

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas Guru

Kreativitas seorang guru dalam pembelajaran menjadi sebuah skil yang sangat dibutuhkan untuk mengorganisir kelas. Kreativitas menurut Mulyasa (2013: 51) merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya belum ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

Guru akan teruji kreativitasnya saat merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang dilaksanakan setiap harinya. Sorotan utama yang selalu dituju kepada guru saat melaksanakan pembelajaran adalah penguasaan materi dan metode, akan tetapi jika dua hal tersebut tidak bisa dikembangkan oleh kreativitas guru, pembelajaran juga akan monoton dan akhirnya membosankan.

Kreativitas (Campbell 2017: 35) dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemaslahan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan:

kelenturan (*flexibility*), kelancaran (*fluency*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*intellegency*).

Naim (2009) mengatakan bahwa kreativitas sangat penting dalam kehidupan. Dijelaskan bahwa dengan kreativitas, kita akan terdorong untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu. Oleh karena dengan memiliki kreativitas yang tinggi manusia mampu melakukan sesuatu hal yang baru sesuai dengan keahlian yang ada pada dirinya, dapat menunjukkan ide-ide yang terbaik, dan penemuan-penemuan baru yang memiliki nilai positif dan dapat mengantarkan seseorang ke jenjang kesuksesan. Kreativitas menurut Daryanto (2010: 115) bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas ini dianggap sebagai hasil pemikiran dan kemampuan yang memiliki berbagai macam dalam hal memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Menurut Suyanto dan Jihad, A (2013; 78) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas. Pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Keempat, kreativitas merupakan sesuatu yang unik. Kelima, kreativitas membutuhkan

kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru atau berbeda, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Dedi Supriadi, 1994: 7).

Salah satu kreativitas yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan bahan ajar modern yang sesuai kebutuhan zaman, seperti laptop dan media lainnya yang dibantu oleh internet. Kreativitas tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga anak didik suka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Guru yang kreatif pada umumnya juga memiliki dedikasi dan keuletan dalam tugasnya. Amelia Rahmi (2003: 2) menyebutkan guru yang kreatif akan mampu melakukan kegiatan yang menunjang keberhasilan, antara lain 1) mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, 2) dapat menggunakan media pembelajaran secara optimal, 3) mengelola waktu secara efektif, 4) menggunakan metode pengajaran secara tepat.

Kreativitas guru dalam pelaksanaannya harus memperhatikan sebagai berikut:

- a. Menggunakan metode, media, bahan, yang sesuai dengan tujuan mengajar.
- b. Berkomunikasi dengan siswa

- c. Mendemonstrasikan khasanah metode mengajar
- d. Mendorong dan mengalahkannya keterlibatan siswa dengan pengajaran
- e. Mendemonstrasikan penguasaan materi pembelajaran dengan relevansinya
- f. Mengorganisasikan waktu luang perlengkapan pengajaran
- g. Melaksanakan evaluasi pencapaian siswa dalam proses belajar mengajar.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap orang dan dapat dikembangkan. merupakan konstruk multidimensional yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif) kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009). Menurut Sternberg (2006) ada 5 kesamaan dalam penelitian kreativitas di seluruh dunia: (a) kreativitas melibatkan berpikir yang bertujuan untuk menghasilkan ide atau produk yang relatif baru dan menarik; (b) kreativitas memiliki beberapa elemen domain spesifik dan domain general, ya itu perlu beberapa pengetahuan khusus, tetapi ada unsur-unsur tertentu dari kreativitas yang melintasi berbagai domain; (c) kreativitas dapat diukur, setidaknya sampai batas tertentu; (d) dapat dikembangkan dan dipromosikan; (e) kreativitas sangat tidak dihargai dalam bentuk praktek karena seharusnya dalam teori. peneliti menjabarkan hal ini bahwa kreativitas lebih banyak diartikan sebagai kemampuan berpikir kreatif atau berhubungan dengan kemampuan intelektual.

Kreativitas melibatkan keterampilan berpikir, berpikir adalah istilah umum dan luas digunakan untuk menjelaskan fungsi intelektual yang merupakan proses mental sehingga tidak dapat diamati secara langsung, Tetapi beberapa tindakan mencerminkan pemikiran dan dikenal sebagai keterampilan berpikir. Klasifikasi keterampilan berpikir menurut McGregor (2007) terdiri dari: keterampilan pengolahan informasi, keterampilan penalaran, penyelidikan, dan evaluasi. dalam setiap program keterampilan berpikir.

Shayer & Adey (1993) mengungkapkan bahwa pengembangan hipotesis juga sangat ditekankan dalam berpikir kreatif. Kerangka sebagai informasi pengolahan keterampilan, kemampuan penalaran, keterampilan penyelidikan, keterampilan berpikir kreatif, if dan keterampilan pemecahan masalah. Munandar (1985) juga mengajukan definisi kreativitas (berpikir kreatif). Berpikir kreatif adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas dan keragaman jawaban. ciri berpikir kreatif terdiri dari: berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir elaborative/ merinci (*elaboration*), berpikir evaluasi (*evaluation*). Penilaian berpikir kreatif dapat diungkapkan melalui perilaku yang merupakan penjabaran dari indikator dan sub-indikator dari berpikir kreatif seperti diuraikan dalam tabel 2.1

Tabel 2.1 Aspek Berpikir Kreatif dan Perilaku Kreatif

Aspek Berpikir Kreatif	Sub-indikator berpikir kreatif	Perilaku berpikir kreatif
Berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	Banyak gagasan, banyak jawaban dalam menyelesaikan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan banyak pertanyaan • Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah • Memikirkan banyak jawaban • Memberikan banyak cara atau saran • Melakukan banyak hal dan bekerja cepat
Berpikir peka (<i>Problem sensitivity</i>)	Mampu mengenali dan mendeteksi	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan memahami • Kemampuan mendeteksi • Kemampuan mengenali serta mendefinisi • Menanggapi masalah atau pernyataan
Berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	Dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda • Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek • Menggolongkan menurut pembagian atau kategori yang berbeda-beda • Mengemukakan banyak alternatif yang berbeda • Mampu mengubah cara pemikiran atau pendekatan
Berpikir orisinal (orisinalitas) (<i>Originality</i>)	Mampu mengungkapkan gagasan baru	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu Mencetuskan ungkapan baru dan unik • Memberikan gagasan baru dalam menyelesaikan masalah • Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim • Mampu memikirkan cara tidak lazim untuk mengungkapkan diri

Berpikir elaborative (<i>Elaboration</i>)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain
Berpikir evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan pendapat sendiri mengenai suatu hal • Mempunyai alasan yang rasional yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan • Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus

(Purwandari, 2018: 42)

Telah banyak dilakukan penelitian tentang pengembangan kreativitas guru atau keterampilan berpikir kreatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hal tersebut dapat dikembangkan melalui pengakomodasian domain kognitif, pengembangan program pembelajaran secara *hands-on*, dan pengembangan aspek keterampilan berpikir kreatif. Penelitian Koray dan koksal (2009) yang menguji tentang pengaruh penerapan metode laboratorium berbasis berpikir kreatif dan kritis terhadap kemampuan berpikir kreatif dan logis calon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberi penerapan berpikir kreatif lebih berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan logis dibanding kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan metode laboratorium tradisional atau tanpa penerapan berpikir

kreatif. kemampuan berpikir yang diukur meliputi aspek *fluency*, *originality*, *flexibility* dan *elaboration*.

Kreativitas selain memiliki dimensi sebagai keterampilan berpikir kreatif juga memiliki dimensi afektif, yaitu sikap kreatif. Sikap kreatif adalah sikap yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tindakan karena rasa ingin tahu, minat untuk menyelidiki lingkungan atau bidang-bidang baru, dorongan untuk melakukan eksperimen, perasaan tertantang untuk menangani masalah-masalah rumit, dan untuk menemukan banyak kemungkinan pemecahan masalah. Indikator sikap kreatif meliputi:

- a) keterbukaan terhadap pengalaman baru dan luar biasa;
- b) kelenturan dalam sikap;
- c) kebebasan dalam pengungkapan diri;
- d) menghargai Fantasi;
- e) minat terhadap kegiatan kreatif;
- f) kepercayaan terhadap gagasan-gagasan sendiri;
- g) kemandirian dalam memberikan pertimbangan (Munandar, 1999).

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* maka guru selain memiliki keterampilan berpikir kreatif juga harus memiliki sikap kreatif. Sikap kreatif dapat memotivasi guru untuk mengembangkan mengembangkan kreativitas dalam membuat bahan ajar sesuai dengan kompetensinya, berani menerima tantangan dan berusaha menyelesaikan hal-hal yang rumit.

2. Bahan Ajar Tematik Sains

A. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dengan bahan ajar, memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu (Majid, 2012:173).

