan pembelajaran tematik tema 8 subtema perubahan rupa bumi dengan bahan ajar berbasis multimedia secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, dan melakukan kegiatan sesuai prosedur pada pembelajaran tematik tema 8 subtema perubahan rupa bumi dengan bahan ajar berbasis multimedia yang dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Bakhtiar, 2018 ).

Tabel 1. Media Berbasis Multimedia Interaktif

<b>Media Berbasis Multimedia</b>	
Aplikasi berbasis multimedia pada pembelajaran tematik berimplikasi pada beberapa hal berikut:	
(1)	Media dapat di implementasikan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.
(2)	Memperbanyak dan mengintegrasikan media di dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar kedepannya.
(3)	Dapat digunakan dan diintegrasikan pada kegiatan belajar mengajar.

Tabel 2. Perilaku Kemampuan Berpikir Kreatif

<b>Indikator KBK</b>	<b>Indikator KBK</b>
Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	a. Kemampuan menghasilkan banyak gagasan/ jawaban
Kerincian ( <i>Elaboration</i> )	a. Kemampuan memiliki gagasan yang luas b. Kemampuan merinci detail-detail tertentu c. Mampu menghasilkan gagasan, jawaban

	atau pertanyaan dari sudut pandang yang berbeda-beda
Fleksibilitas ( <i>Flexibility</i> )	a. Kemampuan memberikan arah pemikiran yang berbeda
Orisinalitas ( <i>Originality</i> )	a. Banyaknya variasi kemampuan memberikan jawaban yang tidak lazim, lain dari yang lain yang jarang diberikan b. Banyak variasi kemampuan memberikan arah pemikiran yang berbeda

(Rudyanto, 2014)

Berdasarkan kedua tabel diatas dapat diamati bahwa dalam pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tematik pada tema 8 subtema perubahan rupa bumi sehingga akan menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Jika pembelajaran aktif tentunya akan menghasilkan banyak gagasan karena pembelajaran dapat menyenangkan sehingga dapat memberikan arah pemikiran yang berbeda antara siswa satu dengan siswa yang lain karena pemikiran gagasan mereka yang luas. Selain gagasan yang luas mereka juga akan antusias untuk menjawab pertanyaan dari guru dengan memberikan jawaban yang tidak lazim, lain dari yang lain karena media yang digunakan berbasis multimedia dengan bantuan animasi gerak. Media ini selain dapat memunculkan gagasan juga dapat memperbanyak dan mengintegrasikan pada pembelajaran tematik pada tema yang lain sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar kedepannya.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru tentunya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif akan semakin meningkat karena kesesuaian dan kaitan antara aspek pada penggunaan media berbasis multimedia interaktif dan perilaku kemampuan berpikir kreatif ada keterkaitan. Pembelajaran akan lebih bermakna dan interaktif karena guru dapat menggali potensi siswa untuk berpikir kreatif setelah guru mengaplikasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.



Gambar 3.1. Hasil Aplikasi Multimedia Interaktif Daur Hidup Hewan

Multimedia Interaktif



Gambar 3.2



Gambar 3.6

Gambar diatas merupakan salah satu contoh penelitian yang dilakukan oleh Erwin Putera Permana di dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar 2017. Identifikasi tujuan pembelajaran dengan menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah menempuh program pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi berbasis multimedia tersebut. Hal ini disebut dengan istilah instructional goals atau tujuan Instruksional.

Menurut Khoiri (2014) mengungkapkan bahwa rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas *Problem-Based Learning* berbantuan multimedia lebih baik daripada rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas konvensional. Babiker (2015) menyebutkan bahwa mengembangkan aplikasi multimedia dapat berkontribusi untuk memecahkan beberapa masalah dalam pendidikan, jika pemerintah benar-benar ingin memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Secara

keseluruhan bahan pembelajaran tematik berbasis multimedia baik dan layak untuk diterapkan di Sekolah Dasar dengan beberapa perbaikan, meliputi memerhatikan kualitas suara pada multimedia yang dikembangkan, penggunaan warna-warna dasar yang tidak menimbulkan gangguan perhatian pada siswa saat kegiatan KBM, dan memerhatikan penggunaan huruf pada media yang dikembangkan. Dengan penggunaan media berbasis Multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media sangat berpengaruh penting terutama dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Karena pembelajaran yang berorientasi pengembangan berpikir sangat relevan untuk dilaksanakan melalui pembelajaran IPA. Perkembangan revolusi 4.0 yang mengharuskan guru mencipta media yang dapat meningkatkan SDM yang unggul dapat diaplikasikan oleh guru dengan salah satunya penggunaan media berbasis multimedia Interaktif dengan media animasi gerak, dimana penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA SD. Saran yang dapat diberikan pertama, guru hendaknya menggunakan dan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan kedua perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan sesuai kurikulum 2013.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Babiker, M. E. A. (2015). For effective use of multimedia in education, teachers must develop their own educational multimedia applications. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 14 No. 4.
- Bakhtiar, F. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 5 No.1. Hal. 16-30

- Gunawan. (2015). Model Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*.
- Irlidiya, I., Tolla, A., Noni, N., & Anshari, A. (2015). The development of interactive multimedia for first-grade beginning readers of elementary school: An innovative learning approach. *Journal of Language Teaching and Research*. Vol. 6 No. 3. Hal. 553-559.
- Khoiri, W. (2014). Problem based learning berbantuan multimedia dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Journal of Mathematics Education*, Vol 2 No 1. Diambil pada tanggal 3 September 2013 dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/1172>.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp). Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Permana, E. P. & Desy, N. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Hal.79-85.
- Rudyanto, H. E. (2014). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. IKIP PGRI: Program Studi PGSD IKIP PGRI.
- Suwardi, S. (2015). Kendala Implementasi Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *Prosiding Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 2. Hal. 267-273.
- Virika, D. (2015). *Basic Animation Tutorial for in Game Sprite Animation*. D- Art Magazine Gesture and Motion 2015.
- Wulandari, dkk. (2014). Keefektifan Pembelajaran Circ Dengan Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas-Viii Materi KubusBalok. Semarang: UNNES.
- Yuliana, E. (2015). Pengembangan Soal Open Ended Pada Pembelajaran Matematika Untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Palembang: SNAPTIKA