



PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SEKOLAH DASAR

Rohmatul Hidayah

FPP / PGSD, hida78910@gmail.com, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRACT

This study aims to increase students' creativity in the material of human digestive organs by applying technological literacy at SDN Sumur Wellut III Surabaya. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this research were students of class V B SDN Sumur Wellut III Surabaya, totaling 22 students. This research consists of two cycles. Data collection techniques used are observation and product assessment. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis. The results of the research show that the process of applying technological literacy with product assessment of making posters using the PicsArt and Canva applications can increase students' creativity in the material of human digestive organs for class V SDN Sumur Wellut III Surabaya. Based on the results of the product assessment in pre-cycle conditions, the average value obtained by students was 57.5. Then in the first cycle increased to 63.4 and the second cycle to 74.3. The number of students who reached KKM \geq 75 in the pre-cycle were 9 students, in the first cycle there were 12 students, and in the second cycle there were 19 students. The percentage of completeness in the pre-cycle is (40.9%), the first cycle is (54.5%), the second cycle is (86.3%). So that in the second cycle it has exceeded the criteria of 80% of students who reach the KKM \geq 75. The researcher concludes that the application of technological literacy media can increase students' creativity

Keywords: Literacy, Teknologi, Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi organ pencernaan manusia dengan menerapkan literasi teknologi di SDN Sumur Wellut III Surabaya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN Sumur Wellut III Surabaya yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan penilaian produk. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan literasi teknologi dengan penilaian produk pembuatan poster menggunakan aplikasi PicsArt dan Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi organ pencernaan manusia kelas V SDN Sumur Wellut III Surabaya. Berdasarkan hasil penilaian produk pada kondisi pra siklus, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 57,5. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 63,4 dan siklus II menjadi 74,3. Jumlah siswa yang mencapai KKM 75 pada pra siklus sebanyak 9 siswa, pada siklus I sebanyak 12 siswa, dan pada siklus II sebanyak 19 siswa. Persentase ketuntasan pada pra siklus adalah (40,9%), siklus I (54,5%), siklus II (86,3%). Sehingga pada siklus II sudah melebihi kriteria 80% siswa yang mencapai KKM 75. Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media literasi teknologi dapat meningkatkan kreativitas siswa

Kata kunci: Literasi, Teknologi, Kreativitas

1. PENDAHULUAN

Salah satu hal yang berperan penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Dengan pendidikan dapat membantu manusia untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan kemampuan siswa. Pendidikan berperan dalam membentuk kemampuan siswa dalam mengikuti berbagai perubahan untuk menciptakan pertumbuhan dan pembangunan yang berkelanjutan dan agar mampu menjadi masyarakat yang dapat hidup mandiri. Untuk menjadi manusia yang dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki, diperlukan Latihan untuk mengasah potensi tersebut [1].

Berbagai macam upaya terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Riset PISA, *World Economic Forum* (WEF) pada tahun 2016/2017 mengenai Daya Saing Global melaporkan bahwa pendidikan di Indonesia masih tergolong dibandingkan negara yang muda atau negeri yang sedang berkembang lainnya seperti kawasan Singapura yang menjadi saingan Amerika Serikat dan Swis. Jika dibandingkan negara yang masih berekembang lalainnya Indonesia masih tertinggal jauh [2].

Salah satu inisiatif yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya yaitu dengan menyelenggarakan program literasi [2]. Berdasarkan definisi literasi. Literasi adalah keterampilan seseorang terhadap aktifitas seperti membaca, berfikir, dan menulis dengan tujuan agar memaksimalkan kemampuan dalam menangkap suatu informasi secara kritis, reflektif, dan kreatif. Akan tetapi kebanyakan siswa cenderung memiliki kebiasaan membaca yang rendah [3].

