

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semakin luasnya pikiran manusia di abad 21, turut serta membuat suatu perubahan yang besar dalam ranah pendidikan. *Partnership for 21st Century Learning* (P21) telah mengembangkan *framework* pembelajaran pada generasi abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015).

Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbud merumuskan bahwa sebuah paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu informasi dari segala sumber, mampu merumuskan permasalahan, berpikir kritis dan analitis serta dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013). Adapun penjelasan terkait *framework* pada pembelajaran abad ke-21 menurut BSNP tahun 2010 adalah sebagai berikut: (a) *Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*; (b) *Communication and Collaboration Skills*; (c) *Creativity and Innovation Skills*; (d) *Information and Communications Technology Literacy*; (e) *Contextual Learning Skills*. Oleh karena itu, untuk menghadapi kemajuan pembelajaran abad ke-21, setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan, dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg dan Andone, 2011).

Seiring dengan perkembangan tuntutan abad 21 ini, siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan di lingkungan pendidikannya, yaitu melalui pengembangan bidang ilmu khususnya ilmu Biologi. Biologi merupakan salah satu bagian dari ilmu sains dimana terdapat dua dimensi yang bersifat mendasar, yaitu dimensi proses dan dimensi produk. Biologi sebagai dimensi proses mencakup kemampuan dalam keterampilan, nilai, serta sikap yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk kemudian dapat mengembangkan pengetahuan Biologi (Efendi, 2013).

Biologi merupakan sebuah bidang ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup, lingkungan dan hubungan antara keduanya. Salah satu materi dalam pembelajaran Biologi adalah ekosistem. Materi ekosistem merupakan materi pembelajaran Biologi di SMA kelas X pada semester ganjil. Hasil *information collecting* tentang materi ekosistem dengan seorang guru biologi mengatakan bahwa dalam pembelajaran mengenai ekosistem, siswa menganggap materi tersebut sangat membosankan, dikarenakan semua yang dibahas sudah ada di lingkungan siswa. Hasil empiris juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran Biologi dalam praktiknya masih dominan menerapkan pola pembelajaran konvensional (Karmana, 2011). Kenyataan ini sejalan dengan hasil *information collecting* yang menunjukkan bahwa baik menurut guru maupun siswa merasa jika pembelajaran yang mereka lakukan sudah mengikuti perkembangan teknologi namun dirasa kurang maksimal dan konsisten dalam pengaplikasiannya. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku teks, *powerpoint*, dan video saja. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Kusumaningtyas (2013) yang mengemukakan bahwa cara mengajar guru Biologi saat ini kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi tanya jawab sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa dalam menerima pembelajaran. Apabila siswa kehilangan ketertarikannya terhadap suatu pembelajaran, maka akan berdampak kepada hilangnya motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sangat bertolak belakang dengan pembelajaran abad 21.

Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, perlu dilakukan perbaikan serta peningkatan kualitas pengajaran, hendaknya guru dapat memberikan variasi sumber belajar dan juga media pembelajaran yang digunakan. Pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran saat ini dirasa tepat untuk membantu siswa maupun guru dalam hubungan interaksi pembelajaran hanya dengan bantuan akses internet. Salah satu bentuk pengaplikasian teknologi yaitu video pembelajaran berisi materi pelajaran yang dapat dimuat pada situs YouTube. YouTube merupakan salah satu situs media video *sharing* yang banyak digunakan untuk berbagi video. Situs ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan hanya dengan menggunakan internet dalam genggam *smartphone*.

Salah satu fitur teknologi yang berkembang saat ini yaitu penggunaan *scan QR*. Dimana penggunaan *Qris* ini akan memudahkan pengguna internet untuk langsung terhubung dengan situs yang diinginkan tanpa harus melakukan pengaturan terlebih dahulu.

Menurut hasil *information collecting*, pembelajaran yang hanya menggunakan video pembelajaran dirasa kurang cukup untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga disinilah guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memakai variasi pengajaran. Guru dapat melakukan praktik terhadap pembelajaran guna membuat suasana yang baru bagi peserta didik. Salah satu bentuk praktik baru untuk menciptakan suasana baru yaitu dengan memanfaatkan media gambar/lukis. Pemilihan media lukis sebagai media pembelajaran dirasa cukup tepat mengingat penggunaan media pembelajaran hendaknya dapat memperhatikan perkembangan sains, sosial, budaya, ideologi dan juga teknologi.

