

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk meningkatkan kapasitas seseorang agar memiliki untuk memperoleh ilmu kecerdasan, budi pekerti, akhlak mulia dan keterampilan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif. Menurut (Soegeng, Aiisiah, Nurul dan Pamudji, 2012) pendidikan merupakan proses yang dilakukan agar kemampuan dan tingkah laku yang dimiliki berkembang di tempat dimana dia tinggal. Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses pengembangan potensi yang dimiliki untuk berada di dalam tempat dia tinggal.

Kegiatan Belajar Mengajar atau KBM yang diterapkan di dalam kelas masih terpusat pada model pembelajaran yang konvensional dengan disertai media sebagai penunjang namun belum maksimal. (Adnan Latief, Mohamad, 2014) menjelaskan pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang dilakukan guru dengan ceramah atau tanya jawab dan siswa lebih banyak mendengarkan. Menurut (Khalaf, Bilal Khalid dan Zuhana Bt Mohammed Zin, 2018) *in konvensional learning, the educator is the prevailing source of information within the urse, instructors are the senders of information and understudies are the collectors* yang berarti siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk andil dalam proses pembelajaran

yang dilakukan kecuali siswa diminta untuk mengerjakan ataupun bertanya apabila mengalami kesulitan oleh guru. Di kurikulum merdeka ini seharusnya pembelajaran di fokuskan ke siswa, namun kenyataannya pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Dalam hal ini diperlukan adanya pengembangan dan perbaikan dalam pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dan tidak hanya berfokus pada guru.

Masalah yang ditemui yaitu guru cukup kesulitan dalam mendesain media pembelajaran karena dalam membuat media ini tentunya guru harus paham mengenai konsep yang dibuat agar dapat memvisualisasikan konsep ataupun menunjukkan keadaan sebenarnya. Media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan salah alat yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu dikemukakan oleh (Asyar, Rayandra, 2012) yang menyatakan bahwa peran media pembelajaran sangatlah penting. Seiring berjalannya zaman siswa cenderung lebih senang diberikan tugas yang sifatnya menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain tetapi tidak menghilangkan inti dari KBM. Penerapan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membangkitkan semangat, kreativitas dan rasa keingintahuan kegiatan belajar juga membawa pengaruh baik kepada peserta didik.

Media yang digunakan untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata adalah diorama. Diorama adalah salah satu miniatur dalam bentuk tiga dimensi serta nampak dari berbagai sisi. Menurut (Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, 2013) diorama tiga dimensi merupakan gambaran dari

pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan suatu kejadian atau cerita nyata dengan kesesuaian tata letak penempatan objek serta keserasihan warna. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan diorama tiga dimensi adalah suatu karya produk yang mengilustrasikan suatu kejadian, pemandangan atau objek dengan konkret namun bentuknya diperkecil dan dapat dilihat dari berbagai sisi.

Saat observasi peneliti mewawancarai guru IPAS yang mengungkapkan bahwa kreativitas siswa perlu diasah sejak dini. Observasi tersebut salah satu dasar untuk meningkatkan kreativitas siswa agar menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi. Siswa kelas X Busana 2 harus memiliki kreativitas tinggi agar dapat menciptakan karya yang indah jika terus belajar dengan konsisten. Kreativitas merupakan kebebasan siswa untuk berkreasi yang melibatkan pemunculan gagasan atau ide yang dimiliki seseorang. Media diorama akan sangat membantu sebagai media pembelajaran siswa dalam hal menunjukkan gagasan, ide dan rasa ingin tahu sehingga potensi yang ada pada siswa akan terasah dengan baik. Tentunya penggunaan media ini sudah banyak diteliti karena memiliki hal yang menarik dan keberhasilan yang banyak dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas siswa berkat penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Dengan media diorama siswa kelas X Busana 2 dapat mengasah kreativitasnya dalam membuat suatu karya.

Permasalahan yang dihadapi kebanyakan siswa adalah rendahnya minat belajar. Siswa cenderung diam apabila tidak menguasai materi yang

dijelaskan guru ketika kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mempengaruhi minat belajar, nilai dan keaktifan siswa. Media yang monoton menyebabkan siswa menjadi bosan sehingga nilai rata-rata rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas X Busana 2 di SMKN 1 Wonoasri pembelajarannya belumlah optimal. Saat observasi, guru IPAS mengungkapkan bahwa nilai rata-rata UTS tergolong rendah yaitu hanya mencapai 50 yang berarti jauh di bawah KKM yaitu 75. Terlebih lagi pembelajaran yang konvensional menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa karena siswa yang kurang paham.

