

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan proses dinamis yang dilakukan selama seseorang dapat menyesuaikan diri serta mengembangkan pengetahuan ataupun keterampilan dalam bidang IPA. Pembelajaran IPA dapat terjadi melalui suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari tidak bisa mengerjakan sesuatu hingga mampu melakukan sesuatu dalam bidang IPA. Pembelajaran IPA mengarahkan siswa untuk mencari tahu mengenai objek, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru sehingga dapat dipecahkan melalui prosedur dengan benar. Pembelajaran IPA lebih menekankan pada proses pembelajaran yang diberikan secara langsung untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan agar siswa dapat memahami alam sekitar secara ilmiah.

Berpikir ilmiah dan melakukan tindakan ilmiah harus diiringi dengan minat dan kemauan yang mendukung dari siswa. Siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam melakukan berbagai tindakan atau keterampilan ilmiah apabila guru ikut andil dalam proses pembelajaran. Peran guru sangat berpengaruh untuk menyampaikan materi ajar pada siswa. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang matang perlu dibuat oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Perencanaan tersebut merupakan strategi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dibutuhkan sumber daya pendukung yang sesuai dan tepat

sasaran. Sumber daya pendukung tersebut berupa perangkat pembelajaran yang harus dibuat oleh guru sebelum kegiatan mengajar. Berhasil atau tidak kegiatan tersebut dapat dilihat melalui evaluasi hasil belajar dengan melihat respon siswa baik melalui kegiatan bertanya di dalam kelas, menjawab soal, menanggapi apa yang disampaikan guru ataupun saat kegiatan presentasi di depan kelas.

Saat pembelajaran berlangsung sering kali muncul berbagai kendala yang dialami guru. Diantaranya siswa pasif saat pembelajaran karena guru sangat mendominasi proses pembelajaran, kreativitas siswa dalam belajar menurun, sering bergantung pada teman saat mengerjakan tugas, terlambat masuk kelas, karakter siswa kurang baik pada guru dan siswa menggunakan bahasa daerah lokal karena latar belakang siswa mayoritas dari kalangan pedesaan di sekitar. Permasalahan tersebut merupakan kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran di SMPN 2 Socah Bangkalan.

Kendala dalam pembelajaran IPA di SMPN tersebut tidak hanya terletak pada siswa ataupun guru tetapi juga dikarenakan perangkat pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan mayoritas menggunakan model pembelajaran konvensional. Perangkat pembelajaran dibuat dengan tidak lengkap, hanya berupa RPP dan silabus. Perangkat tersebut juga masih belum melekat pada diri dan pemikiran guru karena isi dari rencana pembelajaran dikembangkan tanpa ada inovasi tertentu untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran *student centered* agar siswa lebih aktif dalam belajar serta dapat memunculkan lebih banyak respon positif dari siswa.

Semua kendala tersebut membuat kemampuan siswa semakin menurun dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penilaian hasil belajar di kelas VII tahun ajaran 2015 pada mata pelajaran IPA nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Siswa) kelas VII sebesar 70. Rata-rata siswa mendapatkan nilai dibawah 70 sekitar 50-60 % dari jumlah semua siswa kelas VII. Sedangkan KKM kelas VIII sebesar 72 dan KKM kelas IX sebesar 75. Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar bagi siswa, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang baik dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang baik membutuhkan adanya pengembangan perangkat pembelajaran sebagai strategi dan acuan mengajar guru agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih terarah dan lebih baik. Nilai-nilai karakter juga penting ditanamkan dalam diri siswa.

Guru diharapkan dapat mengembangkan perangkat pembelajaran dan menerapkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter sesuai dengan harapan. Perangkat pembelajaran merupakan seperangkat alat acuan yang dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam melakukan proses belajar mengajar. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi silabus, RPP, buku guru, buku siswa, lembar kerja atau kegiatan siswa. Penyusunan perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan guru saat mengajar. Model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa menjadikan pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta *output* dari kegiatan belajar tersebut siswa menjadi aktif dalam belajar.

Model pembelajaran yang sesuai dengan keaktifan siswa dalam belajar adalah *Project Based Learning*. *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model

pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam kegiatan belajar (Jagantara, 2014:3). Proyek yang dikerjakan siswa dapat berupa kegiatan individu maupun kelompok. Pengerjaan proyek dalam jangka waktu tertentu, menghasilkan sebuah produk. Hasil produk tersebut dapat dipresentasikan atau ditampilkan di depan kelas. Proyek tersebut berhubungan dengan pemecahan masalah seputar kehidupan siswa. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student centered*). Guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa, sedang siswa harus mencari, membuat dan menganalisis apa yang dilakukan. Bimbingan dari guru sangat berperan untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Terutama dalam pembelajaran IPA lebih membutuhkan keterampilan ilmiah berupa aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta melalui suatu bentuk kegiatan proyek.

