



# Blended Learning Berbantuan “Kujartif IPA Berorientasi Guided Inquiry” untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa

Sofia Inis Kurlila

SDN Kotalama 1, Jl. Laks. Martadinata V/36 Malang, Jawa Timur, 65136, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: sofiaiskurlila@gmail.com

## Abstract

The aims of this research are (1) to describe the use of guided inquiry-oriented Kujartif IPA (interactive textbooks) in blended learning to improve students' creative thinking, (2) to describe the increase in students' creative thinking by using guided inquiry-oriented science courses in blended learning. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with work procedures consisting of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this research were class VB students at SDN Kotalama 1 Malang City in the 2019/2020 academic year. The research results show that there has been an increase in the process and results in learning. This is proven by the students' creative thinking in cycle 1 which increased in cycle 2. The students' creative thinking ability in cycle 1 was obtained in the moderate creative thinking category and increased in cycle 2 with the good creative thinking category. Based on the results of this research, learning with blended learning assisted by guided inquiry-oriented science courses can improve creative thinking.

**Keywords:** blended learning; guided inquiry oriented kujartif IPA; creative thinking

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penggunaan kujartif (buku ajar interaktif) IPA berorientasi guided inquiry dalam pembelajaran blended learning dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa, (2) mendeskripsikan peningkatan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan kujartif IPA berorientasi guided inquiry dalam pembelajaran blended learning. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur kerja terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB salah satu sekolah dasar di Kota Malang tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan proses dan hasil dalam pembelajaran. Hal ini di buktikan berpikir kreatif ini y6siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan pada siklus 2. Kemampuan kreatif siswa pada siklus 1 diperoleh dengan kategori berpikir kreatif cukup dan meningkat pada siklus 2 dengan kategori berpikir kreatif baik. Berdasarkan hasil penelitian ini pembelajaran dengan blended learning berbantuan kujartif IPA berorientasi guided inquiry dapat meningkatkan berpikir kreatif.

**Kata kunci:** pembelajaran blended learning; kujartif IPA berorientasi guided inquiry; berpikir kreatif

## 1. Pendahuluan

Kurikulum 2013 mengimplementasikan pembelajaran abad 21, hal ini bertujuan untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif. Pada abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi, komunikasi dan informasi yang pesat. Sehingga dalam kehidupan di abad-ke 21 ini menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai sehingga pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup (Estitika, dkk, 2016).

Keterampilan abad 21 meliputi 4C yang merupakan singkatan dari Critical Thinking atau berpikir kritis, Collaboration atau bekerjasama dengan baik, Communication kemampuan berkomunikasi, dan Creativity atau kreativitas (Arnyana, 2019) Dalam pembelajaran saat ini diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran abad 21 dengan mengutamakan 4 kompetensi yang harus dimiliki siswa. Empat kompetensi tersebut disebut 4C yaitu: critical thinking and problem solving (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), creativity and innovation (kreativitas dan inovasi), communication (kemampuan komunikasi), dan collaboration (kemampuan bekerjasama).

Ketercapaian keterampilan abad 21 hal yang dilakukan adalah memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mengemas pembelajaran kearah student centered (pembelajaran yang berpusat pada siswa). Selain itu dalam pembelajaran diharuskan menekankan pembelajaran berbasis proyek/masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membudayakan kreativitas dan inovasi dalam belajar, menggunakan sarana belajar yang tepat, mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata, memberdayakan metakognisi. Hal tersebut sejalan dengan Mulyasa, 2006 menyebutkan strategi pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru di dalam kelas harus mempunyai beberapa karakteristik, antara lain (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik (student centered), (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) Menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan makna dan nilai, (5) belajar melalui berbuat yakni peserta didik aktif berbuat (6) menekankan pada penggalian, penemuan, dan penciptaan serta (8) menciptakan pembelajaran dalam situasi yang nyata dan konteks sebenarnya yakni melalui pendekatan kontekstual.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan pembelajaran konstruktivis pendapat Mustaji (2005:11) yaitu pembelajar mengajar dengan membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi pebelajar, dengan memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide, dan mengajak pebelajar agar menyadari secara sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukan sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut.

Salah satu tujuan Pendidikan saat ini yaitu mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia kreatif. Hal ini menjadi salah satu perubahan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 yaitu menjadikan siswa untuk berpikir kreatif. Kreativitas yang mengarah pada perolehan wawasan baru, pendekatan baru, prespektif baru, atau cara baru dalam memahami suatu masalah yang meliputi aspek keluwesan, kebaruan, dan elaborasi dihasilkan dari kemampuan berpikir kreatif (Wahyudi dkk, 2018). Berpikir kreatif pada siswa harus ditumbuhkan sejak dini. Dengan adanya kreatifitas menjadikan siswa untuk berkarya.

Berdasarkan data hasil belajar pada muatan pelajaran IPA siswa kelas V SDN Kotalama 1 tema 8 sub tema 1 pada semester genab tahun pelajaran 2019/2020 menunjukkan hasil belajar siswa pada materi daur air memperoleh rata-rata 60,74. Dari 27 siswa mendapat nilai diatas KKM 9 siswa, sedangkan yang dibawah KKM ada 18 siswa. KKM di SDN Kotalama 1 pada

muatan IPA adalah 70. Secara umum dapat disimpulkan bahwa ketrampilan berpikir kreatif siswa muatan pelajaran IPA materi daur air pada siswa kelas V masih rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti ditemukan beberapa fakta diantaranya: (1) siswa belum bisa membedakan definisi dalam tahapan daur air, (2) siswa yang salah menyebutkan 4 istilah dalam daur air, (3) siswa kurang memahami konsep daur air sehingga masih kesulitan untuk mengurutkan tahapan daur air, (4) siswa kurang mampu menyebutkan factor-faktor yang mempengaruhi daur air dengan benar, (5) siswa yang kurang paham cenderung pasif dan diam, (6) kurang terkondisi siswa karena guru tidak menguasai kelas dengan baik, (7) guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa yang dibagikan oleh pemerintah, (8) media pembelajaran yang digunakan adalah gambar diam yang ditempel pada papan tulis, (9) belum adanya buku ajar interaktif yang memacu kreatifitas dan keaktifan siswa, (10) model pembelajaran yang digunakan guru masih belum variatif, (11) siswa belum mampu menganalisis permasalahan, belum bisa mengeluarkan ide dan alternatif dalam menjawab pertanyaan serta mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan dalam menyelesaikan permasalahannya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi baik antara pendidik dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan lingkungannya yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Effendi, 2013). Dalam proses interaksi kemampuan siswa akan berkembang baik dari segi mental dan intelektualnya. Selama ini proses pembelajaran di sekolah dasar masih menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Dalam strategi pembelajaran ekspositori guru membagikan bahan pembelajaran dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan pembelajaran tersebut. Hal tersebut berakibat kurang inisiatifnya siswa dalam pembelajaran, siswa tidak dapat membangun pengetahuannya sendiri, dan kurangnya siswa untuk bertanya, mengajukan pendapat, berdiskusi, serta memberi ide, kurangnya kreatifitas siswa dalam menghasilkan sebuah ide ataupun produk.

Kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifan saja namun juga kreativitasnya (Effendi, 2013). Dengan adanya kreativitas siswa dituntut untuk menghasilkan suatu yang baru, tidak monoton, dan pembelajaran menarik hal ini dapat siswa lebih terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Untuk mewujudkan keterpaduan antara berpikir kreatif dan keaktifan siswa maka pembelajaran dikemas dengan pembelajaran yang dirancang dengan *blended learning*.

*Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan pembelajaran konvensional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dengan beragam pilihan komunikasi yang digunakan oleh guru dan siswa (Harding dalam Masitoh, 2018). Pembelajaran *Blended learning* dikemas dengan memadukan pembelajaran dalam kegiatan tatap muka di kelas dan belajar dengan online menggunakan berbagai pilihan seperti dalam grup whatsapp. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan *Blended learning* dapat menjadi pembelajaran yang menarik, bermakna, interaktif, serta belajar kolaboratif, kemampuan berkreasi, dan berkomunikasi (Masitoh, 2018).

