

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada siswa, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Pristiwanti et al. 2022). Pendidikan mengalami perubahan transformasional untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga dapat memperluas wawasan dan memperkuat kemampuan untuk mengambil keputusan yang cerdas dan bijaksana. Transformasi pendidikan melalui IPTEK juga membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan inovasi baru dalam pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran kreatif dan kolaboratif yang dapat memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan (Muhammad Yusuf, Dwi Julianingsih, and Tarisya Ramadhani 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru IPA di salah satu sekolah yang terletak di Bangkalan, pembelajaran IPA masih dilakukan proses pemerataan kurikulum merdeka secara merata mulai dari kelas 7 sampai

kelas 8. Proses pembelajaran di sekolah menggunakan media cetak dan elektronik seperti buku paket dan *power point* untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, media tersebut kurang menarik dan membosankan sehingga menyebabkan siswa kurang berantusias dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Pembelajaran yang berada di sekolah sudah transisi mengikuti perkembangan zaman juga, sehingga lebih memudahkan dalam mengembangkan media-media baru sebagai inovasi di SMP Kanzul Ulum Burneh. Melihat kondisi perkembangan zaman semua siswa sudah memiliki *handphone*, bahkan anak usia dini pun telah diberi *handphone* oleh orang tuanya. Berdasarkan ringkasan yang dilakukan terdapat 56 responden yang memberikan tanggapan terhadap *study*, dari jumlah responden tersebut sebanyak 92, 9% anak yang sekolah sudah mampu menggunakan *handphone* android yang terkoneksi dengan *web* (Junaedi, Hufad, and Fathurohman 2021). Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian dari (Nuraliyah et al., 2022), menyatakan bahwa penggunaan *handphone* pada siswa SMP dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar perlu menggunakan bahan digital agar mengikuti perkembangan zaman karena pendidikan juga perlu mengikuti perkembangan zaman. Seiring berjalannya waktu, pendidikan telah mengalami dinamika perubahan secara global seperti penggunaan media pembelajaran cetak ke digital yang salah satunya yaitu media *E-booklet*.

E-booklet merupakan buku yang berukuran kecil yang dikemas dalam bentuk digital dengan desain sedemikian rupa untuk memberikan penjelasan yang ringkas dan sistematis serta gambar sebagai ilustrasi untuk membantu siswa memahami konsep dan fakta. *E-booklet* merupakan media pembelajaran yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Proses perancangan media *E-booklet* dimulai dengan pemilihan sumber dengan cara mengambil dokumentasi dari beberapa literatur jurnal, materi yang ditulis dalam media didapatkan dari beberapa jurnal internasional maupun nasional. Karena sumber belajar berupa *E-booklet* merupakan hal baru bagi siswa yang menunjang mayoritas gaya belajar siswa (Hanifah, Afrikani, and Yani 2020). Berdasarkan data terkait penggunaan *E-booklet* dalam proses pembelajaran sebagian besar belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa maupun guru baru mengetahui adanya inovasi baru dalam media pembelajaran yang berbentuk *E-booklet* (Marcellina et al. 2023). Media pembelajaran *E-booklet* dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal yang ada di Madura melalui kesenian tradisional *Sape Sonok*.

Sape Sonok merupakan seni pertunjukan yang sudah berlangsung puluhan tahun. Menurut Hasana et al., (2022) *Sape Sonok* sudah ada sejak sebelum mereka dilahirkan. *Sape Sonok* telah menjadi bagian hidup mereka sejak pertama kali mengenal kehidupan. Lomba *Sape Sonok* dijadikan sebagai aset budaya daerah, yang pada akhirnya juga dapat menjadi komoditas pariwisata nasional bahkan mancanegara. *Sape Sonok* juga mempunyai cerita sejarah tersendiri, bermula dari kebiasaan para peternak di Kabupaten Pamekasan dalam merawat ternaknya. Menurut (Rafi'i, Subhan, and Jamalallai 2022), *Sape Sonok* merupakan salah satu dari jenis kegiatan budaya yang berkembang di beberapa daerah dan menjadi tradisi di Madura sebagai budaya alternatif yang tidak kalah populernya serta menjadi sapi unggulan di masyarakat selain karapan sapi. *Sape Sonok* memiliki banyak unsur kesenian lainnya, misalnya seni musik yang menjadi ciri khas dari

Sape Sonok dan ukiran kayu pada punuk yang merupakan aksesoris dari *Sape sonok*. *Sape Sonok* juga dapat diinterpretasikan dengan pembelajaran IPA. Salah satu materi IPA yang dapat terintegrasi dengan *Sape Sonok* adalah materi unsur, senyawa dan campuran.

Unsur-unsur hadir dalam proporsi tetap berdasarkan massanya (memiliki rasio massa tetap). Hal ini di karenakan setiap unit senyawa terdiri dari sejumlah atom dari setiap unsur. Sebaliknya, senyawa terdiri dari dua atau lebih unsur berbeda yang digabungkan secara kimia. Sedangkan campuran adalah dua atau lebih zat (unsur atau senyawa yang tercampur secara fisik, bukan tercampur secara kimia) (Hidayanti, 2021). Menurut (Ardian and Safaruddin 2022), Unsur kimia adalah sejenis zat murni yang tersusun dari atom-atom yang intinya mengandung jumlah proton yang sama. Senyawa adalah suatu zat yang secara kimia dapat diuraikan menjadi dua atau lebih zat yang lebih sederhana. Suatu senyawa tersusun dari dua unsur atau lebih, tetapi dapat juga dipecah menjadi unsur-unsurnya. Senyawa terbentuk melalui pencampuran kimia zat, pembakaran, atau proses termal atau elektrolitik. Oleh karena itu, senyawa dapat didefinisikan sebagai zat baru yang dihasilkan dari penggabungan unsur-unsur yang berbeda melalui suatu reaksi kimia dan dihasilkan dengan cara bereaksi satu sama lain. Campuran adalah suatu zat yang tersusun dari dua zat atau lebih yang masih mempertahankan sifat-sifat zat aslinya. Ada dua jenis campuran: campuran homogen dan campuran heterogen. Campuran homogen adalah campuran yang zat-zat yang tercampur di dalamnya tidak dapat dibedakan, Sedangkan Campuran heterogen adalah campuran yang komponen-komponennya tidak mempunyai komposisi yang sama atau tidak semuanya sama. Materi unsur senyawa dan

campuran merupakan penggabungan suatu unit untuk dijadikan suatu objek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu keterampilan yang memungkinkan siswa menyumbangkan ide dan pemikirannya untuk memecahkan masalah serta menghasilkan sesuatu yang baru dan sesuatu yang belum ditemukan oleh orang lain. Evolusi era yang semakin mengglobal menuntut sumber daya manusia (SDM) yang semakin progresif dan kreatif. Karena pendidikan merupakan landasan pengembangan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan. Standar proses pendidikan dasar dan menengah (No.22 Tahun 2016) menyatakan bahwa proses belajar mengajar di sekolah harus aktif, memotivasi siswa, memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan mendorong siswa untuk belajar (Anditiasari, Pujiastuti, and Susilo 2021). Menurut (Aflah et al. 2023), siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif akan mempunyai motivasi belajar intrinsik yang tinggi, akan mempunyai rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya untuk mempersiapkan dirinya menghadapi masa depan karena hidup selalu dihadapkan dengan sebuah masalah sehingga diperlukan ide-ide kreatif untuk mengatasi dan memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan media berupa *E-booklet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tema *Sape Sonok* materi unsur senyawa dan campuran. *E-booklet* yang dibuat menggunakan *flip pdf* profesional yang memudahkan siswa mengakses halaman yang diinginkan. Pentingnya melakukan penelitian dengan

judul “Pengembangan *E-booklet* Tema *Sape Sonok* Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa identifikasi masalah yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya pengembangan media dalam *E-booklet* .
2. Kurangnya pembelajaran yang berhubungan dengan tema *Sape Sonok*.
3. Kurangnya pemahaman siswa pada materi unsur, senyawa dan campuran.
4. Kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, ada rumusan masalah yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan *E-booklet* tema *Sape Sonok* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa?
2. Bagaimana keterbacaan *E-booklet* tema *Sape Sonok* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *E-booklet* tema *Sape Sonok* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa setelah di terapkan *E-booklet* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada tujuan penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan *E-booklet* tema *Sape Sonok* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa .
2. Untuk mengetahui keterbacaan *E-booklet* tema *Sape Sonok* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap *E-booklet* tema *Sape Sonok* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan *E-booklet* , dengan fokus pada aspek kreativitas seperti penemuan ide, keterbukaan terhadap gagasan baru, dan pemecahan masalah.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada manfaat penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran agar lebih menarik dan berpusat pada siswa.
2. Mendorong siswa dalam memecahkan masalah dan menciptakan solusi bersama pada materi unsur, senyawa dan campuran.
3. Memperkuat pemahaman siswa terhadap materi unsur, senyawa, dan campuran dengan pendekatan konstruktivisme.
4. Merangsang beripikir kreatif siswa terhadap pembelajaran unsur, senyawa dan campuran melalui pendekatan konstruktivisme.

F. Spesifikasi Produk

1. Media *E-booklet* yang akan dikembangkan berupa elektronik yang diakses secara *online*.

2. Media *E-booklet* dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan *flip pdf professional*.
3. Materi yang digunakan yaitu Unsur Senyawa dan Campuran.
4. Materi Unsur Senyawa dan Campuran diintergrasikan dengan *Sape Sonok* melalui media *E-booklet* yang dikembangkan menggunakan indikator berpikir kreatif (*Fluency, Flexibility, Originativity, Elaboration*).
5. Desain *E-booklet* terdiri dari kata pengantar, daftar isi, indikator, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, daftar pustaka.
6. *E-booklet* yang dikembangkan pada kelas VIII menggunakan kurikulum merdeka tahun pelajaran 2023/2024.

G. Definisi Istilah

1. *E-booklet* merupakan buku berukuran kecil yang dikemas dalam format digital sehingga dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti telepon genggam dan komputer. *E-booklet* merupakan bahan pembelajaran yang bagus, karena memperhatikan konsistensi, format, jenis, warna, dan ilustrasi. selain itu, aspek isi, aspek penyajian, aspek bahasa dan keterbacaan, serta aspek grafis juga diperhitungkan saat membuat *E-booklet* (Amalia, Yuniawatika, and Murti 2020)
2. *Sape Sonok* merupakan budaya Madura yang menghargai keindahan sapi dan kemampuan berjalannya. Saat mengikuti pertunjukan dan kompetisi, sapi-sapi ini dihiasi dengan berbagai aksesoris cantik (Ilmiah and Widodo 2022).
3. Kemampuan berpikir kreatif merupakan Berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu keterampilan yang memungkinkan siswa menggunakan ide dan

imajinasinya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru atau belum ditemukan oleh orang lain (Anditiasari, Pujiastuti, and Susilo 2021). Menurut (Wardani and Suripah 2023) berpikir kreatif memiliki empat indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian.