

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini sedang dihadapkan pada berbagai permasalahan yang belum juga bisa terselesaikan. Mulai dari kurikulum dan sistem pendidikan yang masih dirasa sulit dipahami, berbagai peraturan dan kebijakan pemerintah terhadap dunia pendidikan pun masih belum jelas, proses pelaksanaan pendidikan yang belum efektif, banyaknya sarana prasarana pendidikan yang belum layak, kualitas tenaga pendidik yang masih kurang baik, hingga biaya pendidikan yang memberatkan berakibat pada rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia sehingga sulit untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum yang di berlakukan di sekolah adalah kurikulum nasional yang di sahkan oleh pemerintah, atau yayasan pendidikan.

Kurikulum disusun berdasarkan tuntutan kemajuan masyarakat. Dengan kemajuan dan perkembangan masyarakat timbul tuntutan kebutuhan baru dan akibatnya kurikulum sekolah perlu di rekontruksi. Adanya rekontruksi itu menimbulkan kurikulum baru. Perubahan kurikulum sekolah menimbulkan masalah seperti tujuan yang akan dicapai mungkin akan berubah, isi pendidikan berubah, kegiatan belajar mengajar berubah serta evaluasi berubah (Muslihuddin, dkk., 2012: 39). Selain berbagai permasalahan tersebut, dunia pendidikan saat ini pun dipengaruhi oleh berbagai perubahan yang terjadi dalam aspek kehidupan

masyarakatnya. Perubahan tersebut terjadi karena adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang, serta adanya arus globalisasi yang semakin pesat melanda dunia termasuk Indonesia. Untuk menghadapi globalisasi tersebut dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan untuk menghadapi daya saing yang tinggi dan menghadapi tantangan hidup yang semakin keras dibutuhkan pendidikan yang semakin berkualitas.

Oleh karena itu, pendidikan merupakan kebutuhan pokok masyarakat yang harus dipenuhi sesuai dengan tuntutan kemajuan peradaban dan teknologi suatu bangsa. Pendidikan berperan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu (Syaodih, 2011: 3). Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan. Dalam pendidikan juga terdapat proses pendidikan yang merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas dan hasil pencapaian tujuan pendidikan. Dan yang menjadi tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Menurut Di Vesta dan Thompspon (1970), "Belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman". Belajar

mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan lainnya (Darsono, 2000: 30). Adapun prinsip belajar dalam pembelajaran adalah (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) balikan dan penguatan; (9) perbedaan individual (Hamdani, 2012: 22). Berdasarkan ciri dan prinsip tersebut, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, ditemukan masalah-masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang masih sering terjadi, misalnya siswa yang mengobrol sendiri, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, membuat gaduh, bermain *handphone* dan sebagainya saat berlangsungnya pelajaran, sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang tidak maksimal. Hal demikian terjadi karena dipengaruhi oleh dua faktor diantaranya yaitu faktor intern dan faktor ekstern siswa. Kondisi seperti inilah yang sangat tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi menurut salah seorang guru IPA SMK ICB Cinta Wisata Bandung yang bernama Priska Yustika, S.Pd., mengemukakan bahwa: “Hasil belajar siswa kelas XI dari tahun ke tahun tidak terdapat peningkatan secara signifikan pada materi pokok penanganan limbah, dimana siswa yang mencapai KKM (72) baru mencapai 75% di bandingkan dengan

materi lain yang telah mencapai 80-85%, hal tersebut terjadi dikarenakan pada materi penanganan limbah terdapat prosedur penanganan limbah yang sulit di pahami siswa dan harus di lakukan kunjungan industri agar siswa dapat melihat langsung proses yang terjadi dalam penanganan limbah tersebut". Oleh sebab itu jika hanya disampaikan dengan ceramah saja akan membosankan bagi siswa. Salah satu cara penyampaian materi dapat menjembatani kebosanan siswa adalah dengan cara menggunakan pembelajaran melalui model dan media.

Bercermin dari permasalahan di atas, salah satu upaya yang dapat di pakai dalam proses pembelajaran yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan membawa siswa ke sumber informasi secara langsung. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi penanganan limbah padat. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut adalah metode *Field Trip* (Karya Wisata). *Field trip* dapat diartikan sebagai kunjungan atau karyawisata. Menurut Roestiyah dalam Heriawan, dkk (2012: 89) menyatakan bahwa *field trip* bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataan. Karena itu dikatakan teknik *field trip* yaitu cara mengajar yang dilakukan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, dan sebagainya (Roestiyah, 2008: 85). Adapun yang menjadi keunggulan dari metode *field trip* ini antara lain: memiliki prinsip pembelajaran

modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pembelajaran; membuat apa yang di pelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan di masyarakat; dapat lebih merangsang kreativitas peserta didik; mendorong peserta didik belajar secara konferhensif dan integral; merangsang peserta didik dapat menjawab semua tugas guru dengan data/ peristiwa secara langsung.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Metode Karya Wisata Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*" tetapi bukan pada mata pelajaran IPA dan bukan di SMK, penelitian yang ke dua dengan judul "*Pengaruh Pemanfaatan Hutan Mangrove Cagar Alam Pulau dua Melalui Kegiatan Field Trip Terhadap Keterampilan Proses Sains dan sikap Ilmiah Siswa SMA Pada Konsep Pencemaran Lingkungan*" sudah pernah dilakukan tetapi bukan di SMK. Kesimpulan dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Field Trip* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi penelitian dengan menggunakan metode *field trip* terhadap materi penanganan limbah belum pernah dilakukan di SMK ICB Cinta Wisata Bandung, sehingga peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Metode Field Trip Pada Materi Pokok Penanganan Limbah Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang di dapat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sehubungan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 72 baru mencapai 75%;
2. Masih kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep penanganan limbah;
3. Kurangnya disiplin siswa dalam belajar;
4. Metode ceramah yang digunakan guru sangat membosankan bagi siswa karena tidak ada variasi pada kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penerapan metode *Field Trip* pada materi pokok *penanganan limbah* terhadap hasil belajar siswa SMK?

D. Batasan Masalah

Mengingat bahasan masalah diatas terlalu luas, untuk menghindari perluasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka hal-hal yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut:

1. Subjek yang akan diamati adalah siswa SMK ICB Cinta Wisata Bandung kelas XI-JB semester ganjil

2. Metode yang digunakan adalah metode *field trip* (karya wisata)
3. Materi pelajaran pada penelitian ini adalah materi pokok *Penanganan limbah* pada sub materi *penanganan limbah padat*.
4. Dalam penelitian ini parameter hasil belajar diukur dari nilai *post test*, yang diukur dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibagi kedalam dua bagian. Adapun ke dua tujuan tersebut yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan umum, dari penelitian ini adalah sebagai pengembangan dalam metode pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan salah satu pedoman bagi pembaca serta guru untuk khususnya dalam bidang studi ipa.
2. Tujuan khusus, dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai penerapan metode *field trip* pada materi pokok *penanganan limbah* terhadap hasil belajar siswa SMK.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh beberapa informasi yang berguna bagi siswa, guru dan sekolah. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru

- a. Dapat dijadikan rujukan oleh para guru dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai metode pembelajaran.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan metode pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran akan menjadi menarik dan tidak monoton.

2. Bagi siswa

- a. Mendapatkan pengalaman belajar baru dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* (Karya Wisata).
- b. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* (Karya Wisata) dapat berpotensi mengembangkan kemampuan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan yang berarti untuk menerapkan metode *field trip* (karya wisata) dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan guru yang profesional.
- b. Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami konsep biologi yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa dan akan mendudukkan citra sekolah sebagai penghasil siswa yang bermutu.

4. Bagi Peneliti

Bagi penulis, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penulis terhadap sub materi penanganan limbah. Selain itu, penulis pun dapat memiliki pengetahuan mengenai kegiatan pembelajaran seperti apa yang sebaiknya diterapkan pada siswa dalam mempelajari mata pelajaran biologi, khususnya pada submateri penanganan limbah di sekolah.

5. Bagi peneliti lain
 - a. Memberikan informasi tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* (Karya Wisata).
 - b. Memberikan kesempatan bagi peneliti lain untuk mengembangkan metode pembelajaran *Field Trip* (Karya Wisata).

G. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi terhadap berbagai variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kekeliruan maksud yang digunakan.

1. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
2. Mengajar merupakan kegiatan membimbing siswa pada saat belajar. Mengajar juga merupakan suatu kegiatan mengatur serta mengorganisasi lingkungan belajar yang ada di sekitar siswa sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan minat belajar siswa.
3. Metode *Field trip* ialah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, peternakan, perkebunan, lapangan bermain dan sebagainya. Metode karyawisata atau *field trip* adalah metode belajar dan mengajar di mana

siswa dengan bimbingan guru diajak untuk mengunjungi tempat tertentu dengan maksud untuk belajar.

4. Hasil Belajar merupakan kemampuan siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar yang berupa penguasaan pengetahuan, kecakapan, keterampilan dalam melihat, menganalisis, dan memecahkan masalah. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.
5. Ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati; dan ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka).
6. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang di gunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
7. Limbah didefinisikan sebagai sisa/buangan dari suatu usaha atau kegiatan manusia, limbah pada umumnya sering disebut dengan sampah.
8. Penanganan limbah merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi: pengumpulan, transportasi, pengolahan dan pembuangan limbah; pengendalian, pemantauan dan regulasi produksi; dan pencegahan produksi limbah melalui proses modifikasi, penggunaan kembali dan daur ulang.