

MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MULTIMEDIA BERBASIS HOTS

Hidayatul Farida¹⁾ & Sindi Lestari²⁾
Universitas Muhammadiyah Purworejo
hidayatulfarida97@gmail.com

Abstrak

Multimedia pembelajaran IPA merupakan alat yang membantu siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran IPA. Pada kurikulum 2013 pembelajaran IPA berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higer Order Thinking Skills/ HOTS*). HOTS merupakan kemampuan untuk menghubungkan, memanipulasi, dan mengubah pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif dalam menentukan keputusan untuk menyelesaikan masalah pada situasi baru. HOTS dibagi menjadi empat kelompok meliputi pemecahan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Aspek-aspek yang terkandung di dalam HOTS terdapat pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, seseorang memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal. Dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif. Harapan dari multimedia pembelajaran IPA Sekolah Dasar berbasis HOTS dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: HOTS, kreativitas siswa, dan multimedia pembelajaran IPA

Abstract

Science learning multimedia is a tool which can help students to understand the concepts of science. In the 2013 curriculum, science learning is based on high level thinking skills known as High Order Thinking Skills (HOTS). HOTS is skill to connect, manipulate, and change prior knowledge and experience critically and creatively in making decision to solve the problems in the new situation. It includes problem solving, decision making, critical thinking, and creative thinking. It also contains cognitive, affective, and psychomotor domain. Creativity is a result of interaction between individuals and their environment. Someone can influence and be influenced by the environment in which they live. Thus, changes of individuals and environment can promote and also hinder creative efforts. Hopefully, HOTS-based science learning multimedia can promote elementary students creativity.

Keywords: HOTS, students creativity, and science learning multimedia

PENDAHULUAN

Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dimaknai sebuah kegiatan psikis dan fisik dalam interaksi belajar-mengajar dengan menggunakan berbagai alat dan sumber pembelajaran dalam rangka mencapai perubahan perilaku yang bersifat permanen baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang bersifat permanen. IPA merupakan pengetahuan yang dibentuk melalui proses pengamatan terhadap gejala alam dan kebendaan secara rasional dan objektif melalui observasi, pengamatan, klasifikasi, komunikasi dan interpretasi data dengan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran IPA itu sendiri merupakan pembelajaran yang penting bagi siswa yang harus ditanamkan sejak siswa pada jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah dasar saat ini lebih cenderung bersifat menghafal sehingga akan berdampak pada rendahnya kesempatan kepada siswa akan kemampuan berpikir kreatif. Sehingga akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar siswa Dengan kondisi ini menuntut adanya penekanan pada aspek mencipta sesuai dengan proses kognitif yang terlibat pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya sesuai dengan pembelajaran berbasis kan HOTS. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan dan memproduksi. Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibahas mengenai multimedia pembelajaran IPA sekolah dasar berbasis HOTS untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memberikan gambaran bahwa multimedia pembelajaran sekolah dasar IPA berbasis HOTS dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

KAJIAN PUSTAKA

1. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media). Multimedia dikombinasikan antara teks, grafis, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Menurut Munir (dalam Aji, K.

2017) multimedia merupakan perpaduan antara berbagai macam media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital dan digunakan untuk menyampaikan pesan. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Pada tahap yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning in process*). Multimedia pembelajaran merupakan lingkungan belajar berbasis komputer yang memanfaatkan fleksibilitas untuk memecahkan masalah-masalah belajar.

2. HOTS

Kemampuan berpikir tingkat tinggi HOTS merupakan aktivitas berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang telah diketahui. Tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi juga merupakan kemampuan mengkonstruksi, memahami, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan dalam menentukan keputusan dan memecahkan suatu permasalahan pada situasi baru dan hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. HOTS merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti *problem solving*, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, dan penilaian (dalam Saputra, 2016). HOTS merupakan salah satu komponen dari keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. Berpikir kreatif dan berpikir kritis dapat mengembangkan seseorang untuk lebih inovatif, memiliki kreativitas yang baik, ideal dan imajinatif. Keterampilan berpikir tingkat tinggi pertama kali dimunculkan pada tahun 1956 lalu kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl pada tahun 2001. Pada awalnya taksonomi Bloom menggunakan kata benda yaitu pengetahuan, pemahaman, terapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Setelah direvisi menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (dalam Basuki & Hariyanto, 201).

HOTS menurut revisi Anderson dan Krathwohl merupakan dimensi kognitif menganalisis, mengevaluasi, dan dan berkreasi. Berikut adalah pengertian dimensi proses kognitif HOTS menurut Anderson dan Krathwohl.

Tabel 1. Ranah Kognitif

TC	Taksonomi	Pengertian
C4	Menganalisis	Membagi materi dalam beberapa bagian, menentukan hubungan antara bagian atau secara keseluruhan dengan melakukan penurunan, pengelolaan, dan pengenalan atribut
C5	Mengevaluasi	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik
C6	Berkreasi	Mengembangkan ide, produk, atau metode baru dengan cara menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhandan menata kembali unsur-unsur menjadi pola atau struktur baru melalui perencanaan, pengembangan, dan produksi.

Aspek HOTS yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis (C4) yaitu kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa konsep secara utuh, kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan; mengevaluasi (C5) yaitu kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu, kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa dan mengkritik; mencipta (C6) yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan luas, atau membuat sesuatu yang orisinil. Aspek mencipta berisikan tiga proses kognitif yaitu merumuskan (peserta didik memikirkan berbagai solusi ketika berusaha memahami tugas), merencanakan (peserta didik merencanakan metode solusi dan mengubah jadi rencana aksi), dan memproduksi (melaksanakan rencana dengan mengkontruksi solusi).

