

**APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS *LEARNSCAPE* MELALUI STIMULASI
KECERDASAN NATURALIS (PEMBUATAN *HANDICRAFT* DARI BARANG
BEKAS)
UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN
SISWA TERHADAP LINGKUNGAN
DI SMA N 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN
2007/2008**



Skripsi

Oleh:

SEMI LESTARI

K. 4304043

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2008**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan belajar yang dimiliki manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Melalui proses belajar setiap manusia mengalami banyak perkembangan dalam berbagai bidang kehidupan. Untuk mendukung kegiatan belajar, masyarakat mendirikan lembaga-lembaga yang secara khusus mengatur tentang belajar. Lembaga ini disebut sekolah atau lembaga formal. Selain itu terdapat pula lembaga-lembaga non formal. Sekarang ini kebanyakan pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dalam hal ini guru sebagai pusat perhatian yang mendominasi kelas. Metode ini tidak mewujudkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dan kegiatan siswa hanya sekedar duduk, mendengar serta menulis apa yang disampaikan guru. Padahal pembelajaran biologi sangat menuntut keterlibatan siswa. Selain pembelajaran di dalam kelas, untuk meningkatkan pemahaman siswa akan lebih baik jika siswa dibawa ke lingkungan nyata yang berupa lapangan sekolah, kebun sekolah, laboratorium ataupun perpustakaan sebagai sumber belajar. Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dapat membantu meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan.

Siswa yang peduli terhadap lingkungan cepat tanggap terhadap keadaan sekitar yang dirasa merugikan berbagai pihak. Sikap peduli terhadap lingkungan sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi di kelas X-6 SMA N 5 Surakarta, tentang kepedulian siswa terhadap lingkungan diperoleh skor rata-rata kelas 4,62. Selain itu berdasarkan hasil wawancara diperoleh data sebanyak 67,8% siswa menjawab pernyataan "tidak" dan sebanyak 32,2% siswa menjawab pernyataan "ya". Hasil ini menunjukkan lebih dari separuh siswa tidak mengetahui dengan benar cara penanganan sampah sebagai salah satu bentuk kepedulian mereka terhadap lingkungan. Data tersebut menunjukkan masih rendahnya kepedulian siswa terhadap lingkungan.

Sampah merupakan masalah yang sangat umum, banyaknya siswa yang acuh terhadap sampah menunjukkan kesadaran akan pengelolaan sampah belum tertanam pada diri setiap siswa. Beberapa jenis sampah dapat digunakan atau diolah kembali menjadi produk baru baik melalui proses daur ulang maupun tidak. Sampah anorganik yang cukup sulit pengelolaannya misalnya kaleng, botol, dan plastik dapat dimanfaatkan kembali tanpa melalui proses daur ulang.

Melalui tangan-tangan trampil dan kreatif, sampah tersebut dapat diubah menjadi barang yang unik dan menarik. Kegiatan ini jika mampu dikembangkan oleh para siswa, dapat menjadi bekal bagi mereka untuk terjun di masyarakat nantinya. Mengantisipasi adanya siswa yang tidak mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maka ketrampilan ini bisa menjadi suatu alternatif bagi mereka.

Dari hasil observasi selama proses pembelajaran diketahui bahwa siswa jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung karena siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan guru ketika mengajar. Selain itu siswa juga bosan dengan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dan tidak selalu disertai praktek langsung. Jarangnya praktikum menyebabkan kreatifitas siswa kurang berkembang begitu pula dengan aktifitas dalam praktikum. Penghitungan hasil observasi juga menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa baik di rumah maupun di sekolah masih tergolong cukup. Penghitungan angket persepsi siswa terhadap *performance* guru juga menunjukkan bahwa *performance* guru mengajar belum maksimal. Hasil tes pra tindakan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan batas tuntas 62, masih ada 15 siswa yang belum mencapai batas tuntas.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas X-6 SMA N 5 Surakarata belum maksimal. Untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran. Penerapan inovasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga proses pembelajaran dapat maksimal.

Dalam dunia pendidikan berbagai inovasi telah dilakukan demi tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu inovasi yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan proses pembelajaran adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis *learnscape*. Pembelajaran berbasis *learnscape* memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, dimana siswa dibawa langsung ke lingkungan untuk mengamati peristiwa yang terjadi di lingkungan. Hal ini akan menyebabkan siswa menjadi lebih aktif memahami hal-hal yang belum diketahui. Melalui proses ini siswa dapat belajar dari pengalaman secara nyata sehingga kecerdasan naturalis siswa dapat lebih berkembang.

Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis *learnscape* disertai dengan modul. Modul selain berisi materi juga dilengkapi dengan berbagai macam kegiatan yang berusaha memanfaatkan barang-barang bekas. Melalui modul ini diharapkan para siswa dapat

memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungannya. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan melalui stimulasi kecerdasan naturalis.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut :
Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Learnscape* Melalui Stimulasi Kecerdasan Naturalis (Pembuatan *Handicraft* Dari Barang Bekas) Untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut

1. Belum pernah diterapkannya pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas).
2. Masih tingginya penerapan metode ceramah dan rendahnya penggunaan pembelajaran yang melibataktifkan siswa dalam lingkungan sebagai media pembelajaran.
3. Masih rendahnya sikap kepedulian siswa terhadap lingkungan.
4. Masih rendahnya kualitas proses pembelajaran yang dilihat dari masih rendahnya perilaku belajar siswa di sekolah dan di rumah, aktifitas siswa dalam praktikum, nilai ulangan siswa, kreatifitas siswa, kecerdasan naturalis siswa dan *performance* guru.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka diperlukan pembatasan masalah yang akan diteliti :

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian dibatasi pada siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta Tahun Ajaran 2007/2008

2. Obyek penelitian

Obyek penelitian dibatasi pada masalah berikut ini :

- a. Pembelajaran berbasis *learnscape* merupakan pembelajaran yang membawa alam dan proses ekologinya ke dalam dunia pendidikan dan mengembalikan pendidikan ke alam, dengan lingkungan belajar yang unik di halaman sekolah atau lingkungan diluar kelas lainnya. Pembelajaran ini dibatasi pada pemanfaatan alam dan benda-benda yang ada di dalamnya sebagai sumber belajar.