Prastowo (2013: 297), mengungkapkan bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Ada pula yang berpendapat bahwa bahan ajar adalah informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Sejalan dengan pengertian tersebut. Prastowo (2013: 298), mendefinisikan bahan ajar sebagai bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian bahan ajar tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran atau seperangkat alat dan bahan yang disusun secara sistematis oleh guru dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta

lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

B. Klasifikasi Bahan Ajar

Bahan ajar meliputi berbagai jenis, seperti buku ajar, modul, LKS, audio pembelajaran dan lain sebagainya. Para ahli telah membuat beberapa klasifikasi untuk berbagai macam bahan ajar yang selama ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, tetap saja tidak ada yang mampu membuat klasifikasi yang benar-benar shahih dan final, sehingga tanpa menyisakan kelemahan di sana sini. Prastowo (2013:306), mengklasifikasikan bahan ajar menjadi empat bagian yang menurut bentuk bahan ajar, menurut cara kerja bahan ajar, menurut sifat bahan ajar, menurut substansi materi ajar

Majid (2012:174) mengklasifikasikan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual), bahan ajar interaktif.

C. Fungsi dan Manfaat Membuat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi strategis bagi proses pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru tidak terlalu banyak menyajikan materi. Di samping itu, bahan ajar dapat menggantikan sebagian peran guru dan mendukung pembelajaran individual. Hal ini akan memberi dampak positif bagi guru, karena sebagian waktunya dapat dicurahkan untuk membimbing belajar siswa. Dampak positifnya bagi siswa, dapat mengurangi

ketergantungan pada guru dan membiasakan belajar mandiri. Hal ini juga mendukung prinsip belajar sepanjang hayat (long life education). Ada dua klasifikasi fungsi dari bahan ajar menurut Ditjen Dikdasmenum (Prastowo, 2013: 299-301) yaitu pertama menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar, dibedakan menjadi dua macam yaitu fungsi bahan ajar bagi guru dan fungsi bahan ajar bagi siswa. Kedua menurut strategi pembelajaran yang dilakukan, dibedakan menjadi tiga macam yaitu fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok.

3. Tematik Sains

Sains atau IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menurut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, berpikir kritis, kreatif dan sebagainya (Trianto, 2011). Pembelajaran tematik sains adalah proses memaknai alam maupun fenomena yang nampak, perilaku yang ada, serta karakteristik yang dikemas menjadi sebuah kumpulan teori dan konsep melalui beberapa proses ilmiah yang telah dilakukan oleh manusia (Mariana dan Praginda 2018). Menurut Santiasih, Marhaeni, dan Tika (2013) tujuan adanya pembelajaran tematik sains di sekolah dasar adalah untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung yaitu diberikan melalui penggunaan dan

pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Dengan tujuan lain agar siswa memiliki sikap saintis dalam diri siswa serta sikap saintis dapat terus meningkat dan berkelanjutan. Pembelajaran tematik sains di sekolah dasar mengharapkan kepada siswa agar memperoleh pengalaman langsung sehingga pembelajaran akan jauh lebih bermakna dan dapat melatih kemampuan berfikir siswa. Untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang bermakna maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang diharapkan.

Sains SD Ruang lingkup pelajaran sains meliputi: kerja ilmiah dan penekanan konsep serta penerapannya. Kerja ilmiah mencakup: penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas, dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah. Pemahaman konsep dan penerapannya mencakup: makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan, benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas, energi dan perubahannya (meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana), bumi dan alam semesta (meliputi : bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya) (Depdiknas, 2004 : 4).

Berdasarkan uraian di atas, tematik sains adalah proses memaknai alam maupun fenomena yang nampak, perilaku yang ada, serta karakteristik yang dikemas menjadi sebuah kumpulan teori dan konsep

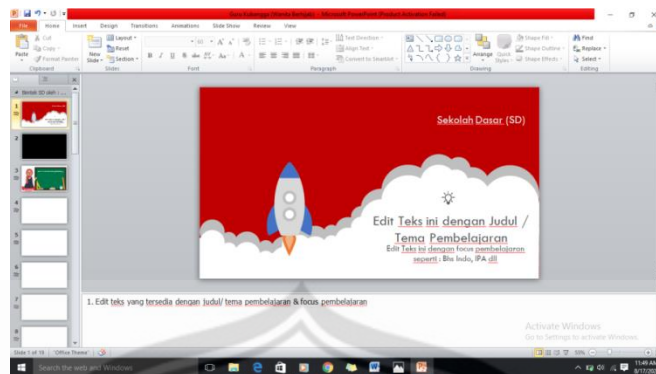
melalui beberapa proses ilmiah yang telah dilakukan oleh manusia, tujuan agar siswa memiliki sikap saintis dalam diri siswa serta sikap saintis dapat terus meningkat dan berkelanjutan.