PISA (*Program for International Student Assessment*) mengatakan dalam kategori membaca, Indonesia menempati peringkat 72 dari 77 negara [4]. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, tidak dapat dibantah bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih rendah. Apalagi di era globalisasi dimana kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat. Dalam menghadapi era globalisasi dimana kemajuan teknologi yang berkembang pesat, dalam bidang pendidikan tidak hanya menekankan, pada segi intelektualitas saja, melainkan segi kreativitas juga harus ditekankan.

Kreativitas merupakan hal penting dalam pendidikan dan kehidupan manusia [5]. Kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan suatu gagasan atau produk apa saja yang baru, atau sebelumnya belum pernah ada. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa syarat utama dalam kreativitas adalah menghasilkan sebuah produk [6].

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Sumur Welut III Surabaya pada kelas V B Ibu Nur Indra Yani, S.Pd. menunjukkan bahwa kebanyakan siswa masih memiliki kreativitas yang rendah, siswa kurang kreatif dalam membuat suatu karya. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian produk siswa dalam membuat poster yang di bawah KKM yang diterapkan sekolah yaitu 75. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa 57,5 dan dari 22 siswa hanya 9 siswa atau 40,9% tergolong siswa yang kreatif atau mencapai KKM, Sedangkan 13 siswa atau 59,1% siswa masih memiliki kreativitas yang rendah atau belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan siswa yang kurang lancar dalam membuat suatu poster, tergesa-gesa, kurang ulet dalam menggambar dan mewarnai, dan cenderung meniru karya teman. Berdasarkan masalah tersebut peneliti perlu menciptakan pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dan menyenangkan bagi siswa. Agar kreativitas siswa dapat meningkat.

Memasuki abad ke-21 literasi dan kreativitas sangat dibutuhkan. Salah satu aspek yang tidak dapat dihindari pada pendidikan abad 21 ini adalah pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). [7] menyatakan bahwa kreativitas secara tegas diidentikkan dengan desas-desus kombinasi teknologi sehingga masalah kreativitas dan teknologi ini dapat dipikirkan bersama

Pada hakikatnya kehadiran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan untuk meningkatkan perkembangan manusia. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap berjalanya proses pembelajaran, perubahan teknologi merupakan suatu kebutuhan pokok yang berperan dalam dunia pendidikan, kebanyakan guru dan peserta didik sudah menggunakan teknologi yang berkembang. Hal-hal tersebut merupakan suatu bukti bahwa salah satu pendukung kesuksesan pembelajaran adalah teknologi [8].

Selain itu dalam memasuki era perubahan digital, dalam kegiatan pembelajaran juga diminta untuk mengurani penerapan metode konvensional atau ceramah, melainkan guru harus meningkatkan pengetahuan siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) [9].

Oleh karena itu untuk meningkatkan kreativitas siswa di jaman globalisasi ini dapat dilakukan dengan penerapan literasi teknologi. Literasi teknologi merupakan kecakapan seseorang dalam memahami dan mengaplikasikan teknologi. Sebutan literasi teknologi kerap disebut sebagai sebuah

media teknologi informasi yang dikembangkan, sebutan teknologi yang dimaksud adalah usaha dalam menjadikan suatu bahan (gambar, wacana, kegiatan, dll) yang ditampilkan dalam bentuk *multimodaltexts* [10].

Implementasi program literasi teknologi dalam Gerakan literasi sekolah, dengan tujuan dapat memotivasi siswa sekaligus anggota sekolah, dalam menjunjung tercapainya kecakapan abad 21, sebagai mana dijelaskan penggunaan teknologi untuk mendukung 4C yaitu (1) *Critical Thinker*, (2) *Communicator*, (3) *Collaborator*, (4) *Creativity* [10].

Dengan pengaplikasian literasi teknologi dibidang pendidikan membuat guru melakukan perubahan dengan merubah metode pembelajaran yang biasanya hanya berpusat pada guru atau biasanya menggunakan metode konvensional, menjadi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menjalankan tugasnya dan memudahkan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan [11].