Banyaknya sampah anorganik terutama botol bekas minuman yang dibuang sembarangan juga menjadi masalah menurut peneliti. Selain itu, menumpuknya sampah di area kelas juga menjadi sorotan. Pasalnya seharusnya siswa maupun guru tidak membawa botol plastik atau wadah karena sudah menerapkan sekolah adiwiyata. Agar mengurangi penumpukan sampah serta mencontohkan perilaku 3R atau daur ulang sampah, peneliti ingin media diorama yang dibuat memanfaatkan daur ulang sampah. Sampah yang digunakan telah dipilah dan dapat dimanfaatkan kembali. Menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan daur ulang sampah ini juga sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan, terutama lingkungan sekolah.

Solusi yang diberikan agar kreativitas siswa meningkat pada pelajaran IPAS kelas X Busana 2 yaitu menerapkan media pembelajaran dengan model *project based learning* berbasis daur ulang sampah. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan mampu mengasah kreativitas siswa dalam

mengolah daur ulang sampah menjadi kerajinan yang berkelas. Dalam proses pembuatan diorama peneliti mengambil materi yang sedang diajarkan yaitu makhluk hidup dan lingkungannya. Digunakannya media pembelajaran diorama tentunya diharapkan akan meningkatkan proses pembelajaran terfokus pada materi. Dengan demikian rasa jenuh yang dirasakan siswa saat KBM berubah menjadi rasa ingin tahu dan rasa penasaran saat model pembelajaran tersebut diterapkan.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya sampai penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang pada materi makhluk hidup dan lingkungannya pada siswa kelas X yang bertujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Batasan hasil belajar ini menggunakan ranah kognitif saja.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan batasan masalah yang ada yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri.
3. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan model *pjbl* menjadi sebuah media pembelajaran yang konkret serta kreatif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu :

- a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini memberikankan kontribusi untuk perbaikan media pembelajaran IPAS agar terjadinya peningkatan kreativitas siswa dan hasil belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran diorama ini dapat digunakan sebagai bahan ajar IPAS materi makhluk hidup dan lingkungannya agar kreativitas dan hasil belajar siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) meningkat.
- 2) Sebagai referensi proyek pembuatan media yang kreatif dan interaktif agar pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan berfokus pada buku saja.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi dan tertarik belajar fisika (IPAS).
- 2) Diorama ini memudahkan siswa untuk belajar guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang baru serta menyenangkan agar siswa dapat lebih menelaah materi yang telah dijelaskan sehingga tidak bosan.

d. Bagi Penulis

- 1) Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pengalaman belajar dalam menghadapi permasalahan nyata saat mengajar.
- 2) Penelitian ini berguna untuk bekal pengetahuan dan penunjang profesi dalam pendidikan.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel ini berisi informasi sebagai alat pengukur suatu variabel guna membantu penelitian selanjutnya untuk memperbarui teknik pengukuran. Penelitian ini menggunakan variabel bebas (x) dan variabel terikat (y).

1. Penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu penerapan model pembelajaran *project based learning* berbasis daur ulang sampah (x). Model pembelajaran pjbl merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai *output* pembelajaran. Dalam penelitian ini proyek yang dihasilkan adalah diorama berbasis daur ulang sampah. Terdapat enam sintak yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu : (a) menentukan pertanyaan mendasar, (b) mendesain perancangan proyek, (c) menyusun jadwal, (d) memonitor siswa dan kemajuan proyek, (e) menilai hasil dan (f) mengevaluasi pengalaman.
2. Penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu kreativitas dan hasil belajar (y). Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk membuat atau mengembangkan konsep yang perlu diasah agar menghasilkan suatu ide baru yang dimilikinya. Terdapat lima cara mengukur kreativitas yaitu : (a) analisis obyektif, (b) pertimbangan subyektif, (c) inventori kepribadian, (d) inventori biografis, dan (e) tes kreativitas. Indikator kreativitas yang digunakan yaitu kelancaran, fleksibilitas, keaslian dan elaborasi. Hasil belajar merupakan pencapaian siswa berupa nilai setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai alat ukur pemahaman

terhadap KBM yang telah dilalui. Terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur dengan tes dalam bentuk lisan maupun tulisan.