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa salah satunya dengan mengembangkan buku ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Bahan/buku ajar merupakan *the foundation of learning in classroom* (Muslich, 2010:30). Dengan adanya buku ajar maka pembelajaran dikelas menjadi terarah,

serta penyampaian materi dapat tersalurkan dengan mudah. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta memberi pemahaman materi tentang daur air maka peneliti menggunakan buku ajar interaktif. Hal tersebut juga sejalan dengan pemikiran Rachmawati (2018) menyebutkan Interactive Book dan perangkat pembelajaran menggunakan telah valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan masalah yang dialami siswa kelas V adalah kurang pemahaman siswa terhadap konsep pada materi daur air. Pemecahan masalah terhadap permasalahan yang dialami siswa yakni dalam pembelajaran dikemas dengan blended learning dengan berbantuan kujartif berbasis guided inquiry. Buku ajar interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis cetak yang di dalamnya terdapat kegiatan interaktif berupa permainan menarik (game edukasi) seperti puzzle, permainan ular tangga, serta permainan menjodohkan tahapan daur air. Dan dalam buku ajar juga dipadukan dengan tampilan pop up untuk menanamkan konsep daur air. Kujartif ini mempunyai kepanjangan buku ajar interaktif merupakan pemecahan masalah pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta keaktifan siswa. Melalui kujartif siswa dapat berinteraksi langsung dengan buku serta dapat mengaplikasikan kegiatannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta keaktifan siswa dapat tercermin.

Pembelajaran guided inquiry memiliki beberapa keunggulan, menurut Kuhlthau dan Todd (2008), karakteristik guided inquiry yaitu siswa belajar aktif dan terefleksi pada pengalaman, siswa menggunakan pengetahuan yang sebelumnya diketahui dalam pembelajaran, mendapatkan bimbingan dalam mengembangkan rangkaian berpikir, perkembangan kognitif siswa secara bertahap, dan siswa belajar interaksi social dengan orang lain.

Kujartif IPA berorientasi guided inquiry adalah akronim dari buku ajar interaktif berorientasi guided inquiry materi yang diajarkan pada buku yaitu daur air. Keunggulan buku ajar ini : 1) menyajikan materi daur air yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat interaktif; 2) buku ajar terdapat game edukasi yang mengacu pada materi daur air; 3) siswa dapat berinteraksi dengan buku ajar; 4) kujartif menyajikan materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif.

Karakteristik pembelajaran IPA yaitu melibatkan semua alat indra, memerlukan berbagai macam alat (media) untuk membantu pengamatan, dilaksanakan berbagai macam cara (teknik), serta suatu proses aktif yang dilakukan oleh siswa (Djojosoediro, 2012). Misalnya mengemas pembelajaran dengan blended learning dan dipadukan dengan kujartif berorientasi guided inquiry. Blended learning dalam pembelajaran menggunakan tatap muka dikelas dan juga jarak jauh dengan aplikasi whatsapp. Pemberian materi dengan cara tersebut akan membantu kelancaran penyampaian informasi lebih efektif dan efisien karena siswa akan lebih memusatkan perhatian mereka pada kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

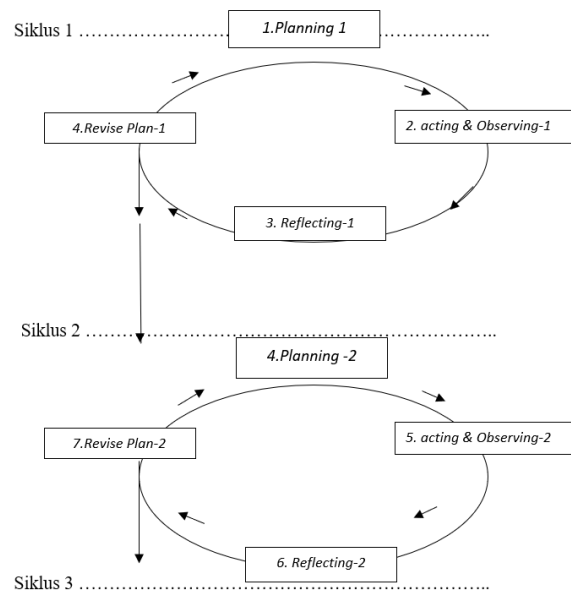
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana penggunaan kujartif IPA berorientasi guided inquiry dalam pembelajaran blended learning dapat meningkatkan berpikir kreatif dan keaktifan siswa kelas V SDN Kotalama 1?, (2) apakah penggunaan kujartif IPA berorientasi guided inquiry dalam

pembelajaran blended learning dapat meningkatkan berpikir kreatif dan keaktifan siswa kelas V SDN Kotalama1?

Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan kujartif IPA berorientasi guided inquiry dalam pembelajaran blended learning dapat meningkatkan berpikir kreatif dan keaktifan siswa kelas V SDN Kotalama 1, (2) mendeskripsikan peningkatan berpikir kreatif dan keaktifan siswa dengan menggunakan kujartif IPA berorientasi guided inquiry dalam pembelajaran blended learning.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan yakni Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). dalam penelitian ini guru melakukan penelitian dalam proses pembelajaran di kelas bertujuan untuk meningkatkan proses dan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah tersebut secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu (Akbar, 2009). Desain PTK dalam penelitian yakni model guru sebagai peneliti, dalam hal ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas satu rombongan belajar. Menurut Akbar (2009:36) ketika guru memilih model PTK guru sebagai peneliti maka dimulai dari persiapan pelaksanaan penelitian di kelas dan pelaporan hasil penelitian dilaksanakan sendiri oleh guru yang bersangkutan. Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini yakni model Kemis dan MC. Taggart (dalam Akbar, 2009:27) dengan tahapan 4 langkah yakni: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*), (3) refleksi ( ), dan (4) perbaikan rencana (*revise plan*). Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (dalam Akbar, 2009)**

Subjek yang dipilih dalam penelitian ialah siswa kelas V SDN Kotalama 1 Kecamatan Kedungkandang tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah subjek yang dilakukan penelitian terdapat 27 siswa yaitu 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini difokuskan menerapkan pembelajaran *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided*

*inquiry* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan 2 siklus, alokasi waktu untuk setiap pertemuan 4JP (4 x 35 menit). Perencanaan dan pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan hari Kamis dan Jumat tanggal 21-22 Februari 2020. Dan perencanaan dan pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan hari Rabu –Kamis tanggal 26-27 Februari 2020.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan sesuai tahapannya yakni: 1) perencanaan (*plan*), 2) tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), 4) refleksi (*revlection*). Langkah tahapannya akan dijabarkan pada table dibawah ini,

**Tabel 1 Tahapan Pada Penelitian Tindakan Kelas**

Siklus	Tahapan-tahapan	Kegiatan
Siklus 1	Perencanaan (plan)	Melakukan observasi dan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dikelas 5. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model blended learning berbantuan kujartif IPA berorientasi guided inquiry. Menyiapkan pembelajaran model blended learning berbantuan kujartif IPA berorientasi guided inquiry Menyusun dan menyusun lembar kegiatan siswa Menyusun dan menyiapkan perangkat evaluasi Menyiapkan instrument sebagai alat mengumpulkan data berupa pedoman observasi, angket keaktifan siswa, catatan lapangan, soal guided inquiry dalam kujartif IPA, dan pendokumentasian
	Pelaksanaan (action)	Kegiatan yang dilakukan yakni melaksanakan tindakan sesuai yang telah direncanakan pada RPP. Pelaksanaan proses pembelajaran pada kegiatan tatap muka dengan model blended learning berbantuan kujartif IPA berorientasi guided inquiry. Untuk kegiatan online (daring) guru mengupload kujartif IPA berorientasi guided inquiry pada grub whatsapp dengan link yang tertera, siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkan pada waktu yang telah disepakati
	Observasi (observation)	Pada tahap ini observasi dilakukan oleh observer dengan teman sejawat yaitu Ibu Peny Rahayu, M.Pd. dalam kegiatan observasi peneliti dibantu observer, untuk mengobservasi keterlaksanaan pembelajaran, peningkatan ketrampilan berpikir kreatif, keefektifan pembelajaran serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang ada pada lembar observasi
	Refleksi (revlection)	Tahap ini mengetahui sejauh mana perubahan atau peningkatan yang dialami akibat adanya tindakan yang baru saja dilakukan. Disamping

Siklus	Tahapan-tahapan	Kegiatan
Siklus 2	Seperti halnya pada siklus-1, pada siklus -2 ini juga mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, refleksi, dan perbaikan rencana. Kegiatan pada setiap tahapan pada siklus-2 ini akan disesuaikan dengan masalah-masalah proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siklus-1, apa yang belum dicapai pada siklus-1 akan dilanjutkan dan diatasi pada siklus-2, sehingga pada rancangan penelitian ini peneliti belum bias mendeskripsikan kegiatan-kegiatan dan perbaikan-perbaikan apa saja yang akan dilakukan pada siklus-2 ini	itu refleksi adalah perenungan kembali terhadap apa yang belum dicapai, apa yang sudah dicapai, dan apa yang perlu dilakukan untuk perbaikan-perbaikan. Catatan lapangan, jurnal harian sebagai hasil pengamatan maupun rekaman hasil observasi dikaji dan direnungkan kembali

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Paparan mengenai data, sumber data, teknik pengumpulan dan bentuk instrument yang disajikan pada tabel di bawah ini,

**Tabel 2 Data, Sumber, Data, Teknik pengumpulan Data, dan Instrumen**

Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
Keterlaksanaan proses pembelajaran blended learning berbantuan kujartif	Guru dan siswa pada proses pembelajaran	Observasi, dokumentasi, catatan lapangan	Lembar observasi, pedoman wawancara, lembar catatan lapangan
Keaktifan siswa	Siswa	Observasi, dokumentasi, catatan lapangan	Lembar observasi, lembar catatan lapangan
Kemampuan berpikir kreatif	Siswa	Tes berpikir kreatif tiap akhir siklus dan lembar observasi berpikir kreatif	Soal tes berpikir kreatif, lembar observasi berpikir kreatif

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian dapat menggunakan beberapa teknik yaitu: wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi (Arikunto, 2010: 192). Dalam penelitian ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yaitu: observasi, angket (kuisisioner), tes, telaah dokumen. Instrument yang digunakan yakni: lembar observasi (instrument berpikir kreatif), lembar angket, lembar soal dan catatan lapangan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi deskriptif kualitatif-kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa catatan observasi, dokumen portofolio siswa, dokumen foto, dan rekapan hasil wawancara dalam bentuk catatan lapangan (*fieldnote*) yang akan dianalisis dengan kualitatif dengan tahapan: pemaparan data, penyederhanaan data, pengelompokan data, dan pemaknaan. Data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif adalah data tentang: keaktifan siswa dalam diskusi serta pelibatan siswa dalam pembelajaran dengan model *blended learning* berbantuan kujartif IPA untuk berpikir

kreatif, kerjasama dengan kelompok, dan peningkatan berpikir kreatif. Keaktifan dan kerjasama dinilai pada rubrik pengamatan, dan kemampuan berpikir kreatif dinyatakan dengan nilai yang dicapai siswa melalui penilaian latihan pemberian soal pada kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* serta lembar observasi berpikir kreatif.

Intrepretasi hasil penilaian meliputi ketuntasan individu yakni dilihat dari hasil penilaian setiap individu dalam kelas mencapai nilai  $\geq 70$  dikatakan tuntas. Astuti (dalam Jihad, dkk, 2008) “setiap siswa dikatakan mengalami ketuntasan belajar jika memperoleh nilai ketercapaian hasil tes lebih dari 69”, serta ketuntasan klasikal tingkat ketuntasan bermacam-macam dan merupakan persyaratan (kriteria) minimum yang harus dikuasai siswa. Suatu kelas dikatakan berhasil (mencapai ketuntasan) belajar apabila paling sedikit 85% dari jumlah siswa di dalam kelas tersebut telah mencapai ketuntasan perorangan (Carrol dalam Yuwono, 2006). Apabila dalam suatu kelas ketuntasan belajar siswa, lebih atau sama 85% maka pembelajaran yang telah dilaksanakan berhasil, apabila ketuntasan kurang dari 85% maka pembelajaran yang dilaksanakan belum berhasil dan perlu ada perbaikan

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Penelitian yang dilakukan yakni penelitian tindakan kelas, saat melakukan kegiatan proses pembelajaran menggunakan berbantuan buku ajar interaktif yang dikembangkan oleh guru. Buku ajar interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis cetak yang di dalamnya terdapat kegiatan interaktif berupa permainan menarik (*game edukasi*) seperti puzzle, permainan ular tangga, serta permainan menjodohkan tahapan daur air. Adapun buku ajar yang digunakan Nampak pada gambar dibawah ini,