4. Aplikasi *Microsoft PowerPoint*

Powerpoint menurut Mardi (2007:69) adalah salah satu program aplikasi dari microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Microsoft power point salah satu aplikasi milik microsoft, disamping microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft power point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada guru didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Microsoft Powerpoint dapat disimpan atau ditampilkan dalam bentuk video.

Murugaiah, P. (2016) dalam jurnal "*Pecha Kucha style PowerPoint presentation: An innovative CALL approach to developing oral presentation keterampilan of tertiary students*" bahwa *PowerPoint* yang inovatif dan kreatif dapat membantu mengatasi dan mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendorong keterampilan.



Gambar 2.1 : Contoh Tampilan awal di *Microsoft PowerPoint*



Gambar 2.2: Contoh Tampilan yang digunakan *Microsoft PowerPoint*

Aplikasi Microsoft power point memiliki kelebihan dan kelemahan, menurut Daryanto (2016:182) *Microsoft PowerPoint* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami guru didik .

- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Selanjutnya Hujair AH. Sanaky (2009: 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi power point mempunyai keunggulan, diantaranya:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

Selanjutnya kelemahan Power Point menurut Hujair AH. Sanaky (2009:136) *Microsoft PowerPoint* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.

- 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.
- 4) Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer power point sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

B. Kerangka Pikir

Kreativitas guru sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terkadang naik dan turun. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang rendah, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Faktor ekstrinsik seperti adanya permasalahan guru yang hampir tidak pernah menggunakan media yang saat ini berkembang atau dengan kata lain guru hanya menggunakan media konvensional, padahal selain itu guru dapat memanfaatkan media sebagai sarana media pembelajaran di kelas.

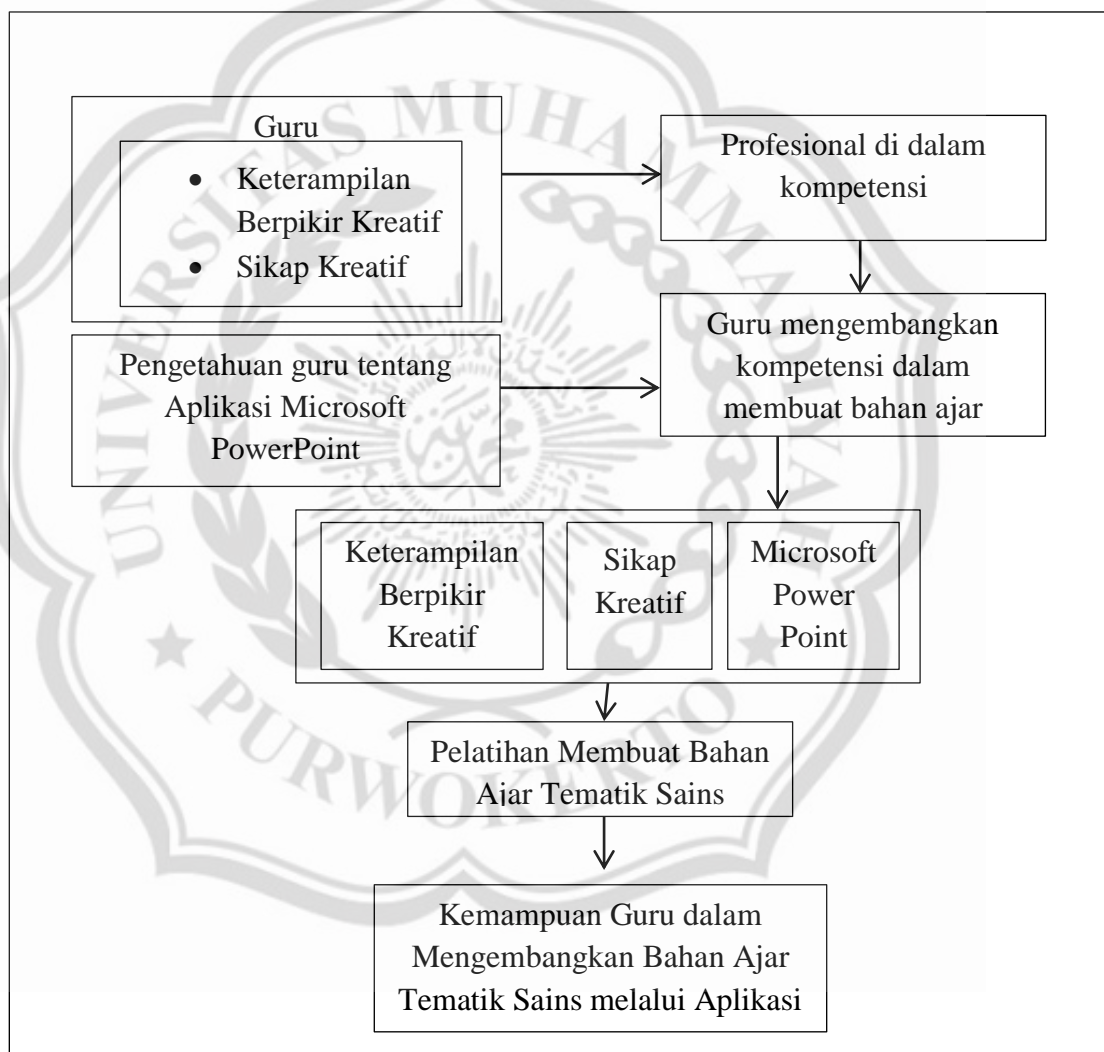
Kreativitas seorang guru dalam pembelajaran menjadi sebuah skil yang sangat dibutuhkan untuk mengorganisir kelas. Guru akan teruji kreativitasnya saat merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang dilaksanakan setiap harinya. Sorotan utama yang selalu