Banyak sekali media digital untuk pembelajar dengan bentuk platform yang dapat digunakan pada setiap instansi pendidikan, seperti *E-learning*, *YouTube*, *Googlemeet* dan platform lainnya yang menjadi penunjang fasilitas belajar siswa [12], sehingga siswa dapat mengembangkan kecakapan mereka dalam berfikir kritis, dapat memecahkan masalah dan mengembangkan kreativitas mereka.

Berlandaskan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas tentang Penerapan Literasi Teknologi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. LITERASI TEKNOLOGI

The Educational Testing Service (ITS) menyebut literasi teknologi merupakan suatu kegiatan dalam mengaplikasikan perangkat teknologi, alat telekomunikasi atau jaringan yang digunakan untuk mengakses, mengatur, mengintegrasikan, mengvaluasi, serta menciptakan suatu informasi yang bermanfaat untuk kepentingan umum [2].

Hauge [13] berpendapat bahwa literasi teknologi adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan dan berbagi dalam mode dan bentuk berbeda: untuk membuat, berkerjasama, dan berkomunikasi dengan efektif, dan mampu memahami dan memanfaatkan teknologi digital dengan baik untuk mendukung proses tersebut.

Literasi teknologi merupakan kecakapan seseorang dalam memahami dan mengaplikasikan teknologi. Sebutan literasi teknologi kerap disebut sebagai sebuah media teknologi informasi yang dikembangkan, sebutan teknologi yang dimaksud adalah usaha dalam menjadikan suatu bahan (gambar, wacana, kegiatan, dll) yang ditampilkan dalam bentuk *multimodaltexts* [10].

Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi teknologi adalah tidak hanya kemampuan atau keahlian seseorang dalam menggunakan teknologi baik menggunakan hardware seperti laptop, smartphone, komputer atau perangkat yang lainnya, dan menggunakan software seperti aplikasi-aplikasi internet, tetapi juga keterampilan dalam membaca atau menangkap suatu informasi yang diutarakan dari pemanfaatan teknologi.

Literasi teknologi sangat bermanfaat bagi setiap orang, terlebih dalam beberapa masalah, literasi teknologi dapat mengubah kinerja dalam suatu organisasi. Menurut Brian Wright ada sepuluh faedah dari adanya literasi teknologi diantaranya yaitu, meningkatkan waktu belajar, belajar menjadi lebih mudah dan cepat, menghemat biaya, membuat lebih tenang, selalu mendapatkan informasi terbaru, selalu terhubung, dapat membuat keputusan yang lebih baik, mempermudah dalam berkerja, membuat lebih sejahtera, serta dapat mengubah dunia [10].

Jadi dengan literasi teknologi sangat bermanfaat dan membantu dalam kehidupan baik dibidang pekerjaan, Pendidikan, maupun dikehidupan sehari-hari.

2.2. KREATIVITAS

Kreativitas merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang yang dapat menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, metode baru, ide-ide baru yang bermanfaat bagi diri sendiri dan bermanfaat bagi orang lain [14].

Kreativitas merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan upaya atau metode untuk menghadapi berbagai masalah dan mencari solusi untuk dapat manfaat baik dikehidupan pribadi, masyarakat, dan organisasi. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai proses dalam berfikir untuk

menemukan sesuatu yang baru, membentuk hubungan baru, mencetuskan dan menguji hipotesis, dengan cara yang unik dalam memecahkan suatu masalah [15].

Kreativitas merupakan hasil yang diperoleh dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya dimana ia tinggal, lingkungan dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan tersebut, dengan demikian lingkungan dapat menjadi penunjang dan penghambat kreatifitas seseorang [16].

Kreatifitas dapat diartikan sebagai berikut : (1) Berani dalam beraksi, menanggapi untuk memberikan solusi dari segenap pemecahan yang ada, (2) keterampilan untuk beradaptasi dalam proses pemecahan masalah, (3) Memiliki kecerdasan, gaya kognitif, kepribadian serta dorongan, (4) Keterampilan dalam menciptakan atau membuat hal baru. Oleh karena itu, kreativitas didasarkan pada : fleksibilitas, fluency, keterampilan, dan inteilejen [17].