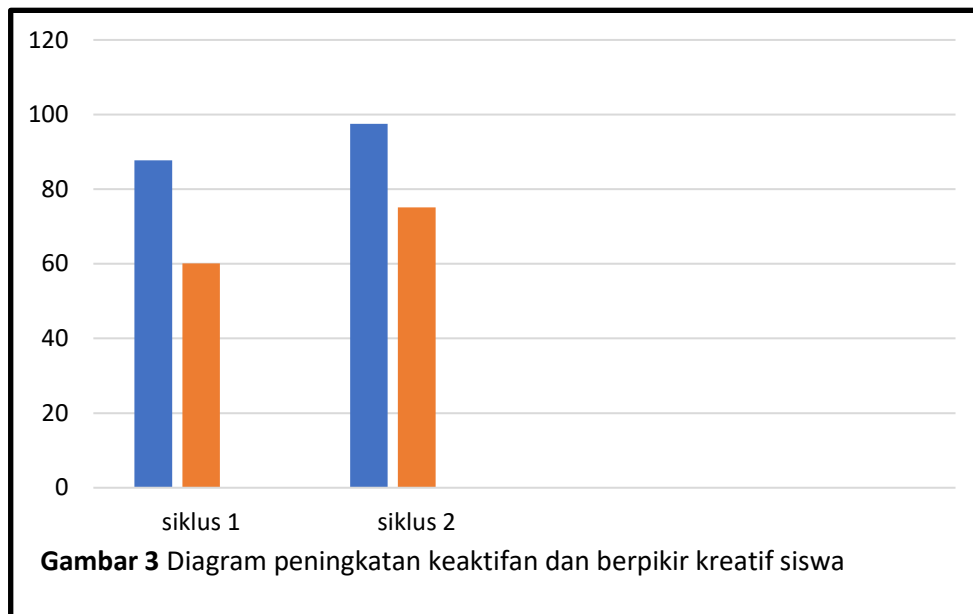


Gambar 2. Buku ajar interaktif IPA

Hasil penelitian tindakan kelas ini pada siklus 1 observasi pelaksanaan pembelajaran untuk penilaian format RPP diperoleh skor 116, dengan nilai rata-rata 96,6 dengan kategori nilai baik sekali. Sedangkan untuk pelaksanaan pembelajaran siklus 1 diperoleh skor 136, dengan nilai rata-rata 87,7 dengan kategori nilai baik. Dan pada siklus 1 tahapan berpikir kreatif yaitu kelancaran berpendapat, keluwesan dalam menyajikan pemahaman konsep, keaslian dalam memaparkan ide, dan kolaborasi. Hasil dari observasi berpikir kreatif diperoleh



4 (14,8%) siswa yang berpikir kreatif kurang, 14 (51,9%) siswa tergolong pada kategori berpikir kreatif cukup, 7 (25,9%) siswa tergolong pada kategori kreatif baik, dan 2 (7,4%) siswa yang berpikir kreatif sangat baik. Pada siklus 2 diperoleh hasil observasi untuk penilaian format RPP diperoleh skor 117, dengan nilai rata-rata 97,5 dengan kategori nilai baik sekali. Sedangkan untuk pelaksanaan pembelajaran siklus 2 diperoleh skor 136, dengan nilai rata-rata 97,1 dengan kategori nilai baik sekali. Penilaian berpikir kreatif pada siklus 2 ini terdapat 7 siswa (25,9%) tergolong pada kategori berpikir kreatif cukup, 17 siswa (62,9%) tergolong pada kategori kreatif baik, dan 3 (11,2%) siswa yang berpikir kreatif sangat baik. Tingkat berpikir kreatif siswa secara klasikal mencapai 75,1% dalam kategori berpikir kreatif baik.



**Diagram Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran dan Berpikir Kreatif Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2**

Secara umum pembelajaran menggunakan model *blended learning* menggunakan kujartif IPA *guided inquiry* terlaksana secara sistematis, keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 dalam proses pembelajaran menggunakan kujartif IPA *guided inquiry* yang disajikan guru dan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* berbantuan kujartif IPA *guided inquiry* pada siklus 2 ini membuktikan bahwa tindakan tersebut dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa pada muatan IPA materi daur air.

### 3.2. Pembahasan

Hasil pengamatan masalah yang dialami siswa kelas V adalah kurang pemahaman siswa terhadap konsep pada materi daur air. Pemecahan masalah terhadap permasalahan yang dialami siswa yakni dalam pembelajaran dikemas dengan *blended learning* dengan berbantuan kujartif berbasis *guided inquiry*. Buku ajar interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis cetak yang di dalamnya terdapat kegiatan interaktif berupa permainan menarik (*game edukasi*) seperti puzzle, permainan ular tangga, serta permainan menjodohkan tahapan daur air. Dan dalam buku ajar juga dipadukan dengan tampilan *pop up* untuk menanamkan konsep daur air. Kujartif ini mempunyai