Ruang dalam seni rupa dibagi kedalam dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi (Mikke, 2011). Ruang dalam seni lukis mampu memberikan perasaan kedalaman, karena memahami sebuah karya seni bukanlah seperti pemecah kode yang menuntut seseorang untuk mampu menafsirkan makna dibaliknyanya. Lukisan dapat dinikmati apabila penikmat membuang jauh anggapan bahwa lukisan tidak bisa dinikmati jika tidak tahu makna dari lukisan tersebut. Lukisan dapat dipahami dengan melihat permainannya, mengetahui latar belakangnya sehingga semua orang dapat menikmati karya yang ada. Hal ini didukung dengan hasil *information collecting*, yang mengungkapkan bahwa media lukis menjadi salah satu daya tarik yang diminati oleh siswa, walaupun sebagian siswa menyatakan tidak memiliki bakat keterampilan menggambar tapi tidak dapat dipungkiri bahwa lukisan disukai oleh banyak siswa.

Lukisan memiliki nilai seni yang indah, sehingga kerap menjadi sebuah karya seni yang memiliki nilai jual tinggi. Melalui sebuah karya lukis dapat menjadi sebuah jembatan untuk melakukan perombakan sistem ekonomi

dengan berwirausaha. Dalam satuan pendidikan, pengenalan *entrepreneurship* adalah suatu konsep pendidikan yang memberikan semangat kepada peserta didik untuk kreatif dan inovatif sehingga pola pendidikan ini, menuntut peserta didik untuk bisa produktif. Ada 2 (dua) karakter seorang *entrepreneur*, yaitu 1) *entrepreneur* sebagai *creator*, yaitu menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, dan 2) *entrepreneur* sebagai *inovator*, yaitu menggagas pembaharuan dari suatu produk (Nurseto, 2010:52). Semakin berkembangnya masa, kini *entrepreneurship* memiliki jangkauan luas. *Ecopreneurship* merupakan salah satu wirausaha yang berupaya menumbuhkan dan mempertimbangkan aspek lingkungan sebagai faktor penting dalam menjalankan usahanya (Sukoco dan Muhyi, 2015:156). *Ecopreneurship* dapat juga dilakukan dengan penggunaan teknologi yang dinilai sebagai sarana ramah lingkungan. Media lukis merupakan salah satu bentuk *ecopreneurship* yang menggabungkan makna *entrepreneurship* dengan *ecology*.

Jenis lukisan naturalisme merupakan salah satu dari jenis lukisan yang memiliki ciri khas bertema alam. Jenis lukisan ini sejalan dengan pengaplikasian materi ekosistem yang merupakan salah satu materi yang membosankan bagi siswa. Pemilihan media lukis berbasis *ecopreneurship* sebagai media pembelajaran dirasa akan menumbuhkan semangat serta menarik motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap suatu media pembelajaran akan semakin maksimal apabila guru dapat memberikan variasi dengan menggabungkan suasana pembelajaran yang berbeda. Daya tarik dari sebuah lukisan apabila digabungkan dengan penggunaan *QR*, akan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* yang menarik bagi siswa sehingga dapat membantu siswa dalam menerima pembelajaran, mengembangkan gagasan kreatifnya, serta belajar memiliki kemampuan berwirausaha. Hal ini tentu sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang mewajibkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya guna menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* diciptakan untuk mendukung adanya kegiatan ramah

lingkungan, oleh sebab itu, media pembelajaran bernama “*Eco-funpaint*” yaitu media pembelajaran 2D berupa lukisan bertema ekosistem, digabungkan dengan penggunaan *QR* yang akan membantu siswa dalam menerima materi ekosistem dengan video pembelajaran melalui situs YouTube.

Berdasarkan pada uraian yang telah dijelaskan, maka diperlukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ecopreneurship* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Apakah media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* pada materi ekosistem layak digunakan sebagai media pembelajaran?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* pada materi ekosistem berorientasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* pada materi ekosistem
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* pada materi ekosistem
3. Menguji peningkatan keefektifan media pembelajaran berbasis *ecopreneurship* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi ekosistem siswa

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, memberi informasi dan bahan pertimbangan untuk guru dalam menyajikan materi atau bahan pengajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa
2. Memberi motivasi dan semangat baru siswa dalam belajar, membantu dalam pembelajaran mandiri siswa, serta bertambahnya keterampilan siswa dalam memahami media pembelajaran yang diberikan