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahawa kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide atau ide baru terhadap pememuan yang sudah ada atau belum pernah ada untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut [18] menyatakan bahwa kreatifitas dapat didorong dengan faktor-faktor sebagai berikut.

1. Kesensitifan terhadap lingkungan : siswa sadar akan lingkungan yang nyata,
2. Kebebasan dalam mengeksplor lingkungan : siswa dapat melihat berbagai masalah dari segala arah
3. Kemauan yang kuat untuk berhasil : siswa memiliki rasa keingintahuan yang besar
4. Pantang menyerah dan berani mengambil resiko : menyukai tugas yang menantang
5. Tekun dalam belajar : memiliki pengetahuan yang luas
6. Lingkungan yang mendukung, tidak kaku, dan otoriter

Dari hal-hal diatas menunjukkan bahawa faktor pendukung pembentukan kreativitas adalah tindakan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa.

Terdapat beberapa metode terbaik yang dapat diterapkan oleh pendidik agar dapat mengembangkan kreativitas siswa yaitu dengan cara mendorong motivasi intrinsik. Setiap siswa harus mempelajari semua bidang keterampilan di sekolah, dan siswa dapat memperoleh keterampilan yang kreatif melalui keterampilan berfikir dan bekerja mereka yang kreatif, akan tetapi kecil kemungkinan bagi siswa yang bida mempertahankan motivasi intrinsik ini jika sistem pembelajaran yang diterapkan kurang sesuai. Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa pendekatan terbaik adalah memfokuskan siswa kepada tujuan keseluruham, dan juga didorong untuk belajar dengan cara yang terbaik menurut mereka [19].

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas atau dalam bahasa inggrisnya disebut *Classroom Action*. Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu penelitian terhadap aktivitas belajar berupa suatu tindakan, yang direncanakan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Model Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan 2 siklus tiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi [20].

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya. Waktu penelitian ini dilakukan mulai awal November samapai akhir November 2021. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN Sumur Welut III Surabaya yang berjumlah 22 siswa, yang terdiri atas 9 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian ini diambil berdasarkan penilaian produk membuat poster dengan menggunakan aplikasi *PicsArt* dan *Canva*, serta hasil observasi aktivitas siswa dan guru dalam menerapkan literasi teknologi.

Adapun langkah-langkah perencanaan, yang meliputi : menyiapkan materi tentang organ-organ pencernaan manusia, menentukan jadwal untuk pelaksanaan penelitian, menyiapkan RPP dan instrument penilaian, serta bahan ajar, menyiapkan media seperti PPT, menyiapkan lembar observasi, dan LKPD penilaian produk, menentukan media atau aplikasi yang akan diajarkan kepada siswa untuk membuat poster

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus. Tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut: Sebelum memulai pembelajaran siswa berdoa terlebih dahulu dan menyanyikan lagu Wajib, kemudian guru menampilkan PPT tentang organ-organ pencernaan manusia, siswa mengamati PPT tersebut, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan sesi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai materi tersebut, siswa diajarkan membuat poster dengan menggunakan aplikasi *PicsArt*, siswa mengerjakan LKPD penilaian produk membuat poster dengan menggunakan aplikasi *PicsArt*.

Kemudian tahap observasi atau pengamatan, kegiatan observasi dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan. Observasi ini dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru dalam menerapkan literasi teknologi untuk meningkatkan kreativitas.

Selanjutnya tahap refleksi, refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ditemui selama pelaksanaan tindakan. Kemudian guru dan peneliti menentukan cara atau strategi dalam mengatasi kendala-kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, kemudian disambung dengan menetapkan tindakan selanjutnya.