kepanjangan buku ajar interaktif merupakan pemecahan masalah pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta keaktifan siswa. Melalui kujartif siswa dapat berinteraksi langsung dengan buku serta dapat mengaplikasikan kegiatannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran dengan model *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry*, memperhatikan langkah-langkah pembuatan berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry*. Dalam pembuatan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) menentukan topik materi sesuai materi pembelajaran, 2) menentukan layout yang digunakan pada buku, 3) merancang permainan edukasi yang disajikan dalam buku, 4) merancang lembar kegiatan yang dirancang sesuai tahapan *guided inquiry*, 5) membuat soal evaluasi yang sesuai dan menarik. Pembelajaran dengan model *blended learning* dalam penelitian ini dilakukan dengan kegiatan tatap muka dan kegiatan dalam jaringan (online). Untuk kegiatan dalam jaringan (online) guru mengupload materi dan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* pada grub whatsapp pada siklus 1, sedangkan pada siklus 2 materi pembelajaran, kujartif IPA dan pemberian soal diupload dalam *google form*.

Dalam siklus 1 pembelajaran model *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* masih kurang aktif. Kujartif IPA yang digunakan belum digandakan sejumlah siswa, sehingga siswa masih kesulitan. Tidak semua siswa melakukan kegiatan yang sama. Misalnya siswa yang aktif dan sering mengangkat tangan, maka siswa tersebut akan lebih sering menggunakan media pembelajaran. Siswa yang pasif tampak ragu untuk mengajukan pertanyaan dan mengangkat tangan dalam menggunakan berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry dan* pembelajaran. Siswa pasif menunggu ditunjuk terlebih dahulu oleh guru dalam penggunaan berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry*.

Untuk kegiatan online guru membagikan materi pembelajaran dan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* di upload dalam grub whatsapp paguyuban orang tua. Dari 27 siswa yang tidak mengerjakan kegiatan online ini terdapat 2 siswa, dikarenakan orang tua tidak masuk grub wa dan tidak memiliki HP android.

Pada siklus 2 guru melakukan perbaikan dengan mengolah waktu pembelajaran seefektif mungkin. Dalam kegiatan siklus 2 kujartif IPA dibuat menarik karena permainan edukatif seperti pop up daur air, permainan puzzle daur air, dan permainan ular tangga daur air. Keaktifan siswa pada siklus 2 ini mengalami peningkatan, siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, dan sudah berani mengeluarkan pendapat. Untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa dilakukan secara lisan dan tulis dengan penilaian sesuai indicator berpikir kreatif. Pada kegiatan evaluasi, guru membuat soal evaluasi yang di letakkan dalam kujartif IPA berorientasi *guided inquiry*.

Penggunaan buku kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* memberikan kontribusi terhadap meningkatnya berpikir kreatif siswa. Kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* menyajikan materi daur air yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat interaktif pada setiap materi. Kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* yang dibuat bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda. Media pembelajaran berisi permainan edukasi yang mengacu pada materi daur air. Terdapat kegiatan memasang, materi pop up daur air, permainan *word squer*, permainan ular tangga, permainan *puzzle* daur air. Kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* menyajikan materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif.

Kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* tergolong buku ajar interaktif, karena dalam penggunaan buku ini mengajak siswa berinteraksi dengan memaksimalkan alat indranya untuk mengoperasikan buku tersebut. Hardjawikarta (2016) buku ajar interaktif adalah buku yang dirancang mengutamakan proses interaksi dari aktivitas sederhana dengan konsep belajar sambil bermain serta memaksimalkan panca indera.

Berdasarkan hasil pengamatan berpikir kreatif pada siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan. Pengamatan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator berpikir kreatif siswa. Penggunaan model *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* membantu siswa untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan Indrawan, dkk (2019) menyebutkan penerapan *blended learning* dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa berbasis BALI. Dengan menggunakan model *blended learning* ini pembelajaran menjadi menyenangkan dan merespon ketrampilan berpikir kreatif siswa. Dan menurut Wahyudi, dkk (2018) pembelajaran yang dirancang dengan model *blended learning* berbasis proyek sangat efektif digunakan dan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa untuk membuat rancangan pembelajaran matematika SD. Serta pembelajaran yang diintegrasikan dengan model *blended learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kreativitas dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Effendi (2013) mengutarakan pembelajaran yang dikemas dengan mengintegrasikan *active learning dan internet based learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas mahasiswa dalam perkuliahan. Dari berbagai pendapat diatas, maka pembelajaran yang dilakukan dengan *blended learning* berbantuan buku ajar interaktif IPA berorientasi *guided inquiry* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar.

