

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Dianisa Wahyuni¹, Lutvia Ainun Hazizah², Nabilla Nur Fauziah³, Ridla
Adawiyah⁴,
Deti Rostika⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru

¹dianisawahyuni@upi.edu

²lutviaahazizah@upi.edu,

³nabillanur@upi.edu,

⁴ridlaadw@upi.edu,

⁵detirosti@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to describe the use of digital learning media in an effort to improve students' creative thinking skills. The research method used in this research is qualitative research, which is in the form of a literature review, also called a literature study. Literature study is one method of collecting and reading from various sources of articles or other journals. Research conducted in literature is research that is used by searching, then collecting, reading, and analyzing some literature, both sourced from books, journals, articles, and so on. Based on the results of the research that has been done, it is concluded that the use of digital learning media can improve students' creative thinking skills.

Keyword : Digital Learning Media, Creative Thinking Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran digital dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana berupa kajian pustaka atau baik disebut juga studi pustaka. Studi pustaka merupakan salah satu metode dengan cara mengumpulkan serta membaca dari berbagai sumber-sumber artikel ataupun jurnal lainnya. Penelitian yang dilakukan secara kepustakaan merupakan penelitian yang digunakan dengan cara mencari, lalu mengumpulkan, membaca, lalu menganalisis beberapa literatur baik itu bersumber dari buku, jurnal maupun artikel dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital, Kemampuan Berpikir Kreatif

A. Pendahuluan

Berkenaan dengan tuntutan

dalam mengajar guru dalam

merancang rencana pembelajaran

perlu memikirkan media pembelajaran yang digunakan. Faktor dari tingkat pemahaman siswa menerima materi pembelajaran juga sangat perlu diperhatikan. Maka dari itu perlu adanya usaha yang maksimal guru dalam hal pengembangan media pembelajaran. Menurut Degeng (1989), untuk meningkatkan mutu pendidikan, perlu memperhatikan model dan metode yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran, dengan mempertimbangkan kondisi di lapangan agar dapat mencapai hasil belajar yang baik. berdasarkan hal tersebut guru harus memperhatikan metode, model dan media yang digunakan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berhasil meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Di abad 21, kualitas pembelajaran menuntut guru dan siswa untuk siap terlibat dalam model pembelajaran yang interaktif, dengan mengatur penyampaian pembelajaran secara efektif. Hal ini dapat dibantu oleh perkembangan teknologi yang terus berkembang di dunia pendidikan (Wardani, Toenlio, & Wedi, 2018). Namun

ketika di lapangan masih banyak guru yang kebingungan membuat dan menentukan media pembelajaran interaktif yang berbasis digital sesuai dengan teknologi di abad 21.

Yusuf Hadi Miarso (2004) menyatakan bahwa untuk mengarahkan peserta dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, dapat menggunakan media sebagai alat bantu yang mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja. berdasarkan pernyataan tersebut maka penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa dan lebih lanjut lagi meningkatkan berpikir kreatif siswa. Media pembelajaran yang unik dan menarik diharapkan dapat memotivasi siswa. Keberadaan media dalam memfasilitasi peserta didik, dengan penyajian yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, memiliki signifikansi yang penting. Kehadiran media dalam proses pembelajaran berperan krusial dalam membantu pelajar untuk lebih memahami

materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penting untuk memilih dan menggunakan media dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lancar. Pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media berkontribusi pada peningkatan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses pembelajaran (Suryaningsih, Y., Gaffar, A. A., & Sugandi, M. K. 2020).

Kepentingan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa didukung oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat dan kebutuhan akan inovasi-inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi. Hal ini menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang mengusung inovasi-inovasi terbaru.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana berupa kajian pustaka atau baik disebut juga studi pustaka. Studi pustaka merupakan salah satu metode dengan cara mengumpulkan serta membaca dari berbagai sumber-

sumber artikel ataupun jurnal lainnya. Penelitian yang dilakukan secara kepustakaan merupakan penelitian yang digunakan dengan cara mencari, lalu mengumpulkan, membaca, lalu menganalisis beberapa literatur baik itu bersumber dari buku, jurnal maupun artikel dan lain sebagainya. Sehingga dalam melakukan penelitian mengenai Analisis

Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa dapat dilaksanakan dengan mudah. Menurut Putri (2022) mengatakan terdapat beberapa langkah untuk melakukan metode penelitian studi pustaka yaitu dengan diawali pemilihan topik, dilanjutkan dengan memulai eksplor berbagai informasi, memfokuskan penelitian, lalu mengumpulkan sumber data, persiapan pengkajian dan dilaksanakannya penyusunan laporan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dan mencari berbagai materi yang berkaitan dengan apa yang akan dibahas. Setelah melakukan pengumpulan data dan mencari dilakukan analisis data data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran Digital

Media merupakan salah satu bagian dari proses komunikasi.

Kualitas suatu komunikasi sangat tergantung pada penggunaan saluran komunikasi yang digunakan. Saluran atau channel dalam konteks ini mengacu pada media. Secara esensial, proses belajar mengajar adalah suatu bentuk proses komunikasi, di mana pesan disampaikan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan merupakan komponen-komponen kunci dalam proses komunikasi. Materi pembelajaran yang akan dikomunikasikan umumnya berasal dari kurikulum, dan sumber pesan dapat berupa guru, TV, buku, koran, majalah, dan siswa. Dalam konteks sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga dapat berperan sebagai penyampai pesan atau komunikator.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata

"medium". Dalam konteks harfiah, istilah ini mengandung arti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Landasan penggunaan media pembelajaran menurut (Sadiman 1990) dalam (Rohani, R 2020) yaitu terdapat dua landasan yaitu landasan filosofis dan landasan pedagogis. Landasan filosofis siswa memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain. Maka dari itu penggunaan media yang berbasis teknologi ataupun bukan proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan humanis. Landasan psikologi penggunaan media pembelajaran yaitu Belajar merupakan suatu proses yang rumit dan unik; dengan kata lain, individu yang sedang belajar melibatkan seluruh aspek keribadiannya, baik secara fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua dimensi kepribadian ini akan tercermin dalam perilaku belajar individu tersebut. Perbedaan dalam karakteristik individu memainkan peran kunci dalam membentuk kekhasan perilaku belajar. Faktor-faktor ini melibatkan variasi dalam gaya belajar (visual versus auditif), gaya kognitif (field independent versus field dependent), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan faktor-faktor lain yang dapat merujuk pada ciri khas individu siswa.

Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu media pembelajaran konvensional dan digital. di abad 21 perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital agar meningkatkan kemampuan belajar dan motivasi siswa. namun disamping itu sebagai guru harus tetap menerapkan perisip humanis dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital. Berikut adalah beberapa contoh media pembelajaran digital:

Presentasi Multimedia. Slide presentasi dengan elemen visual, suara, dan animasi untuk memperjelas konsep. **Video Pembelajaran:** Video interaktif atau tutorial yang memfasilitasi pemahaman materi melalui visual dan suara.

Simulasi Interaktif: Program simulasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan mengamati efek dari keputusan atau interaksi mereka. **E-book:** Buku elektronik yang menyediakan materi pembelajaran dalam format digital dengan fitur interaktif seperti pencarian, penandaan, dan hyperlink.

Platform E-Learning: Sistem pembelajaran online yang memfasilitasi interaksi siswa dengan materi melalui modul-modul, tugas, dan ujian secara digital.

Game Edukasi: Permainan digital

yang dirancang untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran melalui tantangan dan aktivitas interaktif.

Podcast Pendidikan: Rekaman audio berbasis topik pembelajaran untuk mendukung pemahaman dan pemutaran di berbagai perangkat. **Aplikasi Mobile:** Aplikasi pendidikan yang dirancang untuk pembelajaran di perangkat seluler, menyediakan akses mudah ke materi dan aktivitas pembelajaran.

Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR): Pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi AR dan VR untuk menciptakan simulasi 3D dan pengalaman belajar yang immersive.

Webinar dan Video Konferensi: Sesi pembelajaran online melalui platform konferensi video untuk interaksi langsung antara guru dan siswa atau antar siswa. Maka dari itu penting untuk memilih media pembelajaran digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa serta mendukung metode pengajaran yang efektif.