Selanjutnya pelaksanaan tindakan pada siklus II. Berlandaskan refleksi yang dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I. Guru dan peneliti memutuskan untuk mengajarkan siswa membuat poster dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh observasi selama proses pembelajaran pada tiap siklus. Hasil perolehan data dicatat dalam lembar observasi yang telah disediakan. Kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk presentase (%) sebagai berikut.

Rumus Presentase Nilai Rata-rata

$$(NR) = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah data diolah kemudian dianalisis menggunakan kategori kriteria penilaian pengamatan aktivitas guru menurut sebagai berikut.

Table 1 Kategori Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru

Angka	Kategori Penilaian
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 -59	Kurang Baik
≤ 54	Sangat Kurang

Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dianalisis sebagai berikut.

Tabel 2 Kategori Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Siswa

Angka	Kategori Penilaian
76 – 100	Sangat Baik
51 – 75	Baik
26 – 50	Cukup
≤ 25	Kurang Baik

Tingkat aktivitas guru dan siswa yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran jika skor yang diperoleh adalah kategori baik atau sangat baik

Sedangkan data kuantitatif adalah data yang dikumpulkan melalui penilaian produk dihitung skor masing-masing dari skor ditentukan nilai siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Setelah diketahui masing-masing, data dianalisis untuk mencari nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Tolak ukur keberhasilan yang digunakan adalah pedoman kriteria keberhasilan penilaian produk pada siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya. Keberhasilan pada riset ini dikatakan berhasil apabila minimal 80% siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran apabila telah memperoleh nilai $\text{KKM} \geq 75$.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. KREATIVITAS SISWA DENGAN LITERASI TEKNOLOGI

Kreativitas siswa yang dinilai dengan penilaian produk membuat poster dengan penerapan literasi teknologi yaitu menggunakan aplikasi *PicsArt* dan *Canva* ternyata dapat meningkatkan Kreativitas siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat [10] bahwa implementasi program literasi teknologi dalam Gerakan literasi sekolah, diharapkan dapat mendorong siswa serta anggota sekolah lainnya dalam menjunjung tercapainya kecakapan abad 21, sebagai mana dijelaskan penggunaan teknologi untuk mendukung 4C yaitu (1) *Critical Thinker*, (2) *Communicator*, (3) *Collaborator*, (4) *Creativity*. Dengan membuat poster menggunakan aplikasi digital dapat mempermudah siswa dalam membuat poster, serta siswa tidak memerlukan waktu yang lama untuk membuat poster. Hal ini juga sejalan dengan pendapat [11] yang menyatakan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menjalankan tugasnya dan memudahkan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan.

Hasil penilaian produk yang diukur dengan aspek kreativitas menurut Guliford [13] pada siklus I memperlihatkan bahwa ada sedikit peningkatan kreativitas siswa yaitu yang semula nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 57,5 kemudian pada siklus I menjadi 63,4. Penilaian didasarkan pada aspek *fluency* dengan presentase sebesar 48,8%, *flexibility* sebesar 71,5%, *originality* sebesar 69,3%, *elaboration* sebesar 59,09%, *Sensitivity* 68,1%. Sehingga keseluruhan rata-rata kreativitas siswa dari aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, *sensitivity* sebesar 63,4% termasuk kriteria cukup.

Hasil penilaian produk yang dilaksanakan pada siklus I kreativitas siswa dari aspek *fluency* memiliki presentase yang rendah dikarenakan masih banyak siswa yang kesulitan dalam memasukkan gambar maupun menambah teks pada poster menggunakan aplikasi *PicsArt*. pada aspek *Flexibility* memiliki persentase dengan kriteria baik, karena pada aspek ini siswa membuat poster dengan ide mereka sendiri meskipun ada sebagian yang meniru temannya. Sedangkan aspek *originality* juga memiliki persentase dengan kriteria baik, siswa membuat poster sesuai dengan pemikiran mereka sendiri tanpa mengambil poster dari internet dan menggunakan karya teman. Sedangkan aspek *elaboration* juga memiliki presentase yang sedikit dikarenakan masih banyak siswa yang tidak menjelaskan fungsi organ pencernaan dengan lengkap. Sedangkan aspek *sensitivity* juga memiliki presentase dengan kriteria yang baik, siswa membuat poster dengan ulet, sabar, dan tidak tergesa-gesa.

