

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi agar siswa dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat. Pertumbuhan dan perkembangan siswa tergantung pada dua unsur yang saling mempengaruhi, yakni bakat yang telah dimiliki oleh siswa sejak lahir atau tumbuh dan berkembang berkat pengaruh lingkungan, dan sebaliknya lingkungan akan lebih bermakna apabila terarah pada bakat yang telah ada (Hamalik, 2001).

Pada abad 21 ini, persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, diantaranya bidang pendidikan khususnya pendidikan sains yang sangat ketat. Kita dihadapkan pada tuntutan akan pentingnya sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu berkompetisi. Sumber daya manusia yang berkualitas, yang dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam pendidikan (Dewi, 2015).

Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Untuk itulah pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dini. Kreativitas merupakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan aktivitas individu atau kelompok dalam suatu

masyarakat, jadi dengan mengembangkan kreativitas merupakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan aktivitas individu atau kelompok dalam suatu masyarakat (Budiarti, 2015).

Media pendidikan merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran. Untuk itu dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang memadai untuk masalah ini. Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan tanpa adanya media pendidikan, pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik termasuk dalam proses pembelajaran bidang studi (Abdullah, 2016).

Media tiga dimensi menurut Sudjana (2011), merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Apabila dijelaskan maka pengertian media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Sedangkan menurut Daryanto (2013), media 3 dimensi dapat diproduksi dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri dari guru, bahannya mudah diperoleh dari lingkungan sekitar. Menurut Moejiono ada beberapa kelebihan dari media 3 dimensi yaitu memberikan pengalaman secara langsung, penyajiannya secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisme secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Sedangkan kelemahan media 3 dimensi yaitu tidak bisa menjangkau sasaran

dalam jumlah yang besar, penyimpanan memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit (Daryanto, 2013).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah melaksanakan tugas melalui serangkaian aktivitas. Aktivitas pertama adalah mengamati dengan menghitung, mengukur, menimbang, mengklasifikasikan, mencari hubungan dengan ruang dan waktu. Kedua, membuat hipotesis atau prediksi. Ketiga, merencanakan penerapan kegiatan seperti kegiatan penelitian dan eksperimen. Keempat, menginterpretasi kejadian-kejadian dalam kegiatan dan menganalisisnya. Kelima, menyusun kesimpulan dengan mendeskripsikan atau memecahkan masalah yang ada. Keenam, mengkomunikasikannya (Dananjaya, 2010).

Berdasarkan firman Allah SWT dalam surat Ar-rum ayat 41 yang berbunyi sebagai berikut:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya: “Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)” (QS: Ar-rum ayat 41).

Ayat al- quran di atas diketahui bahwa permasalahan lingkungan disebabkan oleh manusia maka manusia sendiri yang harus mengatasi permasalahan kerusakan lingkungan. Salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah lingkungan alam Indonesia adalah kemampuan berfikir kreatif dan kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat.

Salah satu tanda orang yang kreatif mampu memberikan respon secara cepat dan beragam terhadap suatu rangsangan. Misalnya memberikan respon ketika ditunjukkan gambar atau foto artis atau toko terkenal seperti

Gus Dur. Orang yang kreatif akan langsung menyebutkan ciri-ciri atau persepsinya tentang tokoh tersebut, bahkan jika dimintai secara terus-menerus tanpa terputus (Dananjaya, 2010).

*Project Based Learning* merupakan proyek yang memfokuskan pada pengembangan produk, dimana siswa melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan mensistesis informasi. Hasil akhir dalam pembelajaran adalah berupa produk yang merupakan hasil dari kerja kelompok siswa. Gaya belajar yang berbeda, sehingga pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalih kreativitas, bakat dari materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya dan melakukan eksperimen secara kolaboratif (Sani, 2014)

*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji (Sani, 2014).

Jadi dari pengertian model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* yang telah dijelaskan diatas dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menugaskan sebuah

proyek yang berguna kepada peserta didik dan melatih keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan lingkungan dengan jangka waktu yang cukup panjang serta melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk menganalisis permasalahan dunia nyata.

Lembaga Pemasyarakatan pada dasarnya bukan sebagai tempat akhir dari tindak kejahatan. Namun Lembaga Pemasyarakatan adalah sebuah Lembaga yang diselenggarakan oleh pemerintahan untuk memberi wadah dan membina narapidana agar mereka mempunyai cukup bekal berupa kekuatan mental menyongsong kehidupan setelah selesai masa pidana.

Narapidana adalah seorang terhukum yang dikenakan pidana dengan menghilangkan kemerdekaan di tengah-tengah masyarakat dan telah mendapat keputusan pengadilan. Tujuan dari ini ialah untuk menjerakannya dan melindungi masyarakat dari kejahatan yang dilakukannya.

Maka dari penelitian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian di Lembaga Pemasyarakatan anak Pakjo Palembang ini dikarenakan banyaknya anak dibawah umur yang menjadi narapidana, dengan beragam kesalahan yang dilakukan seperti copet, begal, pembunuhan. Dari kejahatan yang mereka lakukan dikarenakan kurangnya pendidikan serta keahlian dalam pekerjaan sehingga mereka melakukan kejahatan yang tidak semestinya dilakukan. Diadakannya pembelajaran di Lembaga Pemasyarakatan ini yaitu untuk memperbaiki ahlak atau kurangnya Pendidikan yang didapat pada masa mereka di lingkungan.

Pemilihan tempat di Lembaga Pemasyarakatan ini dari observasi yang telah dilakukan setelah melakukan kegiatan pembelajaran, siswa di

Lembaga Pemasyarakatan ini tidak ada kegiatan. Mereka hanya melakukan kegiatan bola kaki, futsal untuk kegiatan dari hasil karya di Lembaga Pemasyarakatan tidak ada.

Penelitian dilakukan untuk menganalisis kreativitas siswa Lapas ini yang pertama, tidak adanya pembelajaran yang memfokuskan dalam pembuatan suatu karya. Kedua, siswa cenderung banyak diam dalam proses pembelajaran, kurang kreatif diberikan tugas jarang sekali mengerjakannya tepat waktu, tidak pernah memunculkan suatu ide yang baru, kurangnya kreativitas siswa dalam menjawab soal yang diberikan guru, sehingga tidak adanya tanya jawab antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk itu, diperlukan kajian seperti menganalisis kreativitas siswa dalam pembuatan media 3 dimensi dengan menggunakan model *Project Based Learning* yaitu pembuatan suatu karya yang berupa hasil produk yaitu bertujuan untuk bekal narapidana yang akan mendatang, jika salah satu dari narapidana ini keluar dari Lembaga Pemasyarakatan yaitu kembali ke lingkungan masyarakat maka mereka dapat berkarya atau dapat membuat suatu produk yang dapat dijual, sehingga mereka tidak dikucilkan dalam masyarakat karena kesalahan yang sudah mereka lakukan dan tidak melakukan suatu kesalahan yang dapat merugikan dirinya sendiri.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kreativitas siswa Lembaga Pemasyarakatan anak kelas IA Palembang dalam pembuatan media tiga dimensi pada materi bentuk struktur dari virus?

2. Bagaimana hambatan siswa Lembaga Perumahan anak kelas IA Palembang dalam kreativitas pembuatan media bentuk struktur dari virus?

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari pembuatan proposal ini agar tidak menyimpang dari tujuan yang semula ada yaitu:

1. Analisis kreativitas siswa dalam pembuatan media 3 dimensi pada materi struktur tubuh virus menggunakan Model *Project Based Learning* pada siswa kelas anak kelas 1A Palembang
2. Pembelajaran Biologi pada materi bentuk struktur virus pada kelas X

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Dari rumusan masalah yang ada maka tujuan dari peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa Lembaga Perumahan kelas IA Palembang pembuatan media 3 dimensi dalam pembelajaran bentuk struktur dari virus.
2. Untuk mengetahui hambatan siswa Lembaga Perumahan anak kelas IA Palembang dalam kreativitas pembuatan media bentuk struktur dari virus.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah maka penulis berharap penelitian bermanfaat bagi:

1. Manfaat teoritis
  - a. Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengambil inisiatif dalam rangka penyempurnaan program dalam proses belajar mengajar sehingga antara guru sebagai pendidik disekolah dan siswa sebagai pihak yang perlu dididik bisa saling melengkapi dan berkerja sama dengan baik, sehingga prestasi belajar siswa akan selalu meningkat.
  - b. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai bahan latihan dalam penulisan karya Ilmiah, sekaligus sebagai bahan tambahan informasi mengetahui kreativitas siswa Lembaga Pemasyarakatan dalam pembuatan project.
  - c. Bagi anak lapas dapat melakukan suatu karya yang dapat bermanfaat, dari pembelajaran pembuatan suatu proyek. Peneliti berharap dari pembelajaran mengenai materi virus ini anak lapas dapat menjauhi penggunaan obat-obatan yang terlarang yang dapat memicu virus yang berbahaya bagi kesehatan.