3. Kreativitas

Menurut Susanto, (dalam Kartina Puty Arista dan Indri Anugraheni 2017) mendefinisikan bahwa kreativitas sebagai kemampuan untuk melahirkan

sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas selalu merujuk pada kompetensi seseorang untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada. Rahmawati (dalam Serly Medianita Manobe & Krisma Widi Wardani 2015) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Disimpulkan bahwa kreativitas padaintinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan belajar adalah perubahan dari yang belum sempurna menjadi sesuatu kesempurnaan yang menghasilkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, kreativitas belajar perlu ditingkatkan karena merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan proses belajar mengajar, bahkan kreativitas belajar dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil kreativitas siswa. Rendahnya kreativitas belajar dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan kondisi proses belajar mengajar tidak kondusif dan tidak efektif sehingga menghambat siswa dalam memahami materi belajar secara aktif.

4. Multimedia Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis HOTS untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa

Multimedia pembelajaran IPA mengajak siswa untuk melakukan inovasi-inovasi baru atau menciptakan ide-ide baru yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Sehingga sesuai dengan salah satu tujuan dan aspek yang ada pada HOTS yaitu dapat berpikir secara kreatif. Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat untuk belajar dan dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui media konkret dengan penggunaan teks, grafis, foto, *audio*, *video* dan animasi. Tingkatan yang terakhir yang ada di dalam HOTS adalah berpikir kreatif yang sifatnya orisinal dan reaktif. HOTS itu sendiri merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya terfokus pada

aspek menghafal akan tetapi juga pada aspek menciptakan dan mengasah kreativitas siswa melalui produk nyata ataupun gagasan-gagasan baru. Aspek berpikir kreatif merupakan aspek yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa Sekolah Dasar. Biasanya penggunaan HOTS ini ditujukan untuk anak Sekolah Dasar tingkat tinggi kelas 4-6.

Hasil dari keterampilan ini adalah sesuatu yang kompleks. Kegiatan yang dilakukan diantaranya menyatukan ide, menciptakan ide baru, dan menentukan efektifitasnya. Berpikir kreatif juga meliputi kemampuan menarik kesimpulan yang biasanya menghasilkan hasil akhir yang baru termasuk pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Berikut tabel penjelasan mengenai hubungan antara aspek-aspek HOTS dengan kreativitas dan multimedia.

Tabel 2. Hubungan antara Aspek-Aspek HOTS, Kreativitas dan Multimedia

Aspek	Indikator	Proses Kognitif	Kreativitas	Multimedia
Berpikir Kritis	Menganalisis	Membedakan Mengorganisasi Mengatribusikan	-	-
	Mengevaluasi	Memeriksa Mengkritik	-	-
Berpikir Kreatif	Mencipta/ Mengkreasikan	Merumuskan Merencanakan Memproduksi	Menciptakan ide-ide baru Inovasi-inovasi	Produk

Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai pembelajaran secara efektif dan efisien. Sedangkan IPA merupakan ilmu yang mempelajari keadaan dan kejadian alam secara sistematis melalui kegiatan pengamatan, dan percobaan untuk mengetahui fakta, konsep, proses penemuan, dan sikap ilmiah. Jadi, pembelajaran IPA merupakan proses membelajarkan subjek didik dalam mempelajari peristiwa yang terjadi di alam ini melalui serangkaian proses ilmiah sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan. Dengan disajikannya tentang masalah yang harus diselesaikan siswa melalui pengamatan atau penelitiannya sendiri dan mencari jawaban sendiri. Sehingga kreativitas siswa dalam mencari dan

menyelesaikan masalah akan meningkat. Tujuan dari pembelajaran IPA sekolah dasar adalah membantu peserta didik untuk memperoleh ide, pemahaman, pengalaman, keterampilan dan kemampuan berpikir secara ilmiah serta mampu menerapkannya dalam kehidupan secara benar dan dapat dipertanggungjawabkan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari Multimedia pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis HOTS untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa yaitu siswa sekolah dasar dapat menumbuhkan kreativitas melalui multimedia yang berbasis HOTS. Selanjutnya diharapkan siswa dapat berpikir secara kreatif dengan mengemukakan ide-ide melalui multimedia pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berbasis HOTS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, K. P., & Indri, A. (2017). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Peta Konsep Tipe Network Tree. *E-jurnal mitra pendidikan*. Vol. 1 No. 6. Hal. 656.
- Basuki, I. & Hariyanto. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Irmawati, R. D., Yetti, S., & Muchlas, S. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 5 No.2. Hal. 146.
- Manobe, S. M. & Krisma, W. W. (2015). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD. *Didaktika Dwija Indria*. Vol. 6 No. 8. Hal. 159 – 171.
- Permana, M. S., Dharni J., & Bunyamin. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Alogaritma*. Vol. 11 No. 1. Hal. 2-3.
- Putra, K. A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Bagi Siswa Kelas III SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Vol. VI No. 3. Hal. 269.
- Rapah, S. S. (2018). Perpektif Guru Sekolah Dasar Terhadap Higher Order Tinking Skills (HOTS): Pemahaman, Penerapan Dan Hambatan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 8 No. 1. Hal. 78 – 87.

Rochayati, I. H. (2016). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Melalui Penerapan Strategi Guided Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Hal. 3.122.

Saputra, H. (2016). *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skill)*. Bandung: SMIK=LE's Publishing.

Shulton. (2016), Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary*. Vol. 4 No. 1. Hal. 39-40.