Sedangkan Hasil penilaian produk pada siklus II menunjukkan terdapat peningkatan pada kreativitas siswa yaitu yang semula pada siklus I nilai rata-rata sebesar 63,4 kemudian pada siklus II menjadi 74,28. Penilaian berdasarkan aspek *fluency* yang memperoleh presentase sebesar 64,7%, *flexibility* sebesar 73,8%, *originality* sebesar 76,1%, *elaboration* sebesar 81,8%, *Sensitivity* 75%. Keseluruhan aktivitas kreativitas siswa dari aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, *sensitivity* sebesar 74,28% termasuk kriteria baik

Hasil penilaian produk yang dilakukan pada siklus II kreativitas siswa dari aspek *fluency* mengalami peningkatan dengan presentase yang cukup, siswa sudah bisa membuat poster dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan baik, siswa dengan mudah menambahkan gambar dan teks pada poster mereka, karena dengan menggunakan aplikasi *Canva* siswa tinggal mengcopy gambar yang ingin mereka tambahkan kemudian menempelkannya pada poster. Pada aspek *Flexibility* juga mengalami peningkatan, karena siswa sudah bisa membuat poster dengan menggunakan ide mereka sendiri tanpa meniru temannya. Sedangkan aspek *originality* juga mengalami peningkatan, siswa membuat poster sesuai dengan pemikiran mereka sendiri tanpa mengambil poster dari internet dan menggunakan karya teman. Pada aspek *sensitivity* juga mengalami peningkatan karena semua siswa menjelaskan fungsi sistem organ pencernaan manusia diposter dengan rinci, meskipun ada 2 siswa yang penjelasannya kurang tepat. Sedangkan aspek *elaboration* juga mengalami sedikit peningkatan, siswa membuat poster dengan sabar, ulet dan tidak tergesa-gesa, serta pada poster ditambahi hiasan.

Berikut merupakan rata-rata hasil peningkatan kreativitas siswa yang diukur melalui penilaian produk membuat poster.

Tabel 3 Rata-rata kreativitas siswa

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	9 siswa (40,9%)	12 siswa (54,5%)	19 siswa (86,3%)
Tidak Tuntas	13 siswa (59,1%)	10 (45,5%)	3 siswa (13,6%)
Nilai rata-rata	57,5	63,4	74,3

Dari table diatas dapat dilihat dari peningkatan hasil penilaian produk siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada pra siklus yaitu sebesar 57,5 kemudian pada siklus I menjadi 63,4 dan siklus II menjadi 74,3. Jumlah siswa yang mencapai KKM ≥ 75 pada pra siklus ada 9 siswa, pada siklus I ada 12 siswa, dan pada siklus II ada 19 siswa. Presentase ketuntasan pada prasiklus yaitu (40,9%), siklus I yaitu (54,5%), siklus II yaitu (86,3%). Sehingga pada siklus II sudah melebihi kriteria 80% siswa yang mencapai KKM ≥ 75 , dan bagi 3 orang siswa yang belum mencapai KKM akan diserahkan kepada guru kelasnya. 1 siswa tersebut termasuk siswa yang memiliki keterampilan rendah, siswa yang cenderung diam, kurang aktif dan bersemangat, jarang menjawab pertanyaan dan susah menuruti perintah peneliti. Solusi yang terbaik untuk siswa tersebut adalah dengan memberikan remedial untuk memperbaiki nilai. Sedangkan 2 siswa yang lain termasuk anak yang memiliki kemampuan rata-rata hanya saja masih kebingungan dalam mengaplikasikan aplikasi *PicsArt* dan *Canva* sehingga kesulitan dalam membuat poster.

