

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh siswa di abad-21. Menurut Junaedi et al., (2021) Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai gabungan antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi memiliki tujuan. Berdasarkan hasil penelitian di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) yang dilakukan oleh Mulyadi, (2024) menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi relasi dan fungsi berada pada kategori sedang hingga rendah, dengan 68% siswa berada dikategori rendah.

Materi bangun ruang sisi datar dalam matematika sering dianggap sulit oleh siswa karena memerlukan pemahaman mendalam tentang konsep geometris dan keterampilan visualisasi ruang tiga dimensi. Pendekatan pembelajaran yang lebih sering diterapkan dikelas, yang cenderung bersifat konvensional, yaitu ceramah dan hafalan, kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir dan eksplorasi. Sarifah,(2023) mengungkapkan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terdorong berpikir kreatif, sehingga pendekatan *Inquiry based learning* sangat dibutuhkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

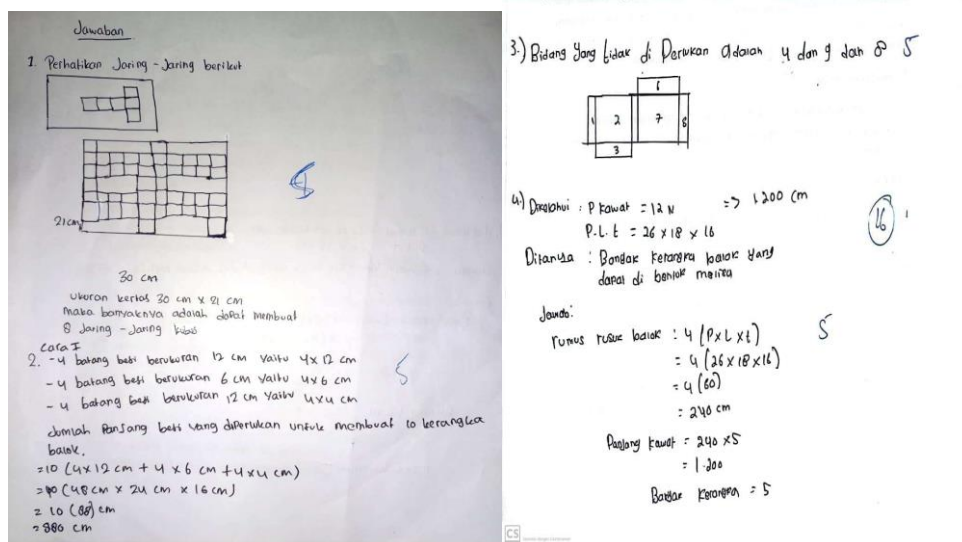
Ernst, (2017) mengungkapkan bahwa *Inquiry based learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran.Artigue & Baptist, (2012) mengungkapkan bahawa *inquiry based learning* adalah strategi pelatihan dimana siswa mengembangkan metode mereka mereka sendiri dan praktik dalam menyusun pengetahuan ilmiah. Pembelajaran *inquiry based learning* memberikan kesempatan kepada siswa terlibat langsung dalam proses penyelidikan, bertanya, menganalisisdan menemukan jawaban sendiri atas berbagai masalah. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis mereka. Seperti

yang dicatat oleh Scott & Friesen, (2017) pembelajaran berbasis *inquiry based learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga merangsang kreativitas siswa dengan memberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan menemukan jawaban secara mandiri.

Pada proses pembelajaran tidak hanya model pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa, namun mengkombinasikan integrasi teknologi dalam perangkat pembelajaran seperti penggunaan e-modul. Menurut Maryam, (2019) e-modul dapat didefinisikan sebagai modul elektronik yang setara dengan modul cetak yang dapat dibaca dikomputer dan dibuat menggunakan perangkat lunak yang sesuai. Seperti yang diungkapkan oleh Kirstin (2015), mengenai karakteristik e-modul, yaitu: (1) *self instructional*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) *adaptif*, (5) *user friendly*, dan (6) konsistensi.

Pada kenyataannya, pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam rangka memperoleh pengalaman baru masih belum berjalan dengan maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada tahap awal yang dilakukan di SMP Negeri 16 Kota Jambi kelas VIII-I, dengan soal tes berisi 4 soal uraian yang mencakup indikator berpikir kreatif. Dari hasil observasi tes awal pada soal 1 terdapat indikator kelancaran (*Fluency*), pada soal nomor 2 terdapat indikator fleksibilitas (*Flexibility*), pada soal nomor 3 terdapat indikator orisinalitas (*Originality*) dan pada soal nomor 4 terdapat indikator detail (*Elaboration*).