Nilai-nilai karakter dapat ditanamkan ketika pembelajaran berlangsung. Nilai-nilai karakter telah berkembang menjadi 18 karakter bangsa yang didukung dengan UU No. 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mayoritas siswa telah mengenal 18 nilai-nilai karakter bangsa. Nilai-nilai tersebut sering kali muncul dalam setiap pembelajaran seperti jujur, disiplin, mandiri, rasa ingin tahu, religius, dan tanggung jawab. Terdapat nilai-nilai karakter siswa selain yang termasuk karakter bangsa, antara lain nilai inovatif, berorientasi pada tindakan, kerjasama, motivasi kuat untuk sukses dan pantang menyerah. Nilai-nilai tersebut termasuk dalam nilai-nilai *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* mengacu pada proses atau kemampuan individu untuk mengubah ide ke dalam tindakan melalui kreativitas dan inovasi (Barnawi, 2012:25).

Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat diterapkan pada materi pencemaran lingkungan. Materi ajar tentang pencemaran lingkungan sesuai untuk menumbuhkan keaktifan siswa sehingga dapat memunculkan nilai-nilai *entrepreneurship* sesuai dengan harapan. Materi tersebut memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu siswa dapat melakukan kerja ilmiah dan lebih mudah melakukan proses serta bertindak sesuai dengan masalah kerusakan di sekitar lingkungan. Pembelajaran materi pencemaran lingkungan dapat dibuat proyek untuk mengemas dan mendaur ulang sampah atau sisa makanan sehingga lingkungan menjadi lestari. Penggunaan materi tersebut dapat membelajarkan siswa untuk melakukan 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).

Beberapa penelitian yang mengkaji tentang model *Project Based Learning* adalah penelitian oleh Rohayati (2015) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berkontribusi terhadap jiwa kewirausahaan siswa. Selain itu, juga dilakukan penelitian oleh Samanthis (2014) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* membuat hasil belajar siswa lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasar uraian latar belakang masalah, maka dapat dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat *Project Based Learning* untuk melatih *Entrepreneurship* Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1) Siswa kurang antusias atau pasif dalam mengikuti pembelajaran IPA

- 2) Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar
- 3) Kemampuan siswa dalam berkreaitivitas semakin menurun
- 4) Siswa masih bergantung pada teman untuk menyelesaikan tugas individu
- 5) Siswa kurang termotivasi untuk lebih rajin sekolah
- 6) Karakter siswa kurang baik pada guru
- 7) Perangkat pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan mayoritas menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan perangkat *Project Based Learning* untuk melatih *entrepreneurship* siswa SMP?
2. Bagaimana keterbacaan LKS perangkat *Project Based Learning* untuk melatih *entrepreneurship* siswa SMP?
3. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMPN 2 Socah?
4. Bagaimana profil *entrepreneurship* yang diperoleh melalui latihan prakarya dengan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMPN 2 Socah?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian antara lain:

1. Mengetahui kelayakan Perangkat *Project Based Learning* untuk melatih *entrepreneurship* siswa SMP.

2. Mengetahui keterbacaan LKS perangkat *Project Based Learning* untuk melatih *entrepreneurship* siswa SMP.
3. Mengetahui respon siswa setelah diterapkan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMPN 2 Socah.
4. Mengetahui profil *entrepreneurship* yang diperoleh melalui latihan prakarya dengan model *Project Based Learning* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMPN 2 Socah.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Siswa akan termotivasi dalam belajar IPA melalui belajar kelompok maupun individu sehingga dapat menumbuhkan kerjasama dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
2. Melatih kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran PjBL.
3. Menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran PjBL.
4. Memotivasi guru agar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi ajar.
5. Menumbuhkan nilai-nilai *entrepreneurship* siswa melalui kegiatan proyek.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL)

2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi; silabus, RPP, LKS, dan soal-soal.
3. Nilai-nilai *entrepreneurship* yang dilatih berupa nilai kreatif, berorientasi pada tindakan, kerjasama, pantang menyerah (ulet), komunikatif, motivasi kuat untuk sukses.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi pencemaran lingkungan kelas VII semester 2.
5. Uji coba perangkat dilaksanakan di SMPN 2 Socah Bangkalan kelas VII semester 2 sejumlah 18 siswa.
6. Metode pengembangan perangkat yang digunakan adalah 4D (*Define, Design, Develop*) tanpa melibatkan tahap *Disseminate*.
7. Uji kelayakan meliputi validasi ahli perangkat, ahli materi, dan guru IPA.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam pembelajaran (Jagantara, 2014:3).
2. *Entrepreneurship* mengacu pada proses atau kemampuan individu untuk mengubah ide ke dalam tindakan melalui kreativitas dan inovasi (Barnawi, 2012:25).