

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bentuk investasi jangka panjang yang sangat penting bagi setiap manusia. Menurut Suprihati (2015:73) seluruh masyarakat mengakui pendidikan atau guru merupakan salah satu diantara banyak unsur pembentuk anggota masyarakat. Pendidikan ini menjadi penting untuk mencetak manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing karna pendidikan yang berhasil akan mencetak manusia yang pantas dan layak di masyarakat.

Pendidikan merupakan suatu proses membentuk manusia untuk terus tumbuh dan berkembang yang disesuaikan dengan potensi dan kemampuannya masing-masing. Suatu keberhasilan dari pendidikan akan menghasilkan generasi yang tangguh bagi pembangunan nasional. Guru sangat berperan untuk mengembangkan suatu potensi dan kemampuan pada masing-masing siswa. Hal ini dikemukakan oleh Putri (2016:475) bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat bakat serta perkembangan siswa yang didalamnya termasuk memanfaatkan berbagai macam sumber dan media untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Pada prinsipnya belajar merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian informasi dari yang punya informasi kepada penerima. Informasi ini berupa ilmu pada materi ajar yang di kemas kedalam bentuk-bentuk komunikasi seperti komunikasi *verbal* yang merupakan komunikasi berupa kata kata dan tulisan maupun *non-verbal*. Informasi inilah yang nantinya akan diterima oleh siswa atau peserta didik sebagai suatu ilmu pengetahuan. Dan oleh karna itu, agar informasi tersebut dapat tersampaikan lalu diterima dengan baik oleh siswa perlulah suatu sarana atau media yang tepat dan memadai (Muhson, 2010:1).

Belajar merupakan aktivitas paling utama di dalam dunia pendidikan. Menurut Djamarah (2002:44-45) menyatakan bahwa pada saat terjadi proses

pembelajaran di sekolah perlu didasari sebuah teori yang menyebutkan bahwa proses belajar itu pada prinsipnya merupakan suatu perubahan yang akan terjadi pada diri seseorang setelah orang tersebut selesai melakukan aktivitas belajar. Selain itu, mengajar merupakan proses mengatur dan mengorganisasikan segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran. Dan selanjutnya mengajar merupakan suatu proses dimana pendidik memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran terjadi.

Penanaman kemampuan kreativitas harus dibiasakan pada setiap siswa didalam proses kegiatan pembelajaran. Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang mengembangkan bakat yang ia punya untuk mencapai prestasi di dalam hidupnya. Hal ini juga sesuai dengan tuntutan kurikulum nasional untuk meningkatkan keterampilan abad 21 diantaranya kemampuan berfikir kreatif. Pembelajaran abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang perlu dilakukan tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif saja, tapi juga perlu adanya penanaman keterampilan.

Akan tetapi menurut Azhary (2013:17) bahwa pada kenyataannya dilapangan menunjukkan berfikir kreatif siswa belum optimal. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk menanamkan kemampuan kreativitasnya. Namun disamping itu, seberapa pengaruh media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian diaplikasikan kepada siswa tetap harus dikaji lebih lanjut agar tetap menghasilkan media pembelajaran yang baik, efektif dan optimal untuk dapat menanamkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian mengenai pengembangan media ini guna membantu para guru untuk dapat menanamkan kreativitas pada siswa juga dapat menghasilkan media pembelajaran yang optimal.

Menurut Praswoto (2012:16) media ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Mengingat media pembelajaran yang biasa kita temui di lapangan hanya berupa rangkuman materi singkat yang membuat media pembelajaran tersebut kurang menarik minat siswa. Padahal pada kenyataannya proses pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan menggunakan kurikulum 2013 adalah terciptanya siswa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran di antaranya sikap, pengetahuan dan juga keterampilan. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran yang terjadi harus dilakukan dengan pendekatan ilmiah.

Menurut Lismayanti (2014:45) Media pembelajaran ini merupakan suatu unsur dari sumber belajar atau wahana fisik yang didalamnya terdapat materi pengarah yang dapat membuat peserta didik terangsang untuk melakukan proses belajar. Media pembelajaran mempunyai tugas dan fungsi yang sangat jelas yakni untuk memperjelas juga mempermudah apa yang dianggap susah dipahami juga dapat membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk semangat belajar dan proses belajar terjadi lebih efektif. Salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *pop-up book*.

Menurut Agusman (2016:176) Media yang dipergunakan di lingkungan pendidik dirasa masih kurang menunjang proses pembelajaran dan kurang meningkatkan kemampuan kreativitas yang dimiliki siswa. Maka penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *pop up book* ini diharapkan dapat menjadi solusi atau suatu langkah yang tepat dan efektif sebagai penunjang pembelajaran.

Berdasarkan wawancara secara online dengan guru mata pelajaran IPA di MTs persis 60 katapang bahwa media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran belum terlalu beragam. Pada saat proses pembelajaran guru memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia seperti LKS.

Berdasarkan wawancara kepada 5 siswa diperoleh bahwa pada saat proses pembelajaran guru kurang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran terutama dalam melakukan kegiatan pengamatan. hal tersebut yang menjadi salah satu faktor kemampuan kreativitas siswa menjadi kurang. Karena kegiatan pengamatan dapat membuat siswa menemukan masalah-masalah di sekitarnya, serta dapat meningkatkan minat siswa untuk menciptakan suatu produk yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh faktor pemilihan media pembelajaran yang baik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih harus menyenangkan namun tetap tidak mengusangi esensi dari materi yang akan disampaikan (Mustaqim, 2017:36)

Pembelajaran di sekolah terdiri dari banyak mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau sering dikenal dengan IPA yang didalamnya mencakup materi perubahan iklim. Menurut Rosarina (2016:373) Ilmu Pengetahuan Alam ini merupakan ilmu yang mempelajari mengenai seluruh alam beserta apa yang ada di dalamnya termasuk semua peristiwa yang terjadi baik berupa fakta, konsep maupun prinsip yang segala sesuatunya terorganisir dan sistematis sehingga dapat menjadi suatu proses untuk menghasilkan pengetahuan.

Pemilihan materi perubahan iklim sebagai objek pengembangan dikarenakan dengan berbagai istilah dan konsep yang terbilang cukup bosan jika dipelajari dengan hanya melalui teks bacaan. Oleh karenanya, pengembangan media pembelajaran materi perubahan iklim berbasis *pop up book* dinilai perlu agar siswa tertarik dan dapat menanamkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu melalui pengembangan, media pembelajaran diharapkan mampu membuat berbagai konsep dalam materi perubahan iklim mudah untuk dipahami.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *pop up book* dalam pembelajaran ini dilakukan karena media pembelajaran berbasis *pop up book* ini mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa. Menurut Safril (2017:108) yang memedakan *pop up book* dengan media yang lain karena bisa memperlihatkan visualisasi dengan bentuk dan warna yang beragam dengan

menggunakan proses melipat, dapat bergerak, dan dapat muncul sehingga memberikan kekaguman bagi siswa ketika membuka halaman demi halaman. Didalam pembelajaran, media *Pop Up Book* mempunyai beberapa manfaat yang sangat berguna bagi peserta didik, seperti mengembangkan kreatifitas anak, merangsang perkembangan imajinasi peserta didik sehingga peserta didik dapat berimajinasi terhadap materi yang akan diberikan.

Menurut Mariana (2018:532) *Pop up book* ini merupakan bentuk kreativitas dari seni berbahan kertas yang membentuk 3 dimensi saat halaman dibuka dan 2 dimensi ketika halaman ditutup. Dan menurut Poonsri (2012:890) *Pop up book* ini juga tidak hanya sekedar memproduksi struktur 3 dimensi tetapi juga menimbulkan gerakan-gerakan yang akan membuat siswa merasa tertarik ketika memainkannya. Bahan dasar kertas bekas dipilih sebagai bahan dasar selain untuk memanfaatkan limbah yang ada, juga agar pembuatan *pop up book* ini menghabiskan sedikit biaya dan bisa dilakukan oleh setiap siswa dirumah masing-masing. Pemanfaatan barang bekas adalah usaha atau aktifitas manusia untuk menggunakan benda atau barang yang sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan barang baru yang memiliki nilai lebih tinggi (Yuliarti, 2010:122). Sedangkan menurut Suryoto (2008:89), pemanfaatan barang bekas atau sampah dapat dilakukan dengan program 3R (*reuse, reduce, recycle*). *Reuse* (menggunakan kembali), yaitu kegiatan pemanfaatan kembali barang bekas atau sampah secara langung, baik untuk fungsi yang sama maupun untuk fungsi yang lain.

Berdasarkan uraian di atas peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *Pop Up Book* BERBAHAN DASAR KERTAS BEKAS BERBASIS KREATIVITAS SISWA PADA MATERI PERUBAHAN IKLIM”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti membuat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas pada materi perubahan iklim?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *pop up book* berbahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas pada materi perubahan iklim?
3. Bagaimana analisis perbandingan media yang sudah ada dengan media yang sudah dikembangkan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *pop up book* berbahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas pada materi perubahan iklim?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalahnya, maka peneliti membuat beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas pada materi perubahan iklim
2. Mengetahui validitas media pembelajaran *pop up book* berbahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas pada materi perubahan iklim
3. Menganalisis perbandingan media yang sudah ada dengan media yang sudah dikembangkan
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran *pop up book* berbahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas pada materi perubahan iklim

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian diantaranya:

1. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa diantaranya dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *pop up book* berbahan dasar kertas berbasis kreativitas

bekas pada materi perubahan iklim Sehingga siswa dapat lebih paham, tidak bosan dan tidak merasa abstrak pada konsep materi tersebut.