Pada uji awal tes pada kelas VIII-I SMP Negeri 16 Kota Jambi didapatkan siswa dengan nilai tertinggi yaitu 40 dan nilai terendah 16. Hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dapat digolongkan masih rendah, selain itu tingkat keaktifan siswa juga tergolong masih rendah karna pada proses pengerjaan soal siswa tidak mengajukan pertanyaan terkait soal yang diberikan siswa hanya fokus mengisi lembar jawaban masing-masing. Adapun salah satu hasil pengerjaan siswa dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1.1 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Salah Satu Siswa

Berdasarkan hasil tes diatas dapat dilihat bahwa dalam proses menyelesaikan soal hanya sebatas selesai tidak mengembangkan proses penyelesaian yang berbagai macam yang sesuai dengan berpikir kreatif. Pada soal nomor 1 terdapat indikator *Fluency*, pada hasil pengerjaan siswa hanya memberikan sebuah ide yang relevan namun jawabannya salah, pada soal nomor 2 terdapat indicator *Flexibility*, pada hasil pengerjaan siswa memberikan jawaban lebih dari satu cara tetapi hasilnya ada yang salah, pada soal nomor 3 terdapat indicator *Originality*, pada hasil pengerjaan siswa memberikan jawaban dengan cara nya sendiri namun tidak dapat dipahami, dan pada soal nomor 4 terdapat indicator *Elaboration*, hasil pengerjaan siswa sudah memberikan jawaban yang benar dan rinci. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif siswa harus lebih ditingkatkan dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang mendukung siswa untuk berpikir kreatif.

Pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, saputra, (2022), menyatakan bahwa pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan presentasi kepraktisan sebesar 85,90%. Pada penelitian Ernst, (2017), penerapan pembelajaran berbasis inquiry ditingkat, Sekolah dasar, SMA SMP dan

tingkat perkuliahan efektif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terkait kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong sedang ke rendah oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan e-modul yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung dengan materi bangun ruang sisi datar. Maka dari itu penelitian ini dengan judul “**Pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada materi bangun ruang Sisi Datar**”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* dalam mendukung berpikir Kreatif siswa?
2. Bagaimana kualitas e-modul berbasis *Inquiry based learning* untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang sisi datar?

1.3.Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan e-modul berbasis *Inquiry Based Learning* pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa SMP.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi desain dan pengembangan produk yang akan dikerjakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah e-modul berbasis *Inquiry Based Learning*.
2. Modul didesain untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Materi pada modul yang dirancang adalah materi kelas VIII SMP pada semester genap yaitu Bangun Ruang Sisi Datar.
4. Kualitas modul yang dikembangkan ditinjau dari kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

1.5. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi peserta didik

Pendekatan *Inquiry based learning* yang diterapkan dalam e-modul akan mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi sendiri.

2. Bagi Guru

E-modul ini dapat menjadi alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan konsep-konsep bangun ruang sisi datar melalui pendekatan yang lebih interaktif dan terstruktur, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif, di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep secara mandiri.

3. Bagi Peneliti

Peneliti akan mendapatkan pengalaman dan pemahaman lebih mendalam tentang desain pembelajaran, teknologi pendidikan, serta strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan yang interaktif.

1.6.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang sisi datar dilandasi oleh beberapa asumsi dari peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. penggunaan e-modul yang dirancang dengan pendekatan *Inquiry based learning* akan efektif dalam mendorong siswa SMP untuk berpikir kreatif, khususnya pada pembelajaran materi bangun ruang sisi datar.
2. E-modul berbasis *Inquiry based learning* mampu mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa.

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian ini, peneliti telah menetapkan beberapa batasan pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada lingkup yang lebih kecil, yakni hanya dilaksanakan di satu sekolah saja yaitu SMP.
2. Subjek penelitiannya adalah siswa siswi SMP kelas VIII
3. Pengembangan e-modul berbasis *Inquiry based learning* berisikan materi Matematika kelas VIII semester Genap pada subbab bangun ruang sisi datar.

1.7.Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam penafsiran, berikut disajikan definisi dari beberapa istilah penting yang berkaitan dengan isi dan variabel penelitian ini, yaitu:

1. E-modul adalah modul dalam bentuk elektronik dimana akses dan penggunaannya dapat dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet maupun smartphone. Modul elektronik dapat didefinisikan sebagai bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis sebagai penunjang pembelajaran untuk mencapai kompetensi tertentu yang disajikan dalam format elektronik.

2. *Inquiry Based Learning* merupakan proses yang terus menerus atau merupakan berputar berkesinambungan, mulai dari menanyakan pertanyaan, meneliti jawaban, menerjemahkan informasi, mempresentasikan temuan dan melakukan refleksi.
3. Kemampuan berpikir kreatif adalah seluruh rangkaian pemikiran atau proses kognitif yang dilakukan secara sistematis agar dapat menciptakan sesuatu yang baru atau relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya, baik dari hal yang benar-benar belum ada maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada.
4. Bangun ruang sisi datar adalah sebuah bangun geometri dimensi tiga yang mempunyai sifat-sifat tertentu, yakni dengan adanya sisi (bidang), rusuk, dan titik sudut.