

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hingga saat ini, evolusi waktu untuk meningkatkan pola pertumbuhan individu dan daya saing telah memaksa peningkatan berkelanjutan sumber daya manusia di semua aspek, termasuk kreativitas. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki manusia. Karena hampir semua orang selalu terlibat dalam proses kreatif saat melakukan aktivitas sehari-hari. Pada dasarnya proses kreativitas ini memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, sehingga sangat penting untuk dikembangkan lebih lanjut. Proses kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dalam bentuk produk atau ide yang sebelumnya tidak diketahui. Kreativitas ini tidak diperoleh secara langsung, tetapi membutuhkan proses dan kerja keras.¹

Kreativitas yang tinggi diperlukan siswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memungkinkan mereka berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Supriadi dalam “Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK” tahun 2001 berpendapat bahwa kreativitas memiliki definisi yang berbeda. Karena definisi yang berbeda ini, istilah kreativitas tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya –

¹ Agi Priatna, “Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Tugas (Task) Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah dalam Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-B SMP Negeri 5 Bandung”, Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013, hal. 1

“creativity is a matter of definition”. Diyakini bahwa tidak ada definisi tunggal untuk pemahaman yang beragam terkait kreativitas. Hal ini disebabkan oleh dua alasan: (1) Kreativitas sebagai “konstruk hipotesis” adalah bidang psikologi yang kompleks dan multidimensi dengan berbagai interpretasi. (2) Definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda tergantung pada alasan yang mendasari definisi tersebut.²

Adair dalam “Berfikir Kreatif” tahun 2021 memberikan definisi kreativitas sebagai bagian dari pikiran dan jiwa, yang memungkinkan kita untuk mencapai sesuatu yang berguna, rapi, indah, atau penting yang seolah muncul dari kehampaan. Menurut Talajan dalam “Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru” tahun 2012, kreativitas lahir secara spontan dan imajinatif serta dapat diartikan sebagai pola pikir atau gagasan yang mencirikan pencapaian artistik, penemuan ilmiah, dan kreasi mekanis. Kreativitas adalah hasil dari sesuatu yang baru, baik yang sama sekali baru dalam dunia ilmu pengetahuan atau budaya, atau relatif baru bagi individu, meskipun orang lain telah menemukan atau menciptakannya sebelumnya. Sedangkan menurut Munandar dalam “Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat” tahun 2009, bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan baik pada individu maupun

² Ranggita Utami Putri. *Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS*, Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016, hal 3-4

lingkungan dapat membantu atau menghambat upaya kreatif, karena orang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana mereka berada.³

Berpikir kreatif adalah tingkat kemampuan berpikir yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan manusia untuk memecahkan masalah dan berpartisipasi secara efektif dan kreatif dalam kehidupan masyarakat, tanpa batasan wilayah, ruang, atau waktu. Berpikir kreatif harus sudah ditanamkan pada setiap individu sejak dini, salah satunya dapat dikembangkan melalui pendidikan. Munandar dalam Suryosubroto tahun 2009 menyatakan bahwa pendidikan Indonesia pada umumnya hanya menekankan pada pola berpikir konvergen yang berkaitan dengan linguistik dan penalaran logis, tanpa mengembangkan kreativitas yang terkait dengan penalaran divergen. Sehingga perkembangan kreativitas siswa terhambat. Hal tersebut demikian terjadi di lapangan sebenarnya dan di Indonesia sendiri belum mampu menyediakan pendidikan yang mampu menyeimbangkan keduanya.⁴

Berdasarkan observasi awal peneliti di lapangan terhadap siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung. Terdapat berbagai kendala yang menghambat kreativitas siswa. Pertama, ketika pembelajaran IPA di kelas, guru sebagai fasilitator jarang sekali memberikan kesempatan yang ditunjukkan untuk meningkatkan daya kreativitas siswa dan menunjukkan potensi-potensi yang dimilikinya,

³ Hapi Husairil dan Muzakkir, "Efektivitas Media Modul Berbasis Gambar terhadap Kreativitas Belajar Siswa", Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, Vol. 3 (1), 2019, hal. 32

⁴ Priatna, *Meningkatkan Kreativitas....*, hal. 2

dimana pembelajaran yang diberikan guru hanya menguji pengetahuan siswa saja. Misalnya, seorang guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk mengisi soal latihan di buku paket. Seharusnya guru harus mampu memberikan tugas yang bermakna di samping menguji pengetahuan siswanya, serta dapat mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan siswa, salah satunya adalah kreativitas.