4.2. AKTIVITAS SISWA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI PENERAPAN LITERASI TEKNOLOGI

Berdasarkan hasil observasi siswa pada pra siklus kreativitas siswa masih rendah, hal tersebut disebabkan pada pelaksanaan pembelajaran daring Sebagian besar proses pembelajaran masih dipegang penuh oleh guru dan guru belum melibatkan siswa dalam memanfaatkan media digital yang dapat memudahkan siswa mengerjakan penilaian dan mengembangkan kreativitasnya, seperti mengerjakan penilaian produk membuat poster dengan menggunakan media biasa membuat siswa mudah bosan dan memakan banyak waktu untuk menghias dan mewarnai poster tersebut. Setelah diberi tindakan pada siklus I dengan memberikan penilaian produk membuat poster dengan menggunakan aplikasi *PicsArt* terjadi sedikit peningkatan kreativitas meskipun banyak kendala selama proses pembelajaran seperti : (1) Siswa masih kesulitan dalam menambahkan tulisan dan gambar aplikasi *PicsArt*, (2) Siswa kurang leluasa dalam menambahkan gambar pada aplikasi *PicsArt* dikarenakan aplikasi terdapat batasan maksimal dalam menambahkan gambar. (3) Siswa kurang menuliskan fungsi organ pencernaan manusia secara rinci, siswa hanya menuliskan nama organ-organnya saja, (5) Siswa harus mengunduh gambar terlebih dahulu sebelum menambahkannya diposter, karena menggunakan aplikasi *PicsArt* gambar tidak dapat di tempel, sehingga memakan waktu. Untuk itu perlu dilakukan tindakan pada siklus II dengan perbaikan dari siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa dalam menggunakan media digital pada siklus I ini sudah cukup dengan rata-rata presentase 56,3% dengan kriteria cukup. meskipun siswa belum dapat memanfaatkannya secara maksimal.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II siswa membuat poster dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Siswa membawa *handpone* masing-masing. Pada kegiatan siklus II ini sebagian siswa tidak merasa kebingungan karena pengaplikasian aplikasi *Canva* tidak jauh beda dengan aplikasi *PicsArt*. Meskipun demikian peneliti harus menjelaskan cara membuat poster dengan menggunakan aplikasi *Canva* mulai dari menentukan ukuran poster, menentukan background, menentukan warna, menambahkan gambar, serta tulisan. Saat mengerjakan siswa sudah dapat menentukan background dan warna yang mereka inginkan, Sebagian besar siswa juga tidak lagi mengalami kesulitan dalam memasukkan gambar, karena siswa tinggal mengcopy dan paste gambar yang diinginkan. siswa juga sudah membuat poster dengan beraneka ragam dan hiasan serta memberikan penjelasan tentang fungsi organ pencernaan sesuai dengan gambar pada poster. Meskipun ada siswa yang penjelasannya tidak

tepat dan tidak diberi penjelasan. Kegiatan siklus II ini peneliti dan kolaborator tetap mendampingi dan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan. Hasil observasi aktivitas siswa dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan media literasi teknologi juga meningkat dengan presentase 76,8% dengan kriteria baik. Siswa tak lagi kesulitan dalam menambahkan gambar tulisan atau mengedit poster tersebut. Siswa lebih tertarik jika membuat poster dengan menggunakan media digital karena dapat mempermudah mereka dalam proses pengerjaan dan tidak memerlukan waktu yang lama.

