

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar bagi setiap manusia untuk memperoleh kualitas sumber daya manusia yang baik serta hidup yang lebih bermartabat. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai pencetak generasi unggul. Oleh karena itu, membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas demi tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pun telah mengemukakan bahwasannya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses belajar agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi yang dimaksud diantaranya adalah kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan.

Belajar merupakan salah satu cara untuk menerapkan pendidikan. Definisi lainnya adalah suatu proses perubahan yang kompleks terjadi pada setiap manusia dan berlangsung sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa ia telah belajar adalah dibuktikan dengan adanya perubahan-perubahan diantaranya perilaku dalam dirinya. Sebagaimana menurut Irham (2014: 174) bahwa perubahan perilaku yang diharapkan adalah menyangkut tiga aspek diantaranya pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor). Banyak faktor yang mempengaruhi proses perubahan tersebut baik itu ranah eksternal maupun internal. Faktor eksternal merupakan keadaan yang berasal dari luar diri seseorang seperti sarana dan prasarana sebagai alat serta penunjang dalam proses belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan keadaan yang berasal dari dalam diri seseorang seperti kreativitas, kemampuan, motivasi dan lain sebagainya. Telah dipertegas oleh Sanaky, dalam Suryani (2018: 4) bahwasannya proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar dikenal dengan istilah pembelajaran.

Salah satu perangkat yang wajib serta dapat membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Seorang guru sudah seharusnya paham mengenai hubungan antara media dan pembelajaran. Media pembelajaran itu berupa instrumen atau alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih mengenai suatu materi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanaky, dalam Suryani (2018: 4) bahwasannya definisi dari media pembelajaran adalah alat bantu untuk menjelaskan materi diantaranya adalah materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Salah satu peran guru saat ini adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan peran tersebut, guru harus bisa memberikan pelayanan terbaik dalam menyampaikan pemahaman mengenai materi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi tersebut. Sedangkan, peran media pembelajaran diantaranya adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi, serta mengatasi beberapa keterbatasan seperti ruang, biaya dan waktu. Oleh karena itu, diharapkan terciptanya media pembelajaran yang menarik serta efektif dalam setiap materi yang hendak diajarkan baik itu media sederhana atau kompleks. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Suryani (2018: 9) bahwasannya fungsi dari media pembelajaran itu sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi serta lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sehingga guru dan media pembelajaran adalah kedua hal yang tidak bisa dipisahkan.

Materi Perubahan dan Pelestarian Lingkungan Hidup dalam kurikulum 2013 terdapat pada kelas X semester genap. Pada materi ini terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yaitu dijelaskan pada KD 3.11 Menganalisis data perubahan lingkungan, penyebab, serta dampaknya bagi kehidupan. Kemudian KD 4.11 Merumuskan gagasan pemecahan masalah perubahan lingkungan yang terjadi di lingkungan sekitar. Secara garis besar materi yang akan diajarkan adalah sebagai berikut. Seiring perkembangan IPTEK, revolusi industri serta peningkatan popuasi manusia

menyebabkan peningkatan kebutuhan populasi manusia pula. Sehingga diproduksi bahan-bahan kebutuhan manusia dalam jumlah besar melalui proses industrialisasi. Menurut Syamsuri (2017: 321) hal tersebut mengakibatkan sumber daya alam yang diambil dari lingkungan semakin besar, industri semakin banyak menghasilkan limbah yang dapat mencemari lingkungan, populasi manusia yang banyak mengakibatkan meningkatnya produksi limbah rumah tangga, dan banyak muncul bahan-bahan sintetik yang dapat merusak lingkungan. Berkaitan dengan hal tersebut, Wijana (2014: 145) menyatakan bahwa beberapa kegiatan diatas termasuk kedalam eksploitasi sumber daya alam dan jika terjadi secara berlebihan akan menyebabkan ketidakseimbangan lingkungan.

