

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 saat ini teknologi semakin berkembang sehingga menjadikan pembelajaran mengalami tuntutan untuk menghasilkan sebuah gebrakan baru, inovasi baru ataupun kreativitas dalam pembelajaran. Setiap pembelajaran peserta didik tidak hanya terfokuskan merubah moral saja ataupun paham akan akademis saja, akan tetapi peserta didik juga peting memiliki pemberdayaan keterampilan berfikir kreatif dan kemandirian belajar.<sup>1</sup> Biologi merupakan salah satu ilmu sains yang mengkaji terkait makhluk hidup, serta komponen-komponen penyusunnya. Pembelajaran sains terdiri diantaranya, konten atau produk, proses atau metode, sikap serta teknologi.<sup>2</sup> Biologi adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji terkait dengan *entrepreneurship*, yang pada dasarnya untuk menciptakan keterampilan *hard skill* dan *soft skill* pada siswa. Pada dasarnya setiap anak memiliki kreativitas dan inovasi tersendiri di dalam pembelajaran, hanya saja belum ada ajang untuk mengembangkan kreativitasnya. Keterampilan proses sains dapat ditingkatkan dengan pembelajaran sains dengan pendekatan proyek *Project Based Learning* berbasis dengan *Entrepreneurship*.<sup>3</sup>

*Model Project Based Learning* dapat melibatkan peserta didik dalam mengeksplorasi sebuah pengetahuan, menerapkan materi pembelajaran untuk masalah kompleks serta mampu menyiapkan secara mandiri.<sup>4</sup> Peserta didik dituntun mulai dari merencanakan proyek sehingga terbentuknya sebuah produk. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat mencapai indikator dalam keterampilan sains dimulai dari peserta didik melakukan keterampilan dalam

---

<sup>1</sup> Campell A Neil, *Biologi Edisi Kelima Jilid 1* ( Jakarta : Erlangga, 2002 )

<sup>2</sup> Nukhbatul Bidayati Haka, Dkk. *Analisis Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI Mata Pelajaran Biologi DI SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung*. “ Jurnal Biosfer Tadris Pendidikan Biologi”. Vol. 9. No. 2. 2018

<sup>3</sup> Karocob, A., & Diken, E.H. 2017. The Effects Of Jigsaw Technique Based on Cooperative Science Teachers’ Science Process Skill. *Journal of Education and Practice*. 8 (6), 86-97.

<sup>4</sup> Lee, H., & Chiang, C.L. 2016. The Effect of Project – Based Learning on Learning Motivasion and Problem- Solving Ability of Vocational High School Student. *International Journal Of Information and Education Technology*, 6(9), 7-09-712.

mengamati (observasi), klasifikasi, interpretasi, prediksi, berkomunikasi, berhipotesis, merencanakan percobaan, menerapkan sebuah konsep hingga mengajukan sebuah pertanyaan dan bagaimana materi tersebut dapat digunakan dalam memecahkan masalah pada kehidupan masih kurang diperhatikan. Sebab itu, perlu diterapkan prinsip Pendidikan yang tidak hanya menggunakan pembelajaran teori saja tetapi juga perlu mempraktikannya kepada siswa agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Bedasarkan hal tersebut maka menjadi suatu hal yang logis apabila Pendidikan yang sudah berjalan perlu diorientasikan kembali, salah satunya pada pembelajaran yang nantinya dapat membantu siswa pada kehidupan dimasyarakat, seperti mengarah siswa pada keterampilan berinovasi dan minat entrepreneurship (berwirausaha) pada siswa. Dengan menggunakan pembelajaran proyek *Project Based Learning* yang dimana mengontruksikan dalam pembelajarannya dan mempraktikan dalam produk nyata.<sup>5</sup> Biologi merupakan mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan entrepreneurship dengan inovasi siswa dapat menerapkan konsep sains dengan pengetahuan lingkungan siswa. Salah satu kasus yang ada pada lingkungan yaitu pencemaran lingkungan. Indonesia merupakan salah satu negara penghasil sampah nomer dua di dunia.<sup>6</sup>

Melihat gaya hidup masyarakat sekarang ini banyak yang menggunakan sampah plastik yang dapat menimbulkan permasalahan baru, mengingat bahwasannya sampah plastic sangat membutuhkan waktu yang lama untuk dapat hancur secara utuh ditanah. Dalam data asosiasi industri Plastik Indonesia dan Badan Pusat Statistik menyebutkan bahwa sampah plastic di Indonesia kurang lebih mencapai sekitar 64 juta ton dalam setahun. Sebanyak 3,2 juta ton lainnya merupakan sampah plastic yang di buang di laut. Sampah plastic sendiri memiliki sifat yang sangat sulit diuraikan oleh mikroorganisme.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Editama.

<sup>6</sup> Jambeck, J, R, Geyer., Wilcox, C., Siegler, T,R., dkk. (2015). Plastic Waste Inputs From Land into The Ocean. *Science*, 347 (6223) ; 768-771. Doi: <https://doi.org/10.1126/science.1260352>.

<sup>7</sup> Teddy Tri Setio Berty. “5 Negara Penghasil Limbah Plastik Terbanyak di Dunia Ada Indonesia”. (On-line), tersedia di : <http://m.liputan6.com/global/read/4013236/5-negara-penghasil-limbah-plastik-terbanyak-di-dunia-ada-indonesia> ( 15 ijanuari2022).

Oleh karena itu pengolahan dan pemanfaatan sampah plastik dapat diolah menjadi produk yang bernilai guna dan bernilai jual. Di era globalisasi yang merupakan era dimana ilmu dan teknologi bergerak semakin pesat, sehingga hal tersebut menuntut manusia agar memiliki kemampuan bervariasi dan selalu berkembang sesuai perkembangan jaman sesuai dengan bakat *soft skill* dan *hard skill* sesuai dengan bakat kemampuan yang dimiliki.

Mengingat tuntutan jaman terhadap keterampilan *soft skill* dan *hard skill* dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dengan demikian siswa lulusan SMA mampu hidup mandiri setelah menyelesaikan pendidikannya. Berbeda kenyataan saat ini dalam memasuki dunia kerja, dengan adanya krisis ekonomi menyebabkan lapangan kerja semakin berkurang dan kurangnya keseimbangan antara pelamar kerja dan lowongan kerja yang kebanyakan fokus terhadap melamar pekerjaan daripada menciptakan lowongan pekerjaan. Hal tersebut menunjukkan lemahnya jiwa *entrepreneurship* ( kewirausahaan ) yang dimiliki oleh lulusan menengah atas. Pada umumnya dalam memulai usaha dan menciptakan lapangan kerja sejak dini bukanlah kebiasaan yang lazim oleh masyarakat Indonesia. Faktor dan tantangan instansi saat ini Pendidikan keberhasilan dalam membentuk dan menanamkan jiwa, semangat, dan minat *entrepreneurship* agar mampu hidup mandiri di masyarakat.

Memenuhi kebutuhan globalisasi ekonomi dan informasi yang mendorong industri menggunakan sumber daya manusia lulusan Pendidikan kompeten dalam minat jiwa *entrepreneurship*. Selain itu, juga di butuhkan adanya sikap *entrepreneurship* pada diri siswa sebagai pengembangan dari keterampilan *soft skill* yang dimiliki saat pembelajaran di sekolah. Sikap *entrepreneurship* tumbuh pada diri seseorang dengan melalui proses, dengan memiliki ciri sikap *entrepreneur* yaitu memiliki ide-ide inovasi sebelum menciptakan sebuah karya. Kualitas Pendidikan terkait dengan adanya kualitas proses dan kualitas produk.<sup>8</sup> Dimana dalam kualitas proses dapat dicapai peserta didik dalam mencapai penguasaan dalam menghayati proses pembelajaran secara bermakna. Kualitas produk tercapai apabila peserta didik menunjukkan penguasaan tertinggi tugas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dalam kehidupan.

Suatu hal yang perlu dipertimbangkan dalam penilaian sebuah proyek diantaranya kemampuan dalam pengelolaan, relevansi, dan

---

<sup>8</sup> Kiki Saputra. 2015. *Pendidikan Berbasis Entrepreneurship*. Yogyakarta : Diva Press.

keaslian.<sup>9</sup> Namun apabila dalam penilaian hanya mempertimbangkan dari segi penerapan pembelajaran *Project Based Learning* maka masih kurang maksimal. *Project Based Learning* menjadi strategi yang utama untuk menjadikan peserta didik memiliki kemampuan yang berasal dari diri sendiri.<sup>10</sup> Peserta didik dapat memberikan hasil proyek yang lebih maksimal dengan kemampuan yang ada pada diri sendiri dengan entrepreneurship terhadap ,minat berwirausaha siswa, dimana siswa dapat membuat karya yang berhubungan dengan kehidupan nyata, yang memiliki manfaat bagi masyarakat, dan memiliki nilai ekonomi yang tinggi.

Terkait dengan pembelajaran biologi yang kontekstual, guru dituntut untuk memiliki kemampuan yang memadai dalam membelajarkan serta melakukan proses penilaian yang menyeluruh meliputi aspek kognitif, afektif, dan inovatif dalam mempersiapkan materi pembelajaran maupun perangkat pembelajaran. Pembelajaran biologi dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dengan berbasis *entrepreneurship* dapat dijadikan salah satu alternatif pendekatan pembelajaran biologi yang inovatif dan dapat menstimulus keterampilan serta minat berwirausaha peserta didik. Diharapkan setelah pendekatan *Project Based Learning* berbasis *entrepreneurship* di MAN 01 PATI lulusannya dapat mengembangkan kewirausahaan di bidang biologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh *Project Based Learning* Berbasis *Entrepreneurship* Terhadap Minat Berwirausaha dan Keterampilan Berinovasi Siswa Kelas X Pada Materi Perubahan Lingkungan MAN 01 PATI 2021/2022**”

---

<sup>9</sup> Sudarmin. 2017. Model Pembelajaran Inovatif Kreatif [ Model PAIKEM dalam Konteks Pembelajaran dan Penelitian Sains Bermuatan Karakter ]. Semarang: CV. Swadaya Manunggal.

<sup>10</sup> Bell,Stephanie. 2010. Project- Based Learning for the 21<sup>st</sup> Century: Skills for the Future. The Clearing House. 83(3),332-339.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penerapan model *project based learning* yang berbasis *entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi pada siswa kelas X MAN 01 PATI ?
2. Bagaimana pengaruh model *project based learning* yang berbasis *entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha pada siswa kelas X MAN 01 PATI?
3. Bagaimana pengaruh model *project based learning* yang berbasis *entrepreneurship* terhadap keterampilan berinovasi pada siswa kelas X MAN 01 PATI?
4. Bagaimanakah pengaruh model *project based learning* berbasis *entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi siswa kelas X pada materi perubahan lingkungan MAN 01 PATI tahun pelajaran 2022 ?

## C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model *project based learning* yang berbasis *entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi pada siswa kelas X MAN 01 PATI ?
2. Untuk menganalisis pengaruh model *project based learning* yang berbasis *entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha pada siswa kelas X MAN 01 PATI?
3. Untuk menganalisis pengaruh model *project based learning* yang berbasis *entrepreneurship* terhadap keterampilan berinovasi pada siswa kelas X MAN 01 PATI?
4. Untuk menganalisis pengaruh model *project based learning* berbasis *entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi siswa kelas X pada materi perubahan lingkungan MAN 01 PATI tahun pelajaran 2022 ?

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, diharapkan hasil yang dapat diperoleh dalam penelitian ini nantinya dapat memberikan manfaat bagi :

## 1. Manfaat Teoritis

Secara otomatis, penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat memberikan masukan, menambah wawasan pengetahuan serta mempererat kajian peneliti dalam bidang Pendidikan khususnya dalam mengenai pengaruh model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi pada materi perubahan lingkungan.

## 2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Menggunakan media *Project Based Learning* merupakan salah satu hal yang dapat membuat siswa dapat menyelesaikan proyek yang terdapat pada siswa.
- 2) Peserta didik lebih aktif dan berperan penuh atas suatu pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.
- 3) Meningkatkan kemandirian belajar pada materi perubahan lingkungan.
- 4) Peserta didik dapat menciptakan sebuah produk yang estetis dengan keterampilan inovasi yang dimiliki.

### b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan pada guru agar dalam menyusun rencana pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* pada materi perubahan lingkungan.
- 2) Meningkatkan kemampuan pada guru dalam menerapkan media pembelajaran bagi peserta didik yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan wawasan dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi Perubahan Lingkungan kelas X MAN 01 PATI.
- 2) Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian yang berguna untuk memperbarui pembelajaran selanjutnya.

### d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan yang terbaik bagi sekolah tersebut dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat mengetahui kualitas program Pendidikan dimasa mendatang.

## E. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam penulisan karya tulis ilmiah. Tujuan penulisan karya tulis ilmiah supaya karya yang dibuat khususnya pada penulisan skripsi dapat terstruktur dan terarah. Secara keseluruhan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu :

### 1. Bagian Utama

Terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isis, abstrak.

### 2. Bagian Teks

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dibagi menjadi beberapa sub bab yaitu : latar belakang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini dibagi menjadi beberapa sub bab yaitu : deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

#### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas proses penelitian secara metodologis yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu : jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, indentifikasi variable, definisi operasional, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik dan teknik analisis data.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang memuat tentang gambaran obyek penelitian, analisis data dan pembahasan dari penelitian tersebut.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini dibagi menjadi dua sub bab yaitu kesimpulan dan saran.

### 3. Terdiri dari daftar Pustaka dan lampiran.