Kedua, kurangnya media pembelajaran dalam pembelajaran IPA yang dapat menarik minat siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak aktif selama pembelajaran. Seharusnya, guru saat pembelajaran di kelas tidak didominasi dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah, sehingga peran guru dalam pembelajaran tidak selalu menjadi pusat komunikasi, tetapi dapat menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing bagi siswa yang memberikan kesempatan untuk menemukan potensi mereka. Selain itu, penggunaan media pembelajaran penting untuk menunjang pembelajaran di kelas dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Ketiga, masih banyak ditemukannya sampah atau limbah barang bekas yang tidak digunakan di lingkungan sekolah dikarenakan masih banyaknya siswa yang membuang sampah sembarangan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak memahami masalah lingkungan yang dihadapi masyarakat. Isu-isu tersebut hendaknya dijadikan sebagai inspirasi untuk mendorong siswa untuk berkreasi dalam memecahkan permasalahan tersebut. Selain memperluas pengetahuan, siswa secara

cerdas dapat mengubah segala sesuatu di sekitar mereka menjadi sesuatu yang berguna untuk mendukung kebutuhan belajar mereka di kelas.

Menurut Ovide Decroly dalam Hamalik tahun 2001, ia dikenal dengan teorinya bahwa “Sekolah adalah dari kehidupan untuk kehidupan” (*Ecole ponar la vive par la vie*) yang mengemukakan bahwa, “Bawalah kehidupan ke dalam sekolah agar kelak siswa dapat hidup di masyarakat”.⁵ Dari pandangan tokoh tersebut kita dapat melihat bahwa lingkungan adalah fondasi pendidikan sebagai bahan pembelajaran yang sangat penting. Kondisi kehidupan di luar sekolah, khususnya lingkungan sekitar sekolah, dapat dimasukkan dalam pembelajaran. Selain itu, hal ini didukung oleh Permendiknas No. 41 Tahun 2007.

*”Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah harus yang teraktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”.*⁶

Menurut Uno dalam “Belajar dengan Pendekatan: Pembelajaran Inovatif Lingkungan Kreatif, Efektif, Menarik” tahun 2011, pembelajaran di kelas merupakan aset penting untuk menciptakan siswa yang sangat kreatif. Untuk meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran tidak terbatas

⁵ *Ibid.*, hal. 4

⁶ Permendiknas No. 41. 2007. *Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*

pada teori, sehingga diperlukan unsur-unsur terapan untuk memperoleh ide-ide yang muncul dari pemikiran siswa. Pembelajaran berbasis lingkungan membantu siswa lebih memahami segala sesuatu di sekitar mereka. Begitu juga dengan masalah-masalah yang ada. Siswa menjadi lebih peduli tentang segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka. Kemudian, menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam “Belajar dan Pembelajaran” tahun 2006, partisipasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya partisipasi dalam kegiatan kognitif untuk memperoleh pengetahuan, namun dibutuhkan penghayatan nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan juga mengadakan penelitian dalam pembentukan keterampilan dan kreativitas.⁷

Kreativitas diyakini sebagai hal yang harus dimiliki anak-anak untuk mengatasi masalah kehidupan di masa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sani dalam “Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013” tahun 2014, yang menyatakan bahwa kemampuan hidup layak di era ini sangat bergantung pada kreativitas dan kemampuan berinovasi.⁸ Perkembangan era yang semakin maju tidak terlepas dari permasalahan yang ditimbulkannya. Salah satunya tentang membuang sampah sembarangan. Karena pertumbuhan penduduk yang sangat pesat, konsumsi masyarakat juga meningkat. Hal ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan sampah, tetapi tidak diimbangi oleh upaya

⁷ Priatna, *Meningkatkan Kreativitas....*, hal. 5-6

⁸ Sri Ferwitasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Pembuatan Media Animasi dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Memahami Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Chandra Kusuma Tahun Pembelajaran 2015/2016*, Disertasi, UNIMED, 2016, hal. 9

penanggulangnya.⁹ Kehidupan di era saat ini ini memaksa para individu harus secara kreatif dalam memanfaatkan sampah. Maka dari itu kreativitas perlu dikembangkan dalam upaya memecahkan segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan. Kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yakni dengan pembuatan media pembelajaran tiga dimensi.

Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Media pembelajaran bersifat sensual, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik benda-benda di dalam dan di luar kelas. Benda-benda tersebut digunakan sebagai sarana penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran ini biasanya memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, yang membuat materi menjadi lebih jelas, lebih mudah dipahami siswa, siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran, dan membuat lingkungan belajar yang kurang menarik menjadi menarik.¹⁰ Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Alaq ayat 4-5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

⁹ Priatna, *Meningkatkan Kreativitas....*, hal. 6

¹⁰ Zakiah Daradjat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam Jilid 1*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 226

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S (96): (4-5)).¹¹

Berdasarkan penjelasan Tafsir al-Maraghi ayat keempat menjelaskan bahwa Allah-lah yang menciptakan *qalam* sebagai media yang digunakan untuk memahami sesuatu, sebagaimana mereka memahaminya melalui ucapan. Sedangkan pada ayat kelima dengan *qalam*, ilmu pengetahuan dapat dicatat. *Qalam* adalah beku dan kaku, tidak hidup, tetapi apa yang ditulis dengan pena adalah berbagai hal yang dapat dipahami manusia. Berdasarkan tafsiran ayat di atas, media pembelajaran dapat menimbulkan interaksi langsung antara manusia dan sumber belajar.

Menurut Allen, ada sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Media tiga dimensi adalah sekelompok media nonproyektif yang evaluasi visualnya berupa tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda nyata, baik hidup maupun mati, dan dapat juga berwujud tiruan dari aslinya. Moedjiono dalam Nurhaidayati tahun 2008 menyatakan bahwa media tiga dimensi sederhana memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) memberikan pengalaman secara langsung; 2) penyajian secara konkrit; 3) dapat melihat seluruh objek hingga struktur dan fungsi. 4) dapat dengan jelas

¹¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (t.t: PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), hlm. 904

menunjukkan struktur organisasi. 5) dapat dengan jelas menunjukkan akar proses.¹²

Dengan membuat media pembelajaran tiga dimensi dari barang bekas dan sampah, siswa dapat menunjukkan kreativitas dan menumbuhkan *entrepreneurial skill* yang ramah lingkungan. Isu kewirausahaan dan lingkungan menunjukkan bahwa kewirausahaan dan lingkungan adalah sesuatu yang padu, sehingga sekolah perlu menyikapi isu lingkungan sesuai dengan ilmunya. Hal ini dapat dicapai melalui *entrepreneurial skill* yang berwawasan lingkungan atau pendidikan *ecopreneurship*.¹³ Menurut Adinugraha dalam “Pengaruh Efikasi Diri Siswa SMA Terhadap Jiwa Kewirausahaan (*Entrepreneurship*)” tahun 2018, “*Ecopreneurship* artinya kewirausahaan yang berbasis lingkungan”.

Dikarenakan konsep pembelajaran biologi pada dasarnya merupakan konsep yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, maka diharapkan kreativitas dan inovasi dapat diwujudkan melalui *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi. Sampah dapat bermanfaat, terutama dalam bidang pendidikan, apabila dikreasikan dan diubah menjadi produk yang bermanfaat. Dengan pembuatan media pembelajaran, siswa dan guru tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli media pembelajaran di toko alat peraga. Selain itu, siswa akan bangga ketika

¹² Ahmad Zubaidi dan Reki Lidyawati, “Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo”, Skripsi, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, hal. 4

¹³ Yeni Suryaningsih dan Ipin Aripin, *Ecopreneurship dalam Pembelajaran Biologi*, Seminar Nasional Pendidikan: FKIP UNMA, Majalengka, 2020, hal. 912-913

karyanya digunakan untuk pembelajaran.¹⁴ Selain mewujudkan kreativitas dan inovasi, siswa diharapkan mampu memberikan alternatif solusi pengelolaan sampah. Hal ini agar memungkinkan siswa untuk memiliki ketrampilan berpikir tingkat lanjut, menciptakan karya kreatif yang diperoleh melalui pengetahuan dan pengalaman hidup, serta menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif. Pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa tidak dapat dicapai tanpa pengetahuan yang diperoleh melalui membaca, bahasa dan aspek lainnya. Salah satunya adalah literasi lingkungan.