Munculnya *Corona Virus Disease* 2019 menyebabkan penurunan kondisi yang drastis di berbagai aspek, diantaranya adalah dalam aspek ekonomi, kesehatan, sosial serta pendidikan. Proses pembelajaran di Indonesia pun ikut terdampak. Sehingga harus dilakukan proses pembelajaran daring (dalam jaringan) sebagai solusi dari tantangan ini. Banyak kekhawatiran ketika awal pembelajaran daring ini dilakukan. Karena membutuhkan adaptasi yang cukup kompleks, baik itu pada guru maupun siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah tantangan bagi para guru di masa pandemi ini. Kreativitas dan inovasi guru sangat diperlukan saat kondisi seperti ini, sehingga dapat menciptakan media yang menarik serta efektif dalam setiap materi yang hendak diajarkan untuk menciptakan generasi unggul. Sudah banyak aplikasi yang dapat dijadikan media *online* diantaranya adalah *Whatsapp*, *Google classroom*, *Google meet*, *Telegram*, *Zoom*, dan lain sebagainya. Namun, pada pelaksanaannya banyak perangkat yang harus dipersiapkan dari mulai *handphone* atau laptop, koneksi internet, kuota internet serta sumber belajar.

Pembelajaran berbasis *online* ini banyak mengakibatkan kejenuhan pada siswa dengan berbagai macam penyebab. Diantaranya adalah kesulitan memahami materi yang diajarkan, kurang fokus karena terlalu banyak menatap layar *handphone* atau laptop, serta keterbatasan koneksi maupun

kuota internetnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ningsih (2020: 12) bahwasannya ada enam hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran daring, diantaranya adalah banyaknya tugas yang diberikan, kesulitan memahami materi karena metode kurang bervariasi, tidak ada teman untuk berdiskusi, kurang fokus karena terlalu banyak menatap layar *handphone* atau laptop, lingkungan yang kurang mendukung, serta kuota internet. Selain itu, pengembangan kompetensi pada siswa pun menjadi tidak berkembang maksimal. Seperti kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, *high other thinking skill* (HOTS), keterampilan proses sains, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang difasilitasi oleh pihak sekolah biasanya memiliki harga yang cukup mahal. Sedangkan selama pembelajaran dilakukan di Rumah, seluruh siswa tidak bisa menggunakan media-media tersebut dan hanya menggunakan media berbasis *online* saja. Ketika pembelajaran konsep biologi ditampilkan dalam media berupa video, itu memang sudah cukup jelas dan materi yang luas pun hendak tersampaikan. Namun, dalam hal pencapaian kompetensi sangat kurang maksimal diantaranya adalah kreativitas siswa. Sehingga, guru lebih fokus menyelesaikan materi yang luas tersebut dibandingkan dengan proses pencapaian kompetensi tersebut. Sedangkan Kardoyo, et al. (2020: 1141) mengemukakan bahwasannya siswa harus memiliki beberapa kemampuan antara lain kreativitas, inovatif, dan sebagainya. Karena hal tersebut merupakan yang paling penting di sekolah dan kehidupan kedepan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari beberapa permasalahan diatas yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang dibuat dengan bahan sederhana bahkan memanfaatkan limbah yang masih bisa didaur ulang, namun konsep pembelajaran tetap bisa tersampaikan. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas maka penting dilaksanakan penelitian dengan judul : **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* BERBASIS KREATIVITAS BERBAHAN LIMBAH PADA MATERI LINGKUNGAN HIDUP”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis kreativitas berbahan limbah pada materi lingkungan hidup?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *flipchart* berbasis kreativitas berbahan limbah pada materi lingkungan hidup?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *flipchart* berbasis kreativitas berbahan limbah pada materi lingkungan hidup?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis kreativitas berbahan limbah pada materi lingkungan hidup.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran *flipchart* berbasis kreativitas berbahan limbah pada materi lingkungan hidup.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran *flipchart* berbasis kreativitas berbahan limbah pada materi lingkungan hidup.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih menarik serta variatif menggunakan media *flipchart* pada materi lingkungan hidup
 - b. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *flipchart* pada materi lingkungan hidup
2. Manfaat Bagi Guru
 - a. Media *flipchart* berbahan limbah sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran
 - b. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *flipchart* sebagai penunjang proses pembelajaran pada materi yang lain

c. Menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik

3. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai media pembelajaran *flipchart* berbahan limbah
- b. Media *flipchart* dapat dijadikan sebagai referensi baru media pembelajaran ketika menjadi guru kelak.

