BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Skripsi yang berjudul "Pengembangan *Ecoliteracy* melalui Tugas Pembuatan *Puzzle* Berbahan Dasar Barang Bekas dalam Pembelajaran IPS" ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa faktor yang didapat dari hasil pengamatan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 40 Bandung, ditemukan beberapa fakta bahwa keadaan lingkungan sekolah kurang terlihat bersih karena masih tampak banyak sampah dan barang yang tidak terpakai yang berserakan di area-area sekitar sekolah termasuk di sudut-sudut kelas. Masalah ini biasanya diakibatkan oleh kurangnya kesadaran siswa tentang arti kebersihan.

Tentu saja hal ini menjadi tanggung jawab dari seluruh warga sekolah untuk turut andil dalam menciptakan suasana sekolah yang terbebas dari sampah terutama sampah kertas dan kardus. Upaya penanaman kesadaran akan kebersihan lingkungan bisa ditanamkan sejak dini melalui pendidikan di sekolah. Guru dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam mendidik siswa untuk memahami arti penting kebersihan dalam hidup dan menanamkan rasa cinta terhadap lingkungan yang merupakan salah satu indikator dari *ecoliteracy*.

Salah satu strategi sederhana yang dapat dilakukan adalah dengan semakin mendekatkan pengorganisasian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan lingkungan siswa. Inilah pentingnya pemanfaatan lingkungan sebagai sumber dan media belajar bagi siswa, karena laboratorium IPS adalah lingkungan, baik lingkungan fisik, lingkungan alam, maupun lingkungan sosial. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar mampu mengembangkan sejumlah keterampilan dan kecerdasan dalam diri siswa.

Nida Rosa Kumala, 2014
Pengembangan Ecoliteracy melalui Tugas Pembuatan Puzzle Berbahan Dasar Barang Bekas dalam Pembelajaran IPS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu cara yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah dengan mengajarkan siswa untuk bisa memanfaatkan barang bekas terutama kertas dan kardus yang menjadi sampah dan sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan produk yang lebih berguna. Dengan memanfaatkan barang bekas terutama kardus dan kertas, berarti kita ikut menyelamatkan keberadaan hutan-hutan di bumi ini yang jumlahnya sudah cukup memprihatinkan. Hal ini karena bahan baku utama pembuatan kertas dan kardus adalah pohon yang berasal dari hutan. Hal-hal semacam ini yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menanamkan *ecoliteracy* kepada siswa terutama dalam upaya menjaga kelestarian bumi dan turut memberikan peran kepedulian dan keikutsertaan siswa dalam rangka menyukseskan *go green campaign.*

Stone dan Barlow (Supriatna, 2013) berpandangan bahwa:

> Semua pendidikan adalah pendidikan lingkungan hidup yang tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan melainkan pembelajaran yang *meaningful* yang menyatukan antara kepala, tangan dan hati. *Ecoliteracy* merupakan salah satu konsep yang harus dicapai dengan memberikan pendidikan lingkungan hidup (*environment education*, EE) kepada siswa. EE juga diadopsi oleh semua mata pelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia termasuk IPS dengan tujuan untuk menangkal isu-isu lingkungan serta membekali para peserta didik pengetahuan, sikap dan keterampilan hidup ramah dengan lingkungan.

Selain itu, masalah lain yang terdapat di lapangan menunjukkan bahwa dalam hal pemberian tugas terutama dalam pembelajaran IPS seharusnya seorang guru bisa memberikan tugas yang dapat melatih siswa untuk menemukan jawaban yang dekat dengan kehidupan mereka. Bukan hanya sekedar soal pilihan ganda. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru masih terlihat pasif dan masih melakukan penilaian dari soal-soal berupa pilihan ganda yang hanya mengasah kemampuan menghafal siswa sehingga soal pilihan ganda menjadi bentuk soal yang kurang bermakna bagi siswa.

Dari hasil observasi di kelas VII-B SMP Negeri 40 Bandung pada tanggal 11 dan 12 Agustus 2014, guru IPS menunjukkan beberapa tugas kelompok siswa kepada

penulis. Tugas yang diberikan oleh guru berupa penugasan melalui media internet yang kemudian dibuat oleh siswa dalam selembar kertas karton. Tugas ini pun kurang mengasah kemampuan siswa dalam mendeskripsikan suatu makna dari materi IPS terhadap kehidupan sehari-hari siswa, karena tugas yang siswa buat sepenuhnya hanya meng*copy* materi berupa gambar dan tulisan dari internet. Sehingga, ketika guru mengulang kembali ingatan siswa tentang tugas sebelumnya yang telah mereka kerjakan, siswa hanya hafal istilah tanpa tahu pendeskripsian lebih lanjut serta tidak dapat menghubungkan materi dari tugas yang diberikan dengan manfaat dari mempelajari materi tersebut bagi kehidupan sehari-hari mereka. Akibat dari kurangnya kebermaknaan dalam pembelajaran IPS tersebut, maka akan berdampak pada hasil yang diperoleh siswa yaitu sulitnya penerapan materi IPS terhadap kehidupan nyata mereka.

Guru pun masih belum menggunakan pembelajaran IPS terpadu, dan siswa pun masih belum bisa menghubungkan antara materi IPS dengan kehidupan nyata mereka. Terlihat ketika peneliti mengamati siswa yang diminta untuk menghubungkan antara materi bab sebelumnya yaitu simbol-simbol pada peta dengan materi bab yang baru dipelajari yaitu kondisi geografis, siswa terlihat bingung dan kaget, tidak mengerti bagaimana cara menjelaskan keterhubungan antara dua materi tersebut juga tidak dapat menjelaskan hubungan materi yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari. Hal ini tentu saja tidak sejalan dengan salah satu tujuan dari pendidikan IPS menurut Mutakin (Sudrajat, 2011) yaitu: ‘Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial’.

Menurut Lestari (2013, hlm. 27) dijelaskan bahwa:

> “Proses pembelajaran IPS yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar merupakan suatu media yang menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman bagi siswa serta mempunyai nilai yang mampu memperkaya kajian materi secara bervariasi dan menjadi bermakna.”

Interaksi pembelajaran IPS seharusnya juga tidak hanya terbatas antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa, tetapi justru yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber-sumber belajar IPS yang jumlahnya beragam itu. Inilah salah satu strategi agar pembelajaran IPS di sekolah-sekolah memiliki nilai kebermaknaan yang tinggi. Oleh karena itu, salah satu cara yang diharapkan mampu untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana kebermaknaan pembelajaran IPS di sekolah sekaligus mengasah pemahaman *ecoliteracy* siswa untuk peka terhadap masalah kebersihan yang ada di sekolah, seorang guru dapat mengembangkan pembelajaran *ecoliteracy* berupa penugasan pembuatan *puzzle* dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang bisa didapat dari lingkungan sekitar sekolah. Jika seorang guru menginginkan siswanya untuk belajar bagaimana menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan, maka tugas guru tersebut adalah memberikan mereka masalah untuk diselesaikan.

Puzzle dengan menggunakan barang bekas disini dipilih sebagai cara untuk penerapan pembelajaran kontekstual di sekolah. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Landasan filosofis pembelajaran kontekstual adalah model konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafal, tetapi merekonstruksi atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru melalui fakta-fakta atau proposisi yang mereka alami dalam kehidupannya (Muslich, 2008, hlm. 41). Merujuk pada teori Hull's dan Sounders (Komalasari, 2010, hlm. 6) menyebutkan bahwa:

> *In a Contextual Teaching and Learning, student discover meaningful relationship between abstract ideas and practical applications in a real world context. Students internalize concepts through discovery, reinforcement, and interrelationship...*

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kontekstual, siswa menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Siswa menginternalisasi konsep melalui penemuan, penguatan, dan keterhubungan.

Melalui pembuatan *puzzle* dengan memanfaatkan barang bekas, maka siswa akan dituntut untuk lebih aktif mencari jawaban permasalahan. Ketika pembelajaran berjalan secara aktif, maka peserta didik akan menggunakan otak mereka, mempelajari ide-ide, mengatasi masalah, dan menerapkan yang mereka pelajari, sehingga para peserta didik akan melakukan lebih banyak hal. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan efektif akan mudah diterima oleh siswa sehingga siswa akan mudah menerima pelajaran yang diberikan. Penerapan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat berdampak pada pemerolehan pengalaman belajar siswa yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya mendengar tetapi melakukan sendiri melalui berbagai kegiatan. Dari permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian seperti yang telah disebutkan diatas.

B. Rumusan Masalah

Merujuk kepada latar belakang yang telah dideskripsikan di awal, maka peneliti akan mengajukan fokus masalah dalam bentuk rumusan masalah yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas VII-B SMP Negeri 40 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas VII-B SMP Negeri 40 Bandung?

3. Bagaimana merefleksikan kendala yang dihadapi dan solusi untuk mengatasinya dalam pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas VII B SMP Negeri 40 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka peneliti merumuskan tujuan umum dalam penelitian ini, yaitu: untuk mengembangkan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas dalam pembelajaran IPS. Untuk lebih memperjelas tujuan umum dalam penelitian ini, maka peneliti membuat tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendesain pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas VII-B SMP Negeri 40 Bandung
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas VII-B SMP Negeri 40 Bandung
3. Untuk menjelaskan refleksi dari kendala yang dhadapi dan solusi untuk mengatasinya dalam pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas VII-B SMP Negeri 40 Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat salah satunya yakni perbaikan dalam meningkatkan *ecoliteracy* siswa dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP, di samping itu manfaat lainnya diperuntukkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan untuk mengembangkan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas di kelas. Dapat membantu guru dalam memecahkan masalah mengenai kurangnya pemahaman siswa tentang *ecoliteracy* dalam pembelajaran IPS. Serta untuk meningkatkan kualitas seorang guru agar

menjadi guru profesional dengan menambah wawasan guru IPS dalam menanggulangi masalah belajar siswa di kelas.

2. Bagi Siswa

   Penelitian ini bermanfaat bagi siswa sebagai penerapan variasi tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas sehingga pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa dan siswa pun antusias dalam menyerap pelajaran. Siswa dapat memanfaatkan barang bekas untuk digunakan kembali sebagai media pembelajaran. Mampu menimbulkan kesadaran pada peserta didik untuk belajar menjaga kebersihan lingkungan. Memberikan kesempatan siswa untuk secara aktif merealisasikan potensi *ecoliteracy* ke arah tujuan yang diinginkan.

3. Bagi Sekolah

   Penelitian ini bermanfaat agar memperkaya khasanah sekolah tentang kemampuan *ecoliteracy* yang seharusnya diasah dan dapat diterapkan di kelas guna memperbaiki mutu sekolah dan meningkatkan kompetensi siswa. Memudahkan sekolah untuk menggali potensi bakat yang dimiliki siswa agar dapat dikembangkan untuk keberhasilan hidup di masa mendatang. Menambah referensi cara penerapan pembelajaran yang mana lebih mengaktifkan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

4. Bagi Peneliti

   Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai salah satu bahan referensi, acuan atau pedoman dan menambah wawasan untuk melakukan penelitian dengan masalah yang serupa di masa-masa mendatang, juga apabila ada peneliti yang ingin mempertajam penelitian ini. Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran tersendiri bagi peneliti sebagai bekal dalam menghadapi peserta didik dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I merupakan bahasan mengenai pendahuluan, bagian awal dari penulisan skripsi. Dalam bagian pendahuluan ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II membahas mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas. Kajian pustaka yang penulis kaji yaitu mengenai pengembangan *ecoliteracy* melalui tugas pembuatan *puzzle* berbahan dasar barang bekas dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan judul tersebut maka penulis memaparkan kajian pustakanya menjadi: *pertama*, membahas mengenai *ecoliteracy* yang terbagi menjadi sub bab: 1) ekologi, 2) *ecoliteracy,* dan 3) pengembangan *ecoliteracy* dalam pembelajaran IPS. *Kedua*, membahas mengenai pengembangan tugas dalam pembelajaran IPS yang terbagi menjadi sub bab: 1) penugasan *project based learning*, 2) jenis-jenis penilaian, 3) produk dan portofolio, 4) *puzzle* sebagai bentuk tugas dalam pembelajaran IPS, 5) kaitan tugas dengan pengembangan *ecoliteracy.*

Bab III membahas mengenai metode penelitian yang berisi mengenai lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian yang terbagi menjadi: 1) *ecoliteracy* dan 2) *puzzle*, instrumen penelitian yang terbagi menjadi: 1) pedoman observasi, 2) skala sikap, dan 3) portofolio, teknik pengumpulan data yang terbagi menjadi: 1) observasi, 2) skala sikap, 3) portofolio, dan 4) studi dokumentasi, terakhir teknik pengolahan data dan analisis data yang terbagi menjadi: 1) data kuantitatif, dan 2) data kualitatif.

Bab IV membahas tentang hasil penelitian dan analisis data dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 40 Bandung.

Bab V membahas mengenai penutup yang di dalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah secara singkat, dan saran untuk semua pihak.