#### 4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas yakni: (1) penerapan pembelajaran dengan *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VB. Pembelajaran *blended learning* ini dilakukan dengan kegiatan tatap muka dan kegiatan dalam jaringan (online). Dalam pembelajaran menggunakan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* yang didalam buku terdapat permainan edukatif seperti *puzzle* daur air, ular tangga daur air, *pop up* daur air, dan permainan *word square*., sehingga meningkatkan berpikir kreatif dan keaktifan siswa., (2) peningkatan berpikir kreatif siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan pada siklus 2. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus 1 rata-rata 60,01 dengan kategori berpikir kreatif cukup dan meningkat pada siklus 2 yakni 75, 10 dengan kategori berpikir kreatif baik. Terjadi peningkatan sebesar 15,01. Pada siklus 2 ketrampilan berpikir kreatif secara klasikal tergolong kategori berpikir kreatif baik. Dan keaktifan siswa juga mengalami kenaikan, pada siklus 1 keaktifan siswa diperoleh nilai rata-rata 68,9 dengan kategori siswa kurang aktif, mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 86,1 dengan kategori keaktifan siswa sangat baik. Nilai rata-rata keaktifan siswa pada siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan rata-rata sebesar 17,2.

Keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan yakni penggantian Kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* dalam jumlah yang banyak, karena permainan edukasi yang mendukung dalam buku beragam sehingga membutuhkan banyak biaya. Serta dibutuhkan perencanaan yang matang dalam penerapan yang lebih luas.

Pembelajaran dengan model *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry* perlu diimplementasikan lebih lanjut pada cakupan yang lebih luas. Guru

diharapkan mampu mengembangkan buku ajar interaktif pada muatan pelajaran yang lain. Serta jika guru menemui permasalahan yang sama, maka salah satu alternative menggunakan model *blended learning* berbantuan kujartif IPA berorientasi *guided inquiry*.

### Daftar Rujukan

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21. Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi, 1(1), i-xiii
- Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Chodijah, S, Ahmad.F dan Ratna. W. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Guided Inquiry Yang Dilengkapi Penilaian Portofolio Pada Materi gerak Melingkar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika I* (2012) 1-19 ISSN: 2252-3014 (Online). <http://ejournal.unp.ac.id> diakses 22 September 2016
- Djojosoediro. 2012. *Bahan Ajar Cetak: Hakikat IPA dan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Dirjen Dikti- Depdiknas.
- Estitika Yuni Wijaya, dkk. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntuan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 1
- Effendi, Mukhlison. 2013. Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 7, Nomor 2, Oktober 2013
- Hardjawikarta, Jennifer, Swendra, C.G.R., dan Yudani, H.D. 2016. Perancangan Media Interaktif Yang Dapat Menstimulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini (*Golden Age*, 2-5 Tahun). *Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra, Vo.1 2016*. - (Online) <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4484> , diakses 9 September 2016
- Indrawan, I Putu Oktap dkk. 2019. Kreativitas dan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Implementasi *Blended Learning* Berbasis Bali. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*. Volume 3, Number 2, Tahun 2019, pp. 70-78. P-ISSN: 2615-1383 E-ISSN: 2549-6395 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>
- Kuntarto, Eko dan Asyihar. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol-1
- Khulthau, C.C., & R.J, Todd. (2008). Guided Inquiry. (Online). Tersedia. [www.icwc.wikispaces.com/file/view/Guided+Inquiry.doc](http://www.icwc.wikispaces.com/file/view/Guided+Inquiry.doc). Diakses 13 Desember 2016
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Kencana
- Rachmawati, F., Kirana, T., & Widodo, W. (2018). Buku Ajar Interactive Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 2(1), 19-29. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n1.p19-29>
- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mustaji dan Sugiarto. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mulyasa, M. 2006. Kurikulum Yang Disempurnakan; Pengembangan Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Masitoh, Siti. 2018. Blended Learning Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceeding of The ICECRS, Volume 1 No 3 (2018) 13-34*. ISSN. 2548-6160 (online)
- Wahyudi, dkk. 2018. Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreatifitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6 (2), 2018, 68-81. online at <http://journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>