

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang harus terpenuhi. Dengan adanya pendidikan, banyak hal yang bisa dicapai untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Adanya era perdagangan bebas ASEAN (MEA) yang mulai diberlakukan pada tahun 2016 menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan Indonesia untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era tersebut. Dunia pendidikan harus mampu merespon dengan mengembangkan proses pembelajaran yang bisa memberikan kecakapan hidup (*life skill*) dan dapat bersaing di era global. Untuk mengatasinya, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) mengembangkan kurikulum yang bernama Kurikulum Merdeka (Tohir, 2019). Pada Kurikulum Merdeka, guru dituntut agar mengetahui kebutuhan peserta didik dilihat dari minat, kebutuhan lingkungan, dan budaya.

Pembelajaran memegang peranan yang sangat penting karena pembelajaran merupakan proses perubahan sikap serta tingkah laku seseorang. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah terutama di sekolah menengah atas adalah pembelajaran biologi. Pembelajaran biologi merupakan ilmu sains yang mengkaji tentang makhluk hidup dan komponen yang ada didalamnya. Sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka, pembelajaran biologi pada tingkatan dasar dan menengah telah memberikan pondasi pada peserta didik untuk mengembangkan kecakapan hidup (*Life Skills*) melalui pembelajaran berorientasi *Life skills and Career* serta keterampilan dengan mengimplementasikan teori dalam bentuk praktik seperti pada kegiatan observasi, praktikum, dan *field study*.

Keberadaan abad ke-21 dirasakan dengan mulainya revolusi industri 4.0 yang juga dikenal sebagai masa industri (*industrial age*) dan masa pengetahuan (*knowledge age*). (Angga et al., 2022) mengatakan bahwa keterampilan abad-21 terdiri atas 4C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi). Peran guru pada pembelajaran abad-21 adalah sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan

seorang guru dalam mengelola kelas yang baik agar peserta didik dapat memahami materi biologi secara utuh sekaligus mengembangkan kreativitas peserta didik.

Menurut Beetlestone (2011), kreativitas dapat membantu seseorang untuk menjelaskan dan menggambarkan konsep abstrak dengan menggunakan keterampilan yang meliputi rasa ingin tahu, menemukan, dan eksplorasi. Faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kurangnya pemahaman konsep dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga tidak bisa melatih keterampilan untuk mengembangkan pengetahuan dan ide. Selain itu, memiliki sikap kurang peduli dengan permasalahan yang ada di sekitar dan tidak berusaha untuk memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan teknologi sederhana juga menjadi faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang (Depdikbud dalam Fathurrohman, 2015).

Kreativitas sangatlah penting sebagai kemampuan untuk melihat beragam kemungkinan penyelesaian masalah terutama dalam pembelajaran biologi. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran, hal ini masih kurang mendapat perhatian. Data *Global Creativity Index* tahun 2013 menunjukkan Indonesia menempati peringkat 81 dari 82 negara. Untuk memupuk kreativitas dan melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik, diperlukan suatu metodologi pembelajaran yang sesuai. Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan dengan menerapkan kegiatan atau pemberian tugas yang dapat mengembangkan daya imajinasi seperti mengadakan observasi, pembuatan produk, mempraktekkan dan mendemonstrasikan sesuatu (Ali dan Asrori, 2012).

Dalam usaha untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, banyak model pembelajaran yang bisa digunakan, terutama untuk menciptakan atau membuat hal baru. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. PjBL adalah model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek sebagai inti dari pembelajaran. Pada PjBL, peserta didik dituntut mampu bekerja sendiri ataupun berkelompok dan menghasilkan produk (Hanafiah dan Suhana, 2009).

Model pembelajaran PjBL yang membuat produk dapat dilakukan dengan memanfaatkan barang bekas yang ada disekitar. Hal ini dilakukan selain untuk mewujudkan kreativitas peserta didik, pemanfaatan barang bekas dapat membentuk *entrepreneurial skill* yang berwawasan lingkungan, dikenal sebagai *Ecopreneurship*. Konsep *ecopreneurship* pertama kali dikemukakan oleh Schaper (2002) “mulai menggunakan istilah ‘pengusaha lingkungan’, ‘pengusaha hijau,’ ‘pengusaha ramah lingkungan’ dan turunannya ‘ecopreneur.’” Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Ecopreneurship* berasal dari penggabungan dua kata, yaitu ‘*ecological (eco)*’ dan ‘*entrepreneurship*’ (Beveridge & Guy (2005); McEwen (2013)) yang memiliki makna sebagai wirausaha yang memperhatikan aspek kelestarian dan keberlanjutan lingkungan (McEwen, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat Mbebeb (2012) yang mengatakan bahwa pada masyarakat yang tinggal di pedesaan, *ecopreneurship* mampu memperbaiki kualitas kehidupan seseorang, keluarga, bahkan masyarakat sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan kelangsungan lingkungan. Salah satu materi pada pembelajaran biologi yang bisa menerapkan *ecopreneurship* adalah materi perubahan lingkungan yaitu pada submateri solusi perubahan lingkungan. Dengan penerapan *ecopreneurship*, peserta didik dapat mengurangi dampak perubahan lingkungan sekitar dengan mengolah barang bekas menjadi barang yang memiliki nilai jual.

Jika konsep PjBL digabungkan dengan *Ecopreneurship*, akan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembuatan produk dengan memanfaatkan barang bekas. Selain itu dengan penerapan PjBL berbasis *Ecopreneurship* dapat melatih kemampuan peserta didik dalam berwirausaha namun tetap memperhatikan kelestarian lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, fokus penelitian ini adalah pengaruh *Project Based Learning* berbasis *Ecopreneurship* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi, yaitu :

1. Kreativitas peserta didik tidak terlihat karena model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Kurangnya sikap sadar lingkungan pada peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih terfokus dan mendalam, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Ecopreneurship* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Ecopreneurship* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Ecopreneurship* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara teoritik dan praktis adalah :

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi dan referensi peneliti dalam mengkaji hal serupa di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik, dengan penerapan PjBL berbasis *Ecopreneurship* dapat meningkatkan kreativitas.

b. Bagi guru, penelitian ini berguna untuk menambah referensi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan baru untuk membuat suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.