E. Kerangka Pemikiran

Pengembangan media pembelajaran *flipchart* dilakukan atas dasar kurikulum nasional yang bertujuan untuk meningkatkan potensi diri siswa. Munculnya *Corona Virus Disease 2019* menyebabkan pembelajaran siswa dilakukan secara *online* dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis digital. Siswa dituntut untuk mendapatkan pembelajaran melalui media tersebut dengan cara menyimak. Sehingga, kebanyakan dari siswa hanya perlu kesiapan untuk menatap layar *handphone* atau laptop saja. Sedangkan siswa itu bukan sekedar mendapatkan materi yang disampaikan oleh guru saja, namun ada beberapa kemampuan lainnya yang harus siswa miliki diantaranya kreativitas. Mengatasi hal tersebut, dilakukan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari setiap bab materi, agar dapat menyesuaikan kebutuhan media pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kompetensi siswa. Materi Perubahan dan Pelestarian Lingkungan Hidup dalam kurikulum 2013 terdapat pada kelas X semester genap. Pada materi ini dijelaskan pada KD 3.11 Menganalisis data perubahan lingkungan, penyebab, serta dampaknya bagi kehidupan. Kemudian KD 4.11 Merumuskan gagasan pemecahan masalah perubahan lingkungan yang terjadi di lingkungan sekitar. Secara garis besar materi yang akan diajarkan adalah sebagai berikut.

Sebagaimana telah dianalisis, bahwasannya pada tersebut dengan beberapa latar belakang diatas, maka akan dilakukan pengembangan media pembelajaran *flipchart* menggunakan metode *Research and Development* yang mengacu pada model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*)

namun ini adalah hasil modifikasinya menjadi 3-D (*Define, Design, dan Develop*) sebagaimana dikemukakan dalam buku Hamdani (2011: 24) bahasannya secara garis besar ketiga tahapan tersebut adalah *define, design* dan *develop*. Dalam hal ini, telah diketahui bahwasannya kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *flipchart* diantaranya sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Lebih menarik perhatian serta minat siswa
- b. Materi disampaikan secara bertahap
- c. Dapat dipelajari berulang kali (Hujair, 2011).

