

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran wajib bagi setiap satuan pendidikan, karena pada hakikatnya manusia itu hidup tidak bisa terlepas dari orang disekelilingnya. Melalui ilmu pengetahuan sosial manusia akan mendapatkan pengetahuan bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan manusia lain ataupun dengan alam yang berada disekitarnya. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jejang pendidikan formal dari mulai tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar bertujuan mengenalkan siswa dengan kondisi yang nyata terhadap kehidupan di masyarakat dan lingkungan, memiliki nilai-nilai sosial, dan berinteraksi dengan baik terhadap orang lain dan alam sekitar. Menurut Depdiknas (2008: 45) menyatakan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar tersebut tentunya harus dilaksanakannya proses belajar. Melalui belajar seseorang akan tampak perbedaan dengan makhluk lainnya. Menurut (Muhibbin, 1995: 92) mengemukakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai

tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Proses belajar itu tidak terlepas dari hubungan interaksi seseorang dengan lingkungan disekitarnya. Lingkungan tersebut sangat mendukung seseorang dalam proses belajar. Pengetahuan seseorang akan masuk ke dalam memori otaknya bila adanya suatu pengalaman, artinya pengetahuan didapatkan tidak langsung secara utuh, melainkan pengetahuan itu masuk ke dalam memori otak secara sedikit demi sedikit. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Baharudin dan Esa (2007: 116) yang mengatakan bahwa, “Teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong konyong”.

Dalam pembelajaran IPS sangatlah penting didalamnya di tujukan untuk meningkatkan *ecoliteracy*. *Ecoliteracy* berasal dari kata *literacy* yang berarti melek dan *eco* yang berarti ekologi. Definisi dari *ecoliteracy* adalah :

Kemampuan untuk memahami sistem alam yang membuat kehidupan di bumi. Untuk menjadi sarana ekoliterasi ini memahami prinsip-prinsip organisasi masyarakat dalam ekosistem dan menggunakan prinsip-prinsip untuk menciptakan komunitas manusia yang berkelanjutan. (Wikipedia : [http://en.wikipedia.org/wiki/Ecological\\_literacy](http://en.wikipedia.org/wiki/Ecological_literacy))

Dari sebuah paradigma baru yang dipopulerkan oleh Fritjof Capra, bertujuan meningkatkan kesadaran ekologis masyarakat. “*Ecoliteracy* berupaya memperkenalkan dan memperbarui pemahaman masyarakat akan pentingnya kesadaran ekologis global, guna menciptakan keseimbangan antara kebutuhan masyarakat dan kesanggupan bumi untuk menopangnya”. (Rafsanjani: heilraff.blogspot.com)

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran itu terdiri dari

tujuan pembelajaran, guru, siswa, model, materi, media, sumber belajar dan evaluasi, dari kesemua komponen tersebut satu sama lain saling mendukung dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran, sehingga kesesuaian suatu sumber pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Sumber belajar itu sangat banyak sekali ragamnya, salah satu diantaranya adalah lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan sebagai sumber belajar (Suhardjono: 2008) merupakan “Kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup, termasuk didalamnya manusia dan prilakunya serta makhluk hidup lainnya yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan”. Sumber belajar ini mengarahkan pada pembelajaran yang mendekatkan siswa dengan lingkungan yang berada disekitar siswa, maksudnya lingkungan tersebut dijadikan objek belajar siswa dalam memperoleh pengetahuannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada penelitian tanggal 15 Juni 2012 di kelas IV SDN Lembur Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, peneliti menemukan sebuah masalah dimana terdapat tempat kegiatan ekonomi di dekat SDN Lembur Situ yaitu pabrik tahu. Permasalahan yang terjadi adalah limbah dan polusi pabrik tersebut melewati aliran sungai warga setempat dan tempat tinggal siswa-siswa bermukim. Peneliti berencana melakukan sebuah penelitian dengan siswa sebagai subjeknