

# BAB I PENDAHULUAN

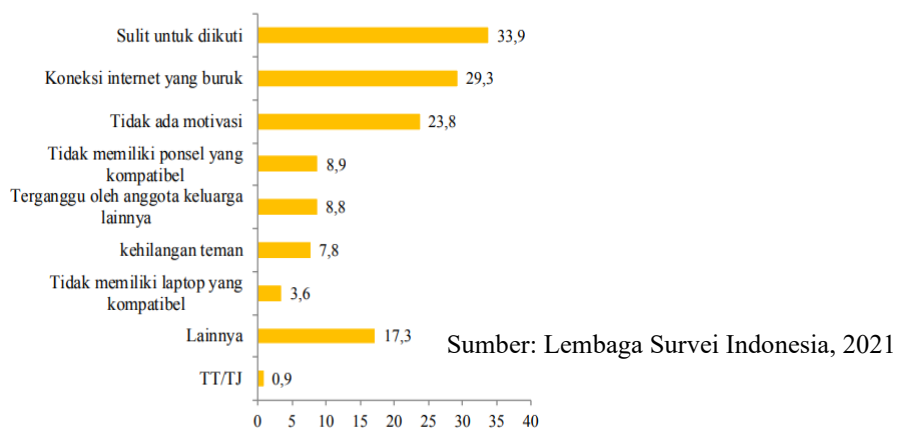
## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem Pendidikan Nasional yang terangkum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 secara singkat tertulis bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan itu harus didasari arti penting belajar dan direncanakan secara sistematis, agar suasana dan proses pembelajaran berjalan secara optimal. Dengan optimalnya suasana dan proses pembelajaran tersebut, peserta didik akan aktif mengembangkan potensi sesuai dengan bakat dan minatnya. Maka dari itu, tantangan untuk menciptakan pendidikan yang optimal cukup besar.

Salah satu permasalahan pendidikan yang sedang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini ialah keadaan peserta didik setelah pandemi COVID-19. Penutupan sekolah pada masa pandemi menimbulkan dampak yang merugikan anak-anak seperti ketaktercapaian belajar, penurunan kemampuan siswa, rentan putus sekolah, semakin melebarnya ketimpangan pengetahuan, dan terganggunya kemampuan belajar siswa (RISE, 2021). Lembaga Survei Indonesia melakukan penelitian dan menemukan fakta di lapangan terkait dampak pembelajaran dari rumah. Dari 1200 siswa yang dilibatkan dalam survei tentang pendidikan saat masa pandemi, 406 siswa menyatakan pembelajaran daring sulit untuk diikuti dan 285 siswa menyatakan tidak ada motivasi belajar, dengan rincian dapat dilihat pada **Gambar 1.1**. Data ini menjadi salah satu bukti turunnya kualitas pendidikan di mana siswa tidak memiliki ketertarikan untuk belajar, termasuk mengikuti dan memahami pembelajaran yang berpeluang berdampak pada turunnya kualitas pendidikan (LSI, 2021).

Kelemahan pembelajaran daring yang paling dirasakan guru ialah guru tidak mampu mengontrol dan menjaga iklim belajar karena terbatas dalam ruang virtual (Cahyani et al., 2020; Tan, 2020). Kurangnya interaksi antar siswa dan guru atau siswa dan siswa menyebabkan kesulitan untuk fokus dan kurangnya motivasi yang

berakibat pada hasil belajar yang menurun dan siswa yang stress untuk mengikuti proses belajar (Chung et al., 2020; Tan, 2020; Wisanti et al., 2021).



Gambar 1.1. Hasil Survei Motivasi Siswa

Berselang dua tahun, pandemi mereda. Menteri Nadiem Makarim meminta Pembelajaran Tatap Muka (PTM) kembali dilakukan. Analisis dari berbagai penelitian sebelumnya menjelaskan bagaimana belajar dari rumah yang timpang dan tidak efektif membuat pelajar banyak kehilangan kemampuan belajar, berpotensi menghapus bonus demografi, dan berpotensi mengurangi pendapatan anak di masa depan (RISE, 2021; Soland et al., 2020). Kemunculan masalah tersebut seharusnya mendorong sekolah dan guru melakukan upaya perbaikan sebagai langkah utama untuk memulihkan motivasi belajar siswa, mengasah kembali kemampuan belajar serta keterampilan siswa.

Sistem Pendidikan Nasional dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tertuang bahwa pendidikan dapat dilakukan melalui tiga jalur, yaitu: pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Jika pembelajaran di kelas menggunakan kurikulum adalah pendidikan formal, komponen sistem pendidikan nonformal dan informal lebih fleksibel berpotensi memperkaya keterampilan yang tidak didapat dan tidak dilakukan di sekolah (Sudiapermana, 2009). Maka, pendidikan nonformal dapat ditempuh sebagai salah satu cara memperbaiki keadaan siswa pasca pandemi.

Pendidikan nonformal sendiri dilakukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa sebagai bentuk pendamping dan pelengkap kebutuhan belajar (Sulfasyah & Arifin, 2016; Sungsi, 2018). Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan

hidup, pendidikan keterampilan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik (Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 menyebutkan fungsi guru ialah merencanakan pembelajaran serta melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu. Guru sebagai fasilitator harus mencoba berbagai cara yang dapat mendukung siswa agar mampu mengembangkan keterampilan dan motivasi belajar.

Berangkat dari permasalahan saat pandemi yaitu siswa menerima pembelajaran satu arah, melibatkan indra yang sedikit dalam belajar, hanya mengerjakan tugas, dan duduk diam di ruangan, maka pembelajaran di luar sekolah dapat menjadi opsi yang baik untuk mengatasi permasalahan yang ada. Mengajak siswa ke luar ruangan, melibatkan banyak indera dalam belajar, serta melibatkan siswa dalam sesi diskusi dan studi kasus yang menciptakan pembelajaran dua arah. Kegiatan di luar kelas membantu siswa memperkaya sudut pandang mereka, membangun rasa ingin tahu yang dapat mendukung siswa untuk membangun pemikiran kreatif mereka (Grimshaw et al., 2019; Lindner & Kubat, 2014; C. Oktaviani et al., 2018), juga mendorong siswa untuk menghubungkan antara ilmu pengetahuan yang telah dimiliki untuk dikaitkan dengan keadaan yang terjadi sesuai dengan konteks di luar kelas. Pendidikan di luar kelas melibatkan banyak aktivitas fisik, di mana mereka dapat melakukan apa saja yang mendukung ide mereka. Gordon (2011) menyatakan strategi ini sangat menarik dan tidak membuat bosan.

Melakukan pembelajaran di luar kelas mendorong siswa belajar dengan cara yang menyenangkan (Ayotte-Beaudet et al., 2017; Fitriyati et al., 2019; Gordon, 2011; Grimshaw et al., 2019; C. Oktaviani et al., 2018). Beragam kajian telah memverifikasi bahwa mengajak siswa melakukan pendidikan di luar kelas memiliki dampak pada peningkatan minat, keinginan, motivasi, keterampilan, serta aspek lainnya dalam pembelajaran (Ayotte-Beaudet et al., 2017; Borgerding & Kaya, 2019; Grimshaw et al., 2019; Holbrook, 2010; Jannah et al., 2021; Leblebicioglu et al., 2019). Menurut Husamah (2013) pembelajaran di luar kelas merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas atau sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian atau nelayan, berkemah, dan kegiatan bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

Perkemahan dengan tema sains dapat digolongkan sebagai pendidikan nonformal (Crombie et al., 2003). *Science camp* disebut sebagai perkemahan karena lingkungannya yang santai, menyenangkan, dan memberi ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi (Crombie et al., 2003; Leblebicioglu et al., 2019). Pada perkemahan sains, siswa menghabiskan waktu yang relatif singkat namun intens (Foster et al., 2011).

Kajian *science camp* di luar negeri banyak dilakukan dan dikenal dengan nama lain, yaitu *Summer Camp*. Kegiatan *Summer Camp* merupakan kegiatan yang biasa dilakukan saat libur musim panas dengan tema yang beragam. Penyelenggaraan perkemahan ini dimulai dengan gagasan untuk menyediakan ruang afinitas dan kegiatan yang bermakna bagi para pemuda yang tertarik pada ilmu alam (Crombie et al., 2003). Namun, ketika pandemi program perkemahan menambah gagasan baru yaitu menggabungkan pemulihan akademik dan emosional dengan tujuan agar siswa dapat siap saat kembali ke sekolah. Banyak siswa yang mengikuti kegiatan *summer camp* untuk menyiapkan diri saat kembali bersekolah, di mana hasilnya memberikan dampak yang positif (Brundin, 2022; Paddyfote, 2023; Rubin, 2023; Wong, 2022). Perkemahan ini dapat membantu memulihkan kerugian pembelajaran, menumbuhkan kepercayaan diri, dan kesiapan diri. Program ini juga dapat melatih siswa untuk membangun hubungan dengan teman sebaya dalam suasana yang kurang kompetitif dibandingkan di sekolah (Rubin, 2023).

Ketika para pemuda datang ke perkemahan, mereka tertarik pada ilmu alam dan ingin mempelajari hal-hal baru, hal ini menjadi bukti bahwa *science camp* berhasil meningkatkan antusiasme dan minat terhadap ilmu alam (Bhattacharyya et al., 2011). (Lindner & Kubat, 2014) juga menemukan kesimpulan yang sama, di mana peserta *science camp* di Jerman dan Denmark sama-sama menunjukkan kecenderungan yang sama. Kamp lima hari meningkatkan minat belajar siswa pada sains.

Beberapa kegiatan *science camp* telah dilakukan di Indonesia, *Science camp* lainnya seperti mengajak siswa ke laboratorium untuk menjadi ilmuwan cilik; Information Technology (IT) Camp; Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) Camp; dan kamp-kamp lainnya. *Science camp* di Tangkoko, Sulawesi Utara yang mengajak siswa berkemah ke hutan konservasi kemudian mempelajari

tentang hutan dan sekitarnya. Tujuannya untuk mendorong peserta *science camp* mengetahui gambaran nyata yang terjadi di alam serta habitat hewan khas di tempat tersebut.

Melihat kondisi lingkungan yang semakin kritis dan semakin terganggu keseimbangannya karena ulah manusia, mendorong peneliti untuk juga menumbuhkan kesadaran lingkungan berkelanjutan. Lingkungan hidup yang bertalian erat dengan kehidupan manusia pada saat ini menunjukkan berada dalam taraf yang cukup merisaukan. Masalah yang berkaitan dengan unsur manusia hanya dapat ditanggulangi melalui pendidikan dengan meningkatkan pengetahuan dan pengertian masyarakat ataupun peserta didik, karena ia dapat dididik agar memiliki konsep mental dan perilaku bertanggung jawab dalam membangun lingkungan. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *science camp* guna mengasah kemampuan berpikir kreatif dan motivasi siswa pasca pandemi COVID-19 dengan menggabungkan dua bahasan konservasi yaitu konservasi hewan dan konservasi air.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimanakah pengembangan program *science camp* untuk memulihkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi siswa pasca pandemi Covid-19”. Agar penelitian terarah, maka diuraikan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan program *science camp* dikembangkan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa dalam mengikuti *science camp*?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti *science camp*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program *science camp* untuk memulihkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi siswa pasca pandemi Covid-19.

1. Menghasilkan program *science camp* sebagai kegiatan edukasi nonformal yang bertemakan sains;
2. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengikuti *science camp*;
3. Menganalisis peningkatan motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam mengikuti *science camp*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian

1. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru atau tenaga pendidik untuk memulihkan penurunan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan kegiatan nonformal yang bertemakan sains untuk menggali dan mengoptimalkan potensi peserta didik.

### 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Gambaran umum mengenai penelitian ini dapat dilihat pada organisasi penulisan tesis terdiri atas lima bab yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian mengenai alasan dilakukannya penelitian, rumusan masalah yang kemudian diuraikan menjadi pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi tesis.

Bab II berisi tentang kajian pustaka mengenai teori-teori yang berkaitan dengan *science camp*, motivasi belajar yang merujuk pada Brett Jones, keterampilan

berpikir kreatif verbal yang merujuk pada Torrance, dan materi kegiatan konservasi yang membahas konservasi hewan dan konservasi air.

Bab III menjelaskan tentang desain penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian. Selanjutnya dijelaskan definisi operasional, partisipan, populasi, sampel, teknik pengambilan data dan instrumen, prosedur penelitian disertai penjelasan alurnya, dan analisis pengolahan data.

Bab IV berisi tentang temuan dalam penelitian dan analisis pembahasan. Hasil analisis yang ditemukan kemudian dikaitkan dengan kajian teori untuk memperkuat hasil temuan dan pembahasan. Pembahasan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

Bab V berisikan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi terkait penelitian. Simpulan berisi intisari atas temuan yang dihasilkan dan menjawab pertanyaan penelitian. Sementara itu, rekomendasi berisi saran dari peneliti untuk penelitian berikutnya yang dapat lebih dioptimalkan.