2. Bagi Guru

Terdapat beberapa mmanfaat bagi guru dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini diantaranya dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ini guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih optimal dalam proses pembelajaran terutama pada materi perubahan iklim. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menanamkan kreativitas pada siswa dan dapat memotivasi guru untuk lebih menginovasi bahan ajar atau media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sarana menngkatkan wawasan peneliti, meningkatkan kompetensi, memperluas pengetahuan dibidang pengembangan pembelajaran. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian dan menghasilkan produk belajar yang berkualitas

E. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti dalam penelitian ini lebih jelas, terarah dan efektif untuk mengetahui faktor yang termasuk kedalam ruang lingkup penelitian guna menghemat waktu, tenaga dan biaya maka peneliti membuat beberapa batasan masalah diantaranya:

1. Materi yang diambil dalam penelitian ini yaitu pada pokok bahasan materi perubahan iklim
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan media *pop up book* menggunakan bahan dasar kertas bekas berbasis kreativitas
3. Penelitian ini juga mengukur peningkatan kemampuan kreativitas siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *pop up book* berbahan dasar kertas bekas pada materi perubahan iklim
4. Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Persis 60 Katapang Kabupaten Bandung

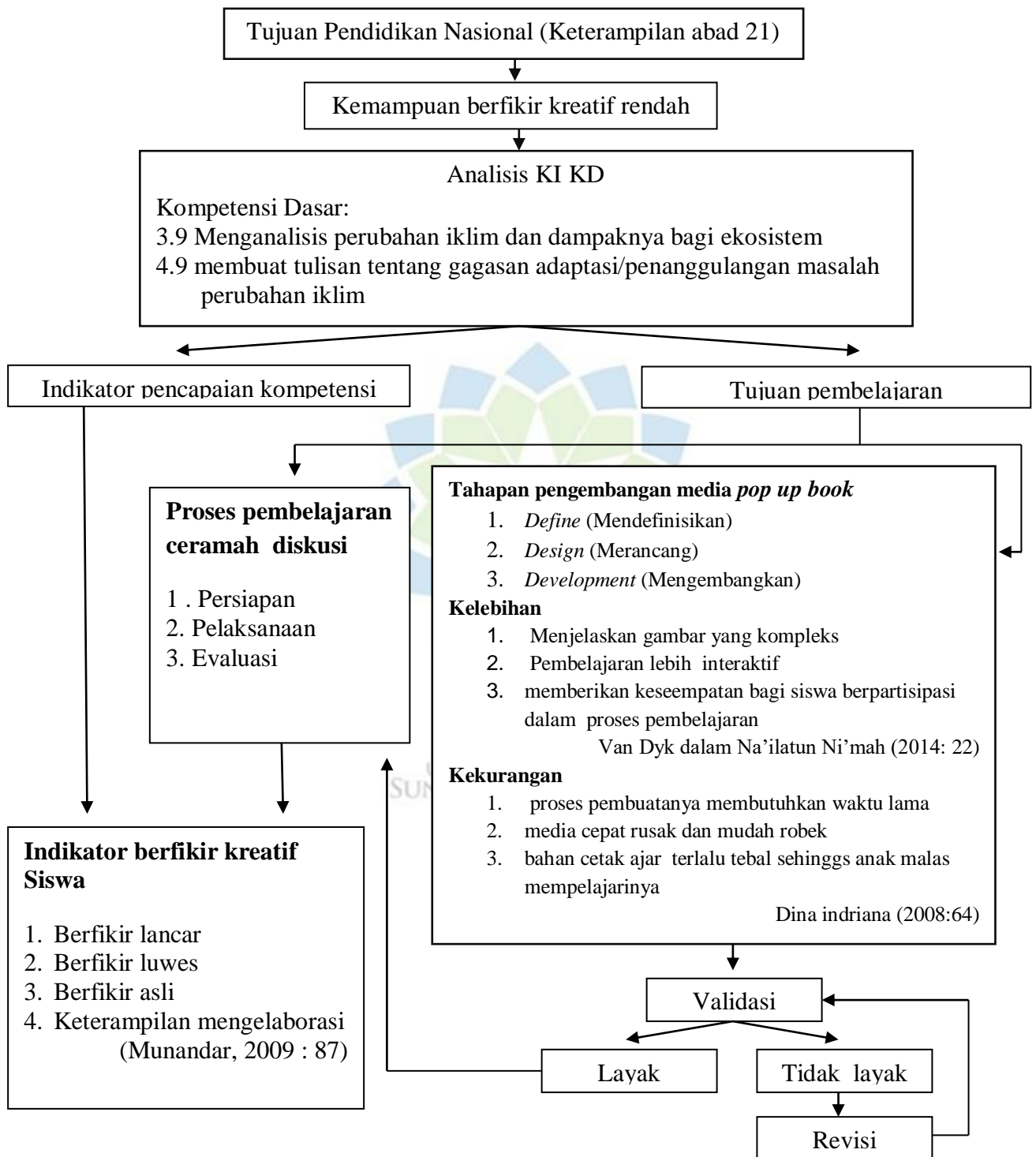
F. Kerangka pemikiran

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum nasional yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 salah satunya berfikir kreatif. Akan tetapi hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif ini masih terbilang rendah dikalangan siswa. Oleh karena itu, pengembangan mengenai media pembelajaran ini dilakukan sebagai alternatif solusi.

Adapun dalam merencanakan pembelajaran kompetensi inti (KI). Kompetensi ini atau biasa disebut KI adalah terjemahan atau operasional SKL dalam bentuk kemampuan yang perlu dikuasai siswa ketika menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu. Sehingga peserta didik memiliki kualifikasi terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diharapkan tercapai pada setiap tingkatan dan semester. Dan kompetensi dasar dari materi perubahan iklim ini diantaranya 3.9 menganalisis perubahan iklim dan dampaknya bagi lingkungan.

Alasan pemilihan model pengembangan ini karena langkah-langkah model ini mampu memberikan arahan yang detail sehingga dapat menciptakan produk yang baik dan jelas. Langkah-langkah model pengembangan media *pop up book* ini terdiri dari 3 langkah atau 3 tahap diantaranya: *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan) dan *Development* (pengembangan). Media sebagai alat bantu saat pembelajaran, Berkembang dengan begitu cepat sesuai dengan kemajuan teknologi yang beragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan, kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan.

Pokok-pokok pemikiran di atas, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini tentunya juga merujuk pada beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Diantaranya:

1. Menurut Wulandari (2019) Menyatakan bahwa Hasil penelitian mengalami peningkatan menjadi (58,3%) kategori berfikir kreatif tinggi pada siklus 1 dan pada siklus 2 meningkat menjadi (91,7%) kategori berfikir kreatif tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada setiap kemampuan berfikir kreatif siswa dengan menerapkan model project based learning, sehingga dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning Berbantuan Media *Pop Up Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
2. Menurut Nihayah (2019) menyatakan bahwa ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema ke 6 “Panas dan Perpindahannya” dari 54% pada siklus 1 kemudian meningkat menjadi 85% pada siklus 2. Maka dari penelitian ini peneliti Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual berbantuan media *pop up book* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
3. Menurut Zeila (2014) menyimpulkan pembelajaran dengan bantuan pop up mempunyai kelebihan. Kelebihan pop up lebih mudah menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk membaca sumber belajar tanpa harus diminta oleh guru. Selain itu dengan bantuan pop up memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan secara langsung, mencoba memanipulasi tanda-tanda, memanipulasi simbol-simbol. Yang mana hal tersebut mencirikan kreativitas siswa.
4. Menurut Jabri (2020) dengan hasil penelitian 95,83% untuk aspek kemenarikan yang mana dengan hasil presentasi kemenarikan yang baik dapat membuat siswa tertarik ikut serta dalam pembuatan media *pop up book* tersebut dan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam poses pembelajarannya.
5. Menurut Sholikhah (2017) pada mata pelajaran bahasa indonesia terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis kreatif pada siswa yang diuji cobakan.

6. Menurut Khoeriyah (2018) Dari hasil data keterterapan media menunjukkan hasil media pembelajaran Pop-Up Book valid dan layak diterapkan pada pembelajaran IPA. Tingkat keefektifitasan media juga menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan tuntas dalam pembelajaran dengan melihat rata-rata nilai siswa berada di atas KKM yakni sebesar 95,3.
7. Menurut Dewanti (2018) Kajian produk berdasarkan hasil validasi media *pop up book* kepada validator, diperoleh presentase 95.71% dari validasi ahli media, 94.93% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.20% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada sutema Lingkungan Tempat Tinggalku
8. Menurut Baiduri (2019) Hasil validasi dari ahli media dan praktisi pembelajaran rata-rata persentasenya adalah 88,16% dengan kriteria sangat valid yang artinya media Pop-Up Book berbasis audio layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar segiempat.