dituju kepada guru saat melaksanakan pembelajaran adalah penguasaan materi dan metode, akan tetapi jika dua hal tersebut tidak bisa dikembangkan oleh kreativitas guru, pembelajaran juga akan monoton dan akhirnya membosankan.

Maka dari itu dibutuhkan bahan ajar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya bahan ajar dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada guru didik. Bahan ajar merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran. Untuk itu dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang memadai untuk masalah ini. Keberadaan bahan ajar tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan tanpa adanya bahan ajar pendidikan, pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik termasuk dalam proses pembelajaran, bahan ajar kembangkan melalui kreativitas guru.

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah pengembangan yang harus dilakukan oleh guru dalam membuat bahan ajar tematik sains. Bahan ajar tematik sains berupa video membantu peserta didik dalam belajar pada masa pandemic *Covid-19* dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada yaitu menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Kreativitas tersebut dilakukan agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga anak didik suka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

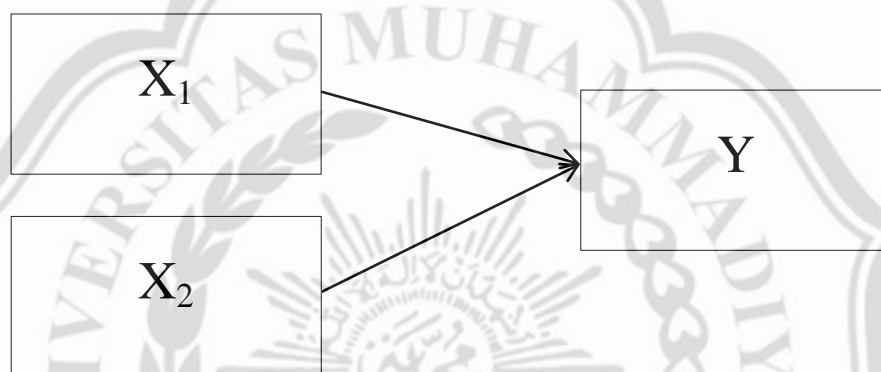
Dengan alasan di atas, peneliti ingin melakukan pelatihan pembekalan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah. Untuk dapat memahami kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan pada skema berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis (Amirul, 2005: 115) adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah. Dalam tesis ini peneliti mencoba mengajukan hipotesis yaitu dapat meningkatkan kemampuan guru mengembangkan bahan ajar tematik sains melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint* di Sekolah Dasar.



Keterangan :

X_1 : Keterampilan Berpikir Kreatif Guru

X_2 : Sikap Kreatif

Y : Bahan Ajar Tematik Sains