

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap insan tertanam jiwa wirausaha yang berarti memiliki kreativitas dan mempunyai tujuan tertentu, serta berusaha untuk mencapai keberhasilan dalam hidupnya. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang didukung di era globalisasi yang hebat dari masa ke masa, membuat persaingan dunia kerja dan berbagai kehidupan semakin meningkat. Seseorang yang tidak mengenyam pendidikan tentu saja akan terbelakang. Peran penting sebuah pendidikan yang nantinya akan mencetak generasi muda yang cerdas dan berkualitas diharapkan benar-benar menjadi sarana terciptanya lulusan yang siap bersaing dalam menghadapi persaingan diberbagai kehidupan tersebut dan mampu menciptakan lapangan kerja (Wahyudi, 2012).

Pendidikan kewirausahaan terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan kedalam pembelajaran sehingga hasilnya diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, terbentuknya karakter wirausaha dan pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran pada semua mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari, dan menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan dan menjadikannya perilaku. Pemikiran ini dilakukan dengan cara mengaitkannya kedalam pembelajaran yang ada di sekolah (Yatim, 2009).

Fakta bahwa diantara lulusan sekolah menengah atas (SMA), tidak semua siswa yang dapat meneruskan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dengan alasan yang berbeda-beda. Hal ini membuat mereka mau tidak mau akan terjun langsung ke dunia kerja, walaupun di sekolahnya tidak diadakan sekolah kejuruan. Menanggapi hal tersebut maka harus ada penekanan pada subjek yang dapat memberikan ketentuan kepada siswa agar siap untuk bersosialisasi di masyarakat.

Pendekatan pembelajaran yang dipilih adalah dengan menekankan pembelajaran yang berorientasi kewirausahaan. Tingginya angka pengangguran yang berasal dari lulusan SMA sebenarnya dapat ditanggulangi sejak dini melalui pembelajaran di sekolah. Upaya penanggulangan tersebut dapat dilakukan dengan merubah pola pikir siswa dari mencari pekerjaan menjadi menciptakan lapang kerja. Priyanto (2009) menyatakan untuk dapat menciptakan lapangan pekerjaan seseorang harus memiliki minat dan sikap kewirausahaan. Tugas sekolah dan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan minat dan sikap kewirausahaan pada diri siswa.

Pendidikan yang demikian adalah pendidikan yang berorientasi pada pembentukan minat wirausaha, yaitu suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri. Minat wirausaha merupakan suatu appetensi atau hasrat yang kuat dari seseorang terhadap aktivitas proses pembelajaran yang kuat dari seseorang terhadap aktivitas kewirausahaan, baik disadari atau tidak yang lewat perilaku tertentu. Pendidikan yang berorientasi dengan disisipkan nilai kewirausahaan khususnya di tingkat SMA, dapat diterapkan pada siswa melalui kurikulum yang terintegrasi yang dikembangkan di sekolah.

Minat siswa dalam hal kewirausahaan yang berkaitan dengan sains masih sangat rendah. Kemampuan siswa untuk memanfaatkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari masih jauh dari harapan. Materi Kingdom Plantae ini sebenarnya banyak sekali contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada bidang pangan ataupun sandang yang dapat diolah menjadi suatu produk yang bermanfaat dan bernilai ekonomis tinggi. sehingga siswa diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan kewirausahaanya.

Hasil observasi di MAN 1 Kabupaten Cirebon pembelajaran biologi selama ini berlangsung dengan cukup baik yaitu guru sudah terampil dalam menyampaikan materi, kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih

mengedepankan penguasaan konsep semata atau hanya mengedepankan aspek kognitif saja tanpa adanya keterampilan khusus yang diajarkan pada siswa sehingga disini terlihat kurangnya kreativitas siswa dalam memanfaatkan pengalaman dan keterampilan yang dimiliki. Sejalan dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 63 Tahun 2009 tentang penjaminan mutu pendidikan, pasal 4 butir (d) kreativitas dan inovasi dalam menjalani kehidupan, (e) tingkat kemandiran serta daya saing, (f) kemampuan untuk menjamin keberlanjutan diri dan lingkungan. Pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan diharapkan dapat membangun keaktifan siswa untuk berkreaitivitas dan berinovasi maka untuk itu perlu metode pembelajaran harus diubah melalui pendekatan pembelajaran

Bioentrepreneurship. Penerapan pendekatan Bioentrepreneurship (BEP) yang menekankan pada kegiatan pembelajaran yang dikaitkan pada obyek nyata diharapkan mampu membekali peserta didik yang tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi agar mampu memulai dunia usaha maupun memasuki dunia kerja. Karena pendekatan BEP ini selain mendidik, memungkinkan siswa dapat mempelajari proses pengolahan suatu bahan menjadi suatu produk yang memiliki manfaat dan bernilai ekonomis (Purnomo, 2005).

Sri (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kewirausahaan ini cenderung memiliki hubungan langsung dengan keterampilan hidup. Sejalan dengan peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada SMA/ MA tidak hanya terbatas pada pencapaian hasil belajar saja namun juga keterampilan agar siswa memiliki kemampuan untuk dapat hidup secara mandiri setelah menyelesaikan pendidikan pada jenjang SMA/MA.

Pendidikan nilai kewirausahaan yang disisipkan pada materi pembelajaran diharapkan dapat mengubah pola pikir (mindset) peserta didik tentang tujuan dan orientasi mengikuti pendidikan untuk menjadi pegawai negeri. Pendidikan nilai kewirausahaan juga mempersiapkan peserta didik memiliki sikap kewirausahaan dan mampu mengembangkan seluruh potensi

dirinya untuk menghadapi masa depannya dengan segala problematikanya. Pendidikan kewirausahaan bersamaan dengan substansi pendidikan lainnya akan mereduksi sejumlah persoalan sosiologis yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan (Kemendiknas, 2009)

Proses belajar mengajar di atas memberikan gambaran bahwa dalam kegiatan belajar mengajar siswa dituntut lebih kreatif di dalam kelas maupun dalam kegiatan belajar di lapangan supaya lebih berkembang kreativitas dan keterampilan siswa, sehingga siswa mempunyai bekal keterampilan yang bermanfaat. Siswa tidak cukup hanya menguasai teori-teori, tetapi juga mau dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sosial. Siswa tidak hanya mampu menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku sekolah tetapi juga mampu memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Tumbuhan berbiji merupakan salah satu materi dalam pelajaran Biologi di SMA yang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Standar Kompetensi yang diterapkan adalah “menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan tumbuhan ke dalam divisi berdasarkan pengamatan morfologi dan metagenesis tumbuhan serta mengaitkan perannya dalam kelangsungan kehidupan di bumi” beberapa keterampilan yang dapat dilakukan adalah kegiatan percobaan membuat produk, pembuatan alur peta pikiran (mindmap) dan persentasi dikelas.

Terkait dengan hal tersebut, banyak sekali di daerah-daerah yang memiliki usaha pembuatan batik dari batik, atau batik yang terbuat dari bahan dasar tumbuhan ini, sehingga dapat dijadikan salah satu contoh pembelajaran dari materi kingdom plantae ini. Selain itu pembelajaran ini merupakan sebuah bekal bagi pelajar yang tidak meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, peneliti mencoba menerapkan pendekatan BEP dengan harapan pengajaran Biologi akan lebih menyenangkan dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih terampil dalam berkarya guna menumbuhkan keterampilan berfikir kreatif. peserta didik sudah terbina dengan kondisi yang demikian. Tidak menutup

kemungkinan akan memberi dorongan dan memotivasi mereka untuk berwirausaha.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Pembelajaran *Bioentrepreneurship* Pada Materi Kingdom *Plantae* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X di MAN 1 Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
2. Tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa masih tergolong kurang.
3. Tingkat hasil belajar siswa yang masih tergolong kurang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas , batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran yang digunakan berupa *Bioentrepreneurship*.
2. Variabel terikat yang diteliti adalah keterampilan berpikir kreatif pada siswa.
3. Indikator berpikir kreatif yang akan difokuskan adalah dua karakteristik berpikir kreatif yaitu kelancaran dan keluwesan.
4. Siswa yang akan diteliti adalah kelas X MIPA 3 dan X IPA 5 MAN 1 Cirebon.
5. Penelitian memfokuskan pada materi Kingdom *Plantae*.

B. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dirumuskan oleh peneliti yaitu “bagaimana penerapan pembelajaran *bioentrepreneurship* pada materi kingdom plantae untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa kelas X di MAN 1 Kabupaten Cirebon?”.

1. Bagaimana aktivitas siswa terhadap penerapan pembelajaran *Bioentrepreneurship* pada materi Kingdom *Plantae* kelas X di MAN 1 Cirebon?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Bioentrepreneurship* terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa pada materi Kingdom *Plantae* kelas X di MAN 1 Cirebon?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Bioentrepreneurship* pada materi Kingdom *Plantae* kelas X di MAN 1 Cirebon.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran *Bioentrepreneurship* terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa kelas X pada materi kingdom *Plantae* kelas X di MAN 1 Cirebon.

E. Manfaat Penelitian

1. Peneliti
Untuk bekal dikemudian hari dalam profesinya sebagai guru yang mengajarkan IPA dan menambahkan wawasan keilmuan sebagai wujud dari partisipasi peneliti dalam mengembangkan ilmunya.
2. Siswa
Hasil Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan menumbuhkan minat kewirausahaan siswa sehingga meningkatkan keterampilan proses sains siswa.

3. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dari semuapihak yang bertanggung jawab di bidang pendidikan khususnya bagi guru yang mengajar bidang studi IPA.