4.3. AKTIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DENGAN LITERASI TEKNOLOGI

Sedangkan aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan literasi teknologi juga meningkat pada siklus I hasil observasi aktivitas guru mendapatkan rata-rata presentase 80% sedangkan pada siklus II meningkat dengan presentase 95%, guru telah memanfaatkan media digital dengan baik serta dapat melibatkan siswanya secara aktif menggunakan media digital sehingga kreativitas siswa meningkat

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan literasi teknologi dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V B SDN Sumur Wellut III Surabaya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan literasi teknologi dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V B SDN Sumur Wellut III Surabaya pada materi organ pencernaan manusia. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebanyak 19 siswa atau 86,3% sudah mencapai KKM dengan rata-rata kelas sebesar 74,3

Aktivitas siswa dalam meningkatkan kreativitas mereka dengan menerapkan literasi teknologi sudah dalam kategori baik hal ini dibuktikan bahwa pada siklus II rata-rata skor aktivitas siswa yaitu 338 atau 76,8%

Sedangkan aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan literasi teknologi juga sudah termasuk kategori sangat baik hal tersebut terbukti pada siklus II memperoleh presentase sebesar 95%

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Romadonna, A., Jessica, A., "Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis E-Learning Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor," *J. PAPERDA*, vol. 2 (2), pp. 139–146, 2020.
- [2] Helaludin, "Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi," *Pendais*, vol. 1 (1), pp. 44–55, 2019.
- [3] S. Titik, S., Ika, H., & Wulandari, "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Sekol. Dasar Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik.*, vol. 26 (2), pp. 116–123, 2017.
- [4] P. Kasih, A., "Nilai PISA Siswa Indonesia Rendah, Nadiem Siapkan 5 Strategi ini: Kompas," *Edukasi Kompas.com*, 2020. .
- [5] A. Karmila, E., & Husna, "Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan Tangan Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas IV SDN 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti," *J. Dimens. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 6 (3), pp. 453–463, 2017.
- [6] N. Agustyaningrum, "Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Matematika melalui Contextual Teaching and Learning Berbasis Open-Ended Problem," *PYTHAGORAS*, vol. 7 (2), pp. 1–16, 2014.
- [7] P. Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, "Infusing Creativity and Technology in 21st Century Education : A Systemic View for Change," *J. Educ. Technol. Soc.*, vol. 19 (3), pp. 27–37, 2016.
- [8] Y. Suhendi, H., "Profil Kemampuan Literasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas di Kota Bandung," *J. Teach. Learn. Phys.*, vol. 2 (2), pp. 1–6, 2017.
- [9] A. Rachmadtullah, Reza., Azmy, Bahauddin., Susiloningsih, Wahyu., Rusminati, Susi Hermin., & Irianto, "Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PKM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati," *Kanigara*, vol. 1(2), pp. 7–16, 2021.
- [10] D. W. Puspito, "Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah," *Konf. Bhs. dan*

- Sastra (International Conf. Lang. Lit. Teaching) II*, vol. 3, no. 2, pp. 307–308, 2017.
- [11] A. M. Fanny, D. Kusmaharti, V. Yustitia, and B. Setiawan, “Aplikasi Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati,” *J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 137–149, 2021.
- [12] R. Habibah, U. H. Salsabila, W. M. Lestari, O. Andaresta, and D. Yulianingsih, “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19,” *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 02, pp. 1–13, 2020, doi: 10.30742/tpd.v2i2.1070.
- [13] S. A. Sormin, A. P. Siregar, and C. D. Priyono, *KONSEPSI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DISRUPTIF Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, Cipto Duwi Priyono*. 2017.
- [14] O. Sudarti, D, “Mengembangkan Kreativitas Atitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga,” *J. Al-Azhar Indones. Seri Hum.*, vol. 5 (3), pp. 117–127, 2020.
- [15] Q. A’yuna, “Kontribusi Peran Orangtua dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa,” *J. Ilm. Edukasi*, vol. 1 (1), pp. 1–19, 2015.
- [16] W. Murdana, I, “Kreativitas Peserta Didik Mengikuti Bimbingan Konseling dengan Menerapkan Contoh Prilaku yang Baik,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 3 (3), pp. 239–248, 2019.
- [17] D. Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra, 2017.
- [18] & N. Uno., *Belajar dengan Pendekatan PALIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- [19] M. Yahya, “Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Madrasah Aliyah Ma’arif Ambulu Jember,” *E-journal IAIN-Jember*, vol. 5 (1), pp. 42–56, 2018.
- [20] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.