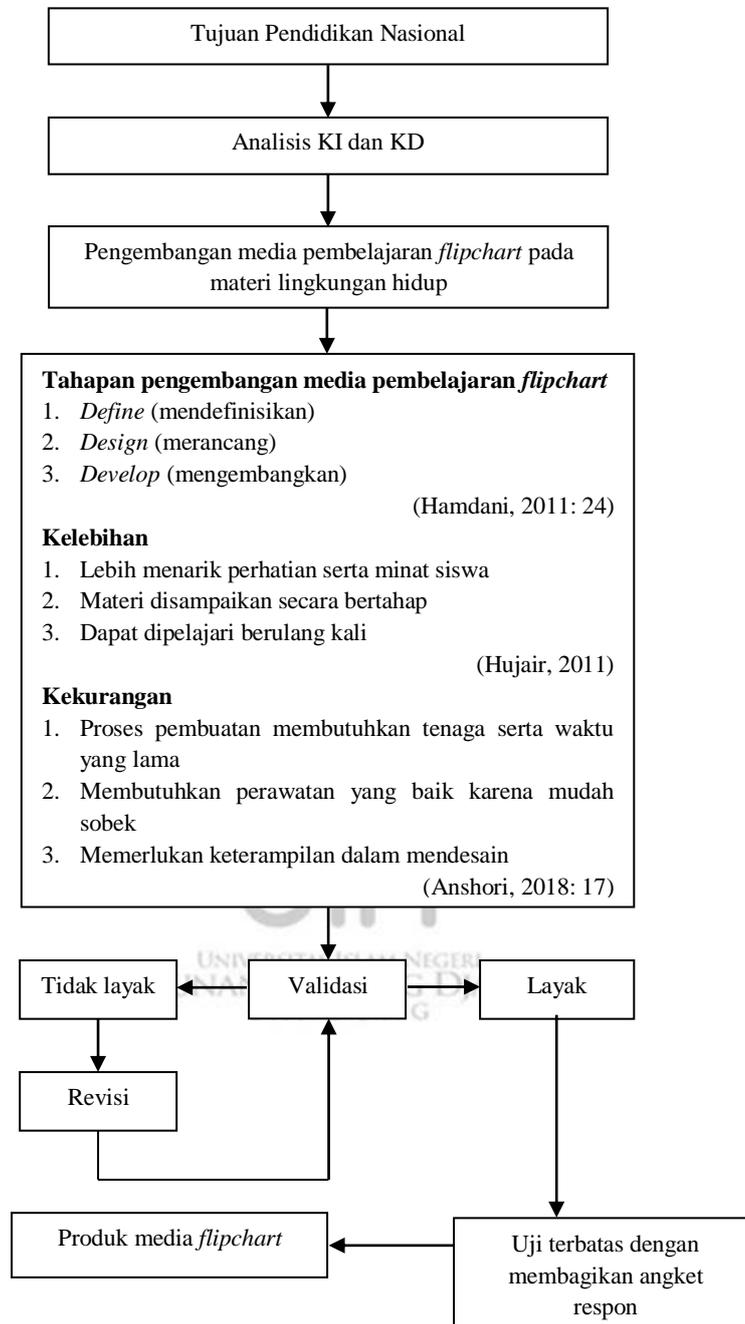
2. Kekurangan

- a. Proses pembuatan membutuhkan tenaga serta waktu yang lama
- b. Membutuhkan perawatan yang baik karena mudah sobek
- c. Memerlukan keterampilan dalam mendesain (Anshori, 2018: 17).

Dalam prosesnya, pembuatan media pembelajaran *flipchart* ini tetap mengacu kepada beberapa indikator kreativitas. Tujuannya supaya penyampaian materi lebih sistematis dan berbobot. Berikut adalah indikator kreativitas menurut Williams dalam Munandar (2012: 131):

1. Berpikir lancar (*fluency*)
2. Berpikir luwes (*flexibility*)
3. Berpikir orisinal (*originality*)
4. Elaborasi (*elaboration*)
5. Evaluasi (*evaluation*).

Setelah dibuat rancangan awal, media pembelajaran *flipchart* divalidasi oleh ahli media serta ahli materi yakni dosen dan guru perihal kelayakan media tersebut lalu diuji cobakan. Apabila telah diuji cobakan, langkah terakhir yaitu mengetahui respon siswa mengenai pengembangan media pembelajaran *flipchart* ini.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipchart* ini tentunya merujuk pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah dilakukan oleh Kurnia Nurmalasari (2015) berjudul “Profil Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Media *Flip Chart* pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 12 Kota Serang” menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata 55,4% diperoleh dari soal uraian. Sedangkan, untuk penilaian produk kreatifnya termasuk dalam kategori baik mencapai 70% dari lembar penilaian produk.

Menurut Citra Pertiwi (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Menggunakan Media *Flip Chart* dalam Pembelajaran IPS” menyatakan bahwa adanya peningkatan yang baik dalam setiap tahapan siklusnya, baik itu siklus pertama, kedua dan ketiga.

Menurut Mawaddah Muhajir (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Lokal Meterial Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pembelajaran Struktur dan Organ Jaringan Organ Tumbuhan Kelas VIII MTs Negeri Kanigoro Kras Kabupaten Kediri” menyatakan bahwa menggunakan media *flipchart* lebih baik daripada menggunakan media pembelajaran *power point*. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian nilai rata-rata hasil Uji-T pada media *flipchart* adalah 88,70, sedangkan media *power point* hanya 76,66.

Maka berdasarkan hasil penelitian-penelitian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flipchart* efektif meningkatkan kreativitas siswa.