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Siswa

Dalam Fardah (2012) Krathwohl mengungkapkan bahwa taksonomi yang disusun oleh Bloom merupakan suatu kerangka yang mengklasifikasikan untuk melihat hasil pembelajaran yang

diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mencapai tujuan tersebut. Tentunya kemampuan ini dibutuhkan oleh siswa untuk masa mendatang. Kreativitas memiliki peran yang penting dalam siklus kemampuan berpikir manusia.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam menganalisis sesuatu berdasarkan pada suatu informasi ataupun data yang ada dan dapat melahirkan konsep konsep yang jauh lebih baru dengan lebih sempurna dengan memunculkan berbagai ide ide yang dapat dilakukan dalam memecahkan permasalahannya. Dalam berpikir kreatif siswa, mereka akan melalui beberapa tahapan seperti mensintesis ide ide, dan nantinya akan melahirkan konsep yang baru sebagai penyempurnaan dari yang sebelumnya. Menurut Alvina dalam (Siregar dkk, 2020) karakteristik dari berpikir kreatif dibagi kedalam empat komponen yaitu kelancaran (dalam membuat ide), kelenturan (lebih maju memandang ke depan), keaslian (menyusun suatu hal yang baru),

serta elaborasi (membangun ide ide baru). Penilaian yang dilakukan dalam menilai kemampuan berpikir kreatif siswa meliputi berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir lancar, kemampuan mengelaborasi, serta kemampuan dalam mengevaluasi (Rahayu, 2011). Namun kemampuan berpikir siswa tingkat dasar masih bisa dikatakan rendah.

Hal tersebut terjadi karena kurang bermaknanya suatu kegiatan pembelajaran, siswa hanya memperhatikan guru dan dalam mengisi jawaban suatu masalah, biasanya hanya terpaku pada jawaban yang sudah ada dalam buku. Sehingga itu dapat menghambat kemampuan berpikir kreatif siswa, karena mereka hanya terpaku pada konsep yang dikatakan dalam buku yang sudah ada.

Kenyataan yang ada siswa banyak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru secara searah. Kegiatan yang seperti itu menjadi pemicu terjadinya pelemahan terhadap proses berpikir kreatif siswa. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan di sekolah

dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir bebas sesuai dengan yang ada dalam pemikirannya. Tentunya ini menjadi tantangan bagi guru sebagai ujung tombak kegiatan pendidikan untuk terus menerus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermutu.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir dengan cara konsisten dan berkesinambungan sehingga dapat menciptakan sesuatu yang kreatif maupun orisinal sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan (Nurlaela & Ismayati: 2015 dalam . Adapun menurut Moma (2015) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam menganalisa informasi yang baru, menggabungkan ide atau gagasan yang ada, dalam upaya menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas yang tinggi merupakan salah satu tanda bahwa seseorang

mencari solusi atau ide baru, dan mudah beradaptasi dalam metode atau cara berpikir, yang ketercapaian pada indikatornya

memiliki kemampuan berpikir kreatif (Mulyaningsih & Ratu, 2018). Berpikir kognitif dan non-kognitif adalah dua sub tipe dari berpikir kompleks. Salah satu jenis berpikir kognitif adalah berpikir kreatif (Yuliani, 2017).

Dalam berpikir kreatif, terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar (2012) sebagai berikut. (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*) adalah kemampuan untuk menghasilkan beberapa solusi, menemukan lebih banyak jawaban, memecahkan masalah, pemikiran, saran, dan menghasilkan banyak pendekatan atau ide untuk melakukan sesuatu. Ketercapaian keterampilan ini adalah ketika peserta didik dapat menemukan berbagai ide jawaban dalam menyelesaikan permasalahan. (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*) adalah kemampuan untuk mengajukan pertanyaan dan menghasilkan beberapa tanggapan, melihat masalah dari berbagai sudut pandang,

adalah ketika peserta didik dapat memberikan solusi yang bervariasi berdasarkan banyak sudut pandang.

Berpikir orisinal (*Original*

thinking) adalah kemampuan untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan orisinal, menemukan cara-cara baru untuk berkomunikasi, memadukan bagian-bagian atau elemen-elemen yang ganjil, dan memiliki kemampuan untuk mengekspresikan diri sendiri, yang ketercapaiannya adalah ketika peserta didik dapat memberikan jawaban atau penyelesaian masalah dengan cara yang unik (melalui bahasa atau kata-kata sendiri yang dapat dengan mudah dipahami). Keterampilan mengelaborasi (Elaboration ability) adalah kemampuan untuk memperluas dan meningkatkan suatu konsep atau beberapa konsep dengan memperkenalkan atau menguraikan suatu topik, ide, atau keadaan agar lebih menarik, yang ketercapaiannya adalah ketika peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan gagasan tersebut dengan cara rinci untuk menyelesaikan permasalahan.

c. Penggunaan Media

Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa

Dengan evolusi zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, tantangan masa depan terus berubah, menciptakan persaingan yang semakin ketat. Untuk menghadapi tantangan ini, pendidikan harus menghasilkan lulusan yang terampil di berbagai bidang dan memiliki kreativitas untuk mengembangkan disiplin mereka. Matematika, sebagai bagian dari semua pembelajaran, juga memegang peran penting. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016, matematika harus diajarkan di semua tingkatan pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya kreativitas, atau kemampuan berpikir kreatif, dalam meningkatkan mutu pendidikan sangatlah jelas, sebagaimana yang disampaikan oleh Costa Berthur dalam Suryadi (2016), yang menekankan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi aspek vital bagi kemajuan suatu bangsa.

Oleh karena itu, sistem pendidikan (baik formal, non formal, maupun informal) harus mengarah pada pengembangan kualitas berpikir anak-anak, memastikan bahwa proses perkembangan kognitif dan kecerdasan mereka optimal. Kemampuan berpikir kreatif menjadi kunci dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menentukan kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks.

Kreativitas seseorang sangat diperlukan dalam lingkungannya karena kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan yang berubah seiring perkembangan zaman. Kemahiran berpikir kritis merupakan kebolehan penting di era ini bagi siswa untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Meningkatkan kemahiran berpikir kritis bisa dilakukan lewat penggunaan alat bantu pembelajaran seperti media digital, yang menggabungkan teknologi, informasi, dan komunikasi. (2) Penggunaan media dalam pengembangan pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan kreativitas siswa dan menghindari monoton dalam

pembelajaran yang bisa terasa membosankan. Media pembelajaran dapat menarik minat siswa ketika menyelesaikan masalah, sesuai dengan pandangan Mc Kenzie yang disampaikan dalam Musfiqon (2012). Mc Kenzie menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar, menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media cenderung memberikan hasil yang lebih optimal.

D. Kesimpulan

Analisis penggunaan media pembelajaran digital telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan media digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, mempromosikan eksplorasi ide, membangkitkan rasa ingin tahu, dan mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif melalui berbagai konten yang menarik dan variasi dalam metode pengajaran. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan

bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman, seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterampilan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Degeng. (1989). Ilmu Pengajaran : Taksonomi Variabel. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fardah, D. K. (2012). Analisis proses dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika melalui tugas open-ended. Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 3(2), 91-99.
- Fitriawan, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Melalui E-Learning Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(3), 330-339.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(1), 1064-1074.
- Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION, 3(2), 128-138.
- Moma, L. (2015). engembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 4(1), 27-41.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Putra, D. A., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(1), 30-46.
- Putri, F. A., Insani, G. N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(1), 4351-4354.
- Rahayu, E., Susanto, H., & Yulianti, D. (2011). Pembelajaran sains dengan pendekatan keterampilan proses untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 7(2).
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran
- Siregar, R. N., Mujib, A., Siregar, H., & Karnasih, I. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan matematika realistik. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(1), 56-62.
- Suryaningsih, Y., Gaffar, A. A., & Sugandi, M. K. (2020).

PengembanganMedia
Pembelajaran Praktikum Virtual
Berbasis Android Untuk
Meningkatkan Berpikir Kreatif
Siswa. Bio Educatio, 5(1),
378297.

Qomariyah, D. N., & Subekti, H.
(2021). ANALISIS
KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF: STUDI EKSPLORASI
SISWA DI SMPN 62
SURABAYA. PENSA E-
JURNAL : PENDIDIKAN SAINS,
9(2), 242-246.