- b. Penilaian pembelajaran meliputi: 1) kepedulian terhadap lingkungan yang dibatasi pada aspek memanfaatkan, keindahan, memelihara, menata, pengawasan dan pengendalian; 2) perilaku belajar di sekolah yang dibatasi pada aspek cara belajar, sikap belajar dan aktifitas belajar; 3) perilaku belajar di rumah yang dibatasi pada aspek cara belajar, sikap belajar dan aktifitas belajar; 4) aktifitas siswa dalam praktikum yang dibatasi pada aspek persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreatifitas; 5) nilai ulangan siswa yang dibatasi pada tercapainya batas tuntas yang telah ditetapkan sekolah; 6) kreatifitas siswa yang dibatasi pada aspek sensitifitas terhadap lingkungan, fleksibel dan selektif, penilaian bebas, toleransi terhadap kesamaran, fleksibilitas mental dan ada pengakuan kelompok tentang penemuannya; 7) Kecerdasan naturalis yang dibatasi pada aspek mengenali benda-benda dalam lingkungan alam, kecintaan pada benda-benda alam, dan kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam; 8) *performance* guru yang dibatasi pada aspek penguasaan bahan pengajaran, ketrampilan membuka pelajaran, pemberian motivasi, bahan ilustrasi dan contoh, cara menjawab pertanyaan, cara mengajukan pertanyaan, pemberian tugas, disiplin kelas, ketrampilan berkomunikasi dan kualitas tulisan di papan tulis.
- c. Materi pembelajaran dibatasi pada pembelajaran biologi pokok bahasan perubahan dan pencemaran lingkungan.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan ?
2. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan perilaku belajar siswa di sekolah ?
3. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan perilaku belajar siswa di rumah ?

4. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam praktikum ?
5. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan nilai ulangan siswa ?
6. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan kreatifitas siswa ?
7. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan kecerdasan naturalis siswa ?
8. Apakah aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan *performance* guru ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan.
2. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan perilaku belajar siswa di sekolah.
3. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan perilaku belajar siswa di rumah.
4. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan aktifitas siswa dalam praktikum.
5. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan nilai ulangan siswa.
6. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan kreatifitas siswa.

7. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan kecerdasan naturalis siswa.
8. Keberhasilan aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dalam meningkatkan *performance* guru.

F. Manfaat Penelitian

1. Memberikan informasi pada guru tentang aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) untuk meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan.
2. Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi.
3. Memberikan pengalaman dan meningkatkan ketrampilan siswa dalam memanfaatkan barang-barang bekas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan di kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan perilaku belajar di sekolah siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
3. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan perilaku belajar di rumah siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
4. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan aktifitas dalam praktikum siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
5. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan nilai ulangan siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
6. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
7. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan kecerdasan naturalis siswa kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.
8. Aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape* melalui stimulasi kecerdasan naturalis (pembuatan *handicraft* dari barang bekas) dapat meningkatkan *performance* guru kelas X-6 SMA N 5 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan pada kajian teori serta mengacu pada hasil penelitian ini, maka penulis akan menyampaikan implikasi yang berguna baik secara teoritis maupun secara praktis dalam meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan proses belajar siswa.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk:

- a. Memperluas khasanah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca mengenai arti pentingnya penggunaan variasi pendekatan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran biologi.
- b. Sebagai salah satu acuan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian masalah ini lebih lanjut.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di SMA N 5 Surakarta, yakni bahwa kepedulian siswa terhadap lingkungan dan proses belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis *learnscape*.

C. SARAN

1. Kepada Kepala Sekolah

- a. Perlu adanya bimbingan kepada guru IPA biologi agar lebih terampil menggunakan pembelajaran *learnscape* dalam menciptakan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan efektifitas pembelajaran.
- b. Perlu adanya perhatian dan pengawasan dalam pelaksanaan pembelajaran *learnscape* sehingga tercapai kepedulian siswa terhadap lingkungan serta proses belajar mengajar yang menjadikan siswa aktif, kreatif, efektif dan belajar dalam suasana yang menyenangkan.

2. Kepada guru

- a. Hendaknya guru dapat menggunakan pembelajaran *learnscape* melalui praktikum pembuatan *handicraft* dari barang bekas dengan baik sehingga dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan proses belajar mengajar.

3. Kepada siswa

- a. Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam penerapan pembelajaran *learnscape* dalam pembelajaran.

- b. Siswa yang mempunyai kemampuan lebih dari siswa lain sebaiknya tidak ragu mentransfer pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki kepada teman lain.
 - c. Siswa yang merasa kurang paham terhadap materi dan kegiatan yang dilaksanakan harus selalu aktif bertanya baik kepada guru maupun teman lain.
4. Kepada peneliti
- a. Hendaknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali perangkat pembelajaran yang digunakan untuk disesuaikan penerapannya
 - b. Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkap dan dikembangkan dari variabel-variabel yang disebutkan di depan.