Literasi lingkungan adalah kemampuan individu untuk memahami kondisi lingkungan dan dari hasil memahami dan menafsirkan tersebut, individu dapat menentukan tindakan yang tepat dalam melestarikan, memulihkan, memperbaiki, dan meningkatkan kondisi lingkungan.¹⁵ Menurut analisis OECD dari hasil PISA tahun 2006, bahwa persepsi siswa tentang masalah lingkungan sejalan dengan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam literasi sains lingkungannya, dimana siswa yang lebih familier dengan fenomena lingkungan yang kompleks ternyata memiliki kecakapan literasi sains lingkungan yang tinggi. Menurut NAAEE tahun 2011, peningkatan literasi lingkungan bertujuan untuk mempersiapkan manusia yang dapat memahami dan memecahkan masalah lingkungan,

¹⁴ Fajar Adinugraha, *Media Pembelajaran Biologi berbasis Ecopreneurship*, Jurnal Formatif, Vol. 7 (3), 2017, hal. 219-220

¹⁵ Kumala Ratna Dewi dkk, "Penanaman Nilai Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan di Pondok Pesantren Al-Istiqomah Telagawaru", *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, Vol, 4 (2), 202, hal 1-2

karena hanya orang-orang yang melek dengan literasi lingkungan yang dapat menemukan solusi untuk masalah tersebut. Kondisi masyarakat yang akan datang diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan literasi lingkungan yang dapat melekat pada setiap individu, sehingga karakteristik cinta lingkungan dan partisipasi dalam pelestarian lingkungan di mana pun mereka berada akan menjadi bagian dari hidup mereka.¹⁶

Perkembangan literasi lingkungan siswa dapat dilihat pada perolehan konsep, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan menalar. Hal ini menunjukkan bahwa literasi lingkungan memiliki dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu siswa memutuskan dan mengetahui apa yang harus dilakukan untuk melindungi lingkungan. Siswa dengan kemampuan literasi lingkungan selalu memperhatikan dan menjaga lingkungan serta selalu melakukan sesuatu yang berdampak positif bagi lingkungan.¹⁷ Hal tersebut dikuatkan oleh Schmidt, dalam *Science Education in Out-Of-School Contexts. Environmental, Health, and Outdoor Science Education Strand* tahun 2013 serta Rose dalam *Enhancing Environmental Literacy and Technology Assessment Skills* tahun 2010, yang mengemukakan bahwa pengetahuan dan sikap adalah dasar dari

¹⁶ Muhammad Maskur dan Yusuf, “Relevansi Pengetahuan Masyarakat tentang Lingkungan dan Etika Lingkungan dengan Partisipasinya dalam Pelestarian Lingkungan”: IAIN Madura, 2019, hal 2-3

¹⁷ Ahmad Rozikin, “Pengaruh Literasi Lingkungan dan Literasi Matematis Terhadap Kemampuan Computer Self Efficacy Peserta Didik di Sekolah Dengan Akreditasi Baik”, (Disertasi, UIN Raden Intan Lampung). 2021, hal. 6.

literasi lingkungan. Literasi lingkungan dapat membantu orang mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan.¹⁸

Sejalan dengan itu, Salim menyatakan dalam bukunya tentang Lingkungan dan Pembangunan tahun 1979, bahwa generasi muda bertanggung jawab untuk mengatasi permasalahan lingkungan bangsa ini.¹⁹ Anak-anak dimana mereka adalah generasi penerus bangsa sangat perlu dikembangkan kemampuan literasi lingkungannya.²⁰ Sebuah studi tahun 2004 oleh Rohweder, menemukan bahwa literasi lingkungan siswa masih rendah karena beberapa faktor, termasuk niat mereka untuk mengetahui dan mempelajari masalah lingkungan.²¹ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kubiak pada tahun 2014 menunjukkan menunjukkan bahwa jenis sekolah mempengaruhi literasi lingkungan seseorang. Pada jenjang SMP dan SMA didapat literasi lingkungan yang dimiliki oleh siswa termasuk rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka sangat pentinglah proses pembelajaran lingkungan diterapkan di sekolah.

Pendidikan lingkungan harus diterapkan sejak dini, terutama di lingkungan sekolah. Hal ini untuk membentuk kepribadian siswa yang ramah lingkungan. Kurikulum 2013 mempertimbangkan keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* serta mencakup aspek sikap, keterampilan dan

¹⁸ Ruqoyyah Nasution, *Analisis Tingkat Literasi Lingkungan Mahasiswa FKIP Universitas Mulawarman Dengan Transformasi Skor NELA (National Environmental Literacy Assessment)*, Jurnal Ilmiah Biosmart (JIBS), Vol. 1 (1): 38-51

¹⁹ Salim, E, *Lingkungan Hidup dan Pembangunan*. (Jakarta: Mutiara), 1979

²⁰ *Ibid.*, hal. 112

²¹ Ruqoyyah Nasution, *Analisis Kemampuan Literasi Lingkungan Siswa SMA Kelas X di Samboja dalam Pembelajaran Biologi*, Proceeding Biology Education Conference, 2016, Vol.13 (1): 352-358

pengetahuan. Kurikulum 2013 dikembangkan melalui beberapa perubahan berdasarkan karakteristik kemampuan keterampilan. Kurikulum ini mengharapkan siswa untuk memperoleh keterampilan tingkat lanjut seperti penalaran, presentasi, dan kreasi.²² Di tingkat SMP/MTs diharapkan ada penekanan pembelajaran sains, lingkungan, teknologi, dan sosial secara terpadu yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Sehingga dalam pengembangan kemampuan literasi lingkungan dan kreativitas sangat berkaitan dan mempunyai hubungan yang erat.

MTs Darul Hikmah merupakan lembaga pendidikan yang berada di dalam naungan Pondok Modern Darul Hikmah. Dikarenakan berada di bawah naungan Pondok Modern Darul Hikmah, maka siswa atau yang familiar disebut santri tinggal di dalam pesantren. Siswa yang duduk di jenjang MTs didominasi oleh siswa masa remaja awal yang pada masa ini adalah proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup. Karakteristik cara berfikir yang causatif yang menyangkutkan tentang hubungan sebab akibat mengakibatkan mereka akan berfikir kritis. Berdasarkan teori perkembangan kognitif mereka sudah mampu berfikir abstrak, yaitu berfikir mengenai ide dan pemikiran beberapa alternatif pemecahan masalah

²² Neneng Maryam Jamaliah Nurul Janah, "*Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, Pemecahan Masalah dan Penemuan Terhadap Kemampuan Menalar dan Literasi Lingkungan Siswa SMP pada Konsep Pencemaran Air*", (Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia), 2015, hal. 1-4

sehingga mereka mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.²³

Dari hal tersebut peneliti berharap, kemampuan literasi lingkungan siswa dapat menjadi salah satu pondasi awal terbentuknya siswa yang memiliki kreativitas tinggi, khususnya dalam memecahkan permasalahan lingkungan di sekitar mereka, seperti halnya memanfaatkan limbah sampah menjadi media pembelajaran berbasis *ecopreneurship*. Selain itu mereka pun memiliki wawasan tentang esensi cinta lingkungan dan inovatif dalam kehidupan, hal tersebut tentunya merupakan langkah awal pembekalan bagi siswa dalam menghadapi hidup agar mampu bersaing dalam kehidupan di masa mendatang. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kemampuan Literasi Lingkungan Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VIII dalam Pembuatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Berbasis *Ecopreneurship* di MTs Darul Hikmah Tulungagung”.

A. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Pendidikan Indonesia pada umumnya hanya menekankan pada pola berpikir konvergen yang berkaitan dengan kebahasaan dan

²³ Zulia Khoirun Nisa, “Pengembangan Pendidikan Lingkungan Hidup di Pondok Pesantren Kabupaten Blitar”: Jurnal Riset dan Konseptual, Vol. 4 (1), 2019, hal. 106

- penalaran logis, tanpa mengembangkan kreativitas yang terkait dengan penalaran divergen.
- b. Guru sebagai fasilitator jarang memberikan kesempatan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan menunjukkan potensinya.
 - c. Pembelajaran yang diberikan guru hanya menguji pengetahuan siswa saja.
 - d. Tidak ada wadah untuk mengembangkan kreativitas siswa.
 - e. Minimnya media pembelajaran dalam pembelajaran IPA yang dapat menarik bagi siswa, khususnya media pembelajaran tiga dimensi.
 - f. Masih banyak ditemukannya sampah atau limbah barang bekas yang tidak digunakan di lingkungan sekolah dikarenakan masih banyaknya siswa yang membuang sampah sembarangan.
 - g. Pembelajaran di kelas tidak menghadirkan aspek lingkungan.
 - h. Belum diterapkannya *ecopreneurship* dalam pembelajaran IPA/Biologi.
 - i. Kemampuan literasi lingkungan siswa masih dinyatakan rendah khususnya ada jenjang SMP dan SMA.
 - j. Pendidikan literasi lingkungan belum ditanamkan sejak dini, terutama di lingkungan sekolah.
 - k. Belum adanya penekanan pembelajaran sains, lingkungan, teknologi, dan sosial secara terpadu yang ditujukan untuk mempelajari pengalaman merancang dan menciptakan karya dan produk.

2. Batasan Masalah

- a. Kemampuan literasi lingkungan siswa.
- b. Kreativitas siswa dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan literasi lingkungan siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung?
2. Bagaimana kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship* di MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung?
3. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi lingkungan terhadap kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship* di MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan literasi lingkungan siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship* di MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi lingkungan terhadap kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship* di MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung.

D. Hipotesis

Ada pengaruh kemampuan literasi lingkungan terhadap kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship* di MTs Darul Hikmah Tawang Sari, Kedungwaru, Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memajukan ilmu pengetahuan, memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan, memperkaya penelitian yang ada, dan memberikan informasi yang memberikan gambaran mengenai pengaruh kemampuan literasi lingkungan terhadap kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan ketrampilan serta kreativitas siswa.
- 2) Siswa memiliki kemampuan berpikir yang tinggi, dapat menghasilkan karya kreatif yang diperoleh melalui

pengetahuan dan pengalaman hidup, serta dapat menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif.

- 3) Siswa merasa bangga ketika karyanya digunakan untuk belajar.
- 4) Menumbuhkan siswa yang memiliki jiwa *ecopreneurship*.
- 5) Siswa dapat memberikan alternatif solusi penanganan sampah dan limbah barang bekas.
- 6) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan literasi lingkungan siswa yang diharapkan dapat melekat dan menjadi bagian dari kehidupan mereka.
- 7) Siswa mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan dan memecahkan permasalahan lingkungan di sekitar mereka.
- 8) Menumbuhkan siswa yang memiliki kemampuan untuk menentukan tindakan yang benar untuk melestarikan, memulihkan, dan memperbaiki kondisi lingkungan
- 9) Siswa akan menjadi lebih sadar dan peduli tentang segala sesuatu yang terjadi di lingkungan mereka dan akan terlibat aktif dalam melestarikan lingkungan mereka.
- 10) Siswa memiliki wawasan tentang esensi cinta lingkungan dan inovatif dalam kehidupan sebagai bekal siswa menghadapi kehidupan agar mampu bersaing di kehidupannya yang akan datang.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat menyeimbangkan keterlibatan siswa dalam aktivitas kognitif dan memperoleh pengetahuan dan apresiasi untuk pembentukan sikap, keterampilan, dan kreativitas.
- 2) Guru dapat mewujudkan pembelajaran IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat secara terpadu dan mengarahkan pengalaman belajar untuk merancang dan menciptakan karya dan produk melalui penerapan konsep-konsep ilmiah.
- 3) Guru dapat menerapkan unsur-unsur terapan untuk memperoleh ide-ide yang berasal dari pemikiran siswa.
- 4) Guru dapat mengembangkan, memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas untuk meminimalisir permasalahan yang dihadapinya.
- 5) Memberikan informasi kepada guru terkait *ecopreneurship* baik secara teoritis maupun secara praktiknya.
- 6) Dengan menerapkan pembelajaran IPA/biologi berbasis *ecopreneurship*, dapat menjadi alternatif baru bagi guru dalam mewujudkan kreativitas dan inovasi siswa.
- 7) Guru dapat membawa aspek lingkungan sebagai modal utama yang berkaitan dengan pendidikan siswa agar memiliki kreativitas tinggi.

8) Dengan adanya media pembelajaran tiga dimensi akan memudahkan guru dalam memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga pembelajaran akan lebih aktif, bermakna, dan menarik.

9) Dengan membuat media pembelajaran, guru tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli media pembelajaran di toko alat peraga

c. Bagi Peneliti

Dapat menjadi sarana pengembangan diri serta menambah pengalaman, referensi yang akan datang, wawasan dan informasi baru mengenai pengetahuan tentang pengaruh kemampuan literasi lingkungan terhadap kreativitas siswa kelas VIII dalam pembuatan media pembelajaran tiga dimensi berbasis *ecopreneurship*.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Kemampuan literasi lingkungan

Menurut Hollweg dalam *Developing a Framework for Assessing Environmental Literacy*. Washington, DC tahun 2011, literasi lingkungan didefinisikan sebagai pengetahuan tentang lingkungan dan sikap manusia yang digunakan untuk membuat keputusan yang efektif dalam berbagai konteks lingkungan. Seseorang dikatakan memiliki literasi lingkungan jika mampu mengatasi masalah lingkungan. *Minnesota Office of Environmental*

Assistance menggambarkan literasi lingkungan sebagai pengetahuan dan pemahaman seseorang tentang aspek-aspek yang membentuk lingkungan, prinsip-prinsip yang terjadi di lingkungan, dan kemampuan bertindak untuk menjaga kualitas lingkungan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

b. Kreativitas siswa

Kreativitas, baik berupa karya baru maupun karya gabungan, dapat dirumuskan sebagai suatu proses aktivitas kognitif untuk menghasilkan sesuatu yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Menurut Utami Munandar dalam Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat tahun 2009, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide-ide baru yang ada dalam dirinya. Berdasarkan beberapa penjelasan kreativitas di atas, kreativitas pada hakikatnya adalah kemampuan untuk memberikan ide-ide baru yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau untuk membentuk hubungan baru di antara mereka, dan untuk menciptakan sesuatu yang baru secara umum.²⁵

c. Media pembelajaran tiga dimensi

Media yang dapat diwujudkan sebagai objek nyata, baik yang hidup maupun yang tidak bernyawa, dan sebagai tiruan dari

²⁴ Rizky Afrianda, Berti Yolida, dan Rini Rita T. Marpaung, "Pengaruh Program Adiwiyata Terhadap Literasi Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan": *Jurnal Bioterdidik*, Vol. 7 (1), 2019, hal. 34-35

²⁵ Alfi Laila dan Sutrisno Sahari, "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran": *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 1 (2), 2016, hal. 4

aslinya.²⁶ Jika guru ingin menggunakan benda asli sebagai media pembelajaran, guru dapat membawanya langsung ke dalam kelas atau mengerahkan siswa langsung ke dunia nyata di mana benda asli itu berada. Benda tiruan juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif jika sulit membawa benda asli ke dalam kelas, atau jika kelas tidak dapat langsung dihadapkan ke tempat benda tersebut berada. Ada lima model media tiga dimensi: model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model kerja (*working model*), model mock-ups dan model diorama.²⁷

d. *Ecopreneurship*

Ecopreneurship adalah penciptaan bisnis inovatif yang mendukung produk dan layanan ramah lingkungan. Widodo mengemukakan pendapat lain bahwa "*ecopreneurship* tergantung pada sikap, norma sosial, efikasi diri, dan kemampuan mengendalikan perilaku wirausaha." *Ecopreneurship* merupakan irisan antara ranah kewirausahaan (*ecopreneurship*) murni dan kajian keberlanjutan (*sustainability*). Anih dalam *Ecopreneurship Education* Berbasis Prakarya dalam Kurikulum 2013 tahun 2015, mengklaim setidaknya ada tiga hal dalam *ecopreneurship*, yaitu: (1) *eco-innovation*, merupakan inovasi lingkungan, (2) *eco-opportunity*, merupakan lingkungan yang tidak merusak lingkungan,

²⁶ Ari Krisnawati, "Penggunaan Media Tiga Di imensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar", JPGSD, Vol. 1 (2), 2013, hal. 1-7

²⁷ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012), hal. 156

dan (3) *eco-commitment* merupakan komitmen untuk menggarap pelestarian lingkungan.²⁸

2. Penegasan Operasional

a. Kemampuan literasi lingkungan

Kemampuan literasi lingkungan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan individu dalam memahami dan menafsirkan kondisi lingkungan, dari hasil pemahaman dan penafsiran tersebut maka individu tersebut dapat memutuskan tindakan yang tepat dalam mempertahankan, memulihkan serta meningkatkan kondisi lingkungan. Berkaitan dengan hal tersebut, indikator yang digunakan untuk melihat kemampuan literasi lingkungan dalam penelitian ini melalui empat komponen yaitu: (1). Pengetahuan lingkungan (*knowledge*) yang meliputi dasar-dasar lingkungan; (2). Sikap terhadap lingkungan (*attitude*) yang meliputi pandangan tentang lingkungan, kepekaan terhadap kondisi lingkungan, dan perasaan terhadap lingkungan; (3) Ketrampilan kognitif (*cognitive skill*) yang meliputi identifikasi masalah lingkungan, analisis lingkungan dan pelaksanaan perencanaan; dan (4) Perilaku (*behavior*) yang meliputi tindakan nyata terhadap lingkungan. Untuk mengukur kemampuan literasi lingkungan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket berupa angket tertutup

²⁸ Suryaningsih, Y., & Aripin, I., "Ecopreneurship dalam Pembelajaran Biologi", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Vol. 2, 2020, hal. 914-916

dengan beberapa alternatif jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.

b. Kreativitas siswa

Kreativitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya dan menciptakan hasil karya baru yang merupakan produk-produk kreasi. Kreativitas siswa dapat dinilai dengan melihat dari kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, sifat utama ciri orang kreatif yang dijadikan sebagai indikator untuk mengukur sejauh mana kreativitasnya dalam penelitian ini adalah berdasarkan aspek kefasihan (*fluency*), kelancaran (fleksibilitas), keaslian (orisinalitas), dan elaborasi. Untuk mengukur kreativitas siswa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi.

c. Media pembelajaran tiga dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang tampilannya dapat dilihat dari berbagai sudut, dengan dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal yang penyajiannya secara visual tiga dimensi, dimana berupa alat

peraga sederhana yang menunjang materi pembelajaran yang dikreasikan oleh siswa.

d. *Ecopreneurship*

Ecopreneurship yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan bisnis atau wirausaha, yang dalam hal ini berupa pengolahan sampah yang tidak terpakai menjadi produk atau komoditas yang bernilai ekonomis untuk menjaga lingkungan dengan lebih memperhatikan kelestarian ekosistem atau lingkungan. Dalam penelitian ini siswa menerapkan prinsip *ecopreneurship* berupa *reuse* (memakai kembali), *recycle* (mendaur ulang), dan *upcycle* (memberikan manfaat yang lebih baik dan baru untuk produk-produk yang tadinya sudah tidak terpakai lagi) dalam pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan limbah atau barang bekas sebagai bahan baku produknya, sehingga menjadi peluang untuk menciptakan wirausahawan yang dapat mengatasi permasalahan lingkungan dan melakukan bisnis di bidang inovasi dengan komitmen yang kuat terhadap perlindungan lingkungan kelak di masa mendatang.

G. Sistematika Pembahasan

1. Bagian awal

Terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman

persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan halaman daftar isi

2. Bagian inti

Terdiri dari bab dimana setiap bab berisi sub-bab yang lebih rinci, antara lain:

- a. BAB I pendahuluan, meliputi : latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
- b. BAB II landasan teori meliputi: deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.
- c. BAB III metode penelitian, meliputi: rancangan penelitian, variable penelitian, populasi dan teknik penelitian, kisi-kisi instrument, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data
- d. BAB IV hasil penelitian, meliputi: deskripsi data dan pengujian hipotesis.
- e. BAB V pembahasan, meliputi: pembahasan rumusan masalah I-III.
- f. BAB VI penutup, meliputi: kesimpulan, implikasi penelitian, dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian ini membuat uraian tentang daftar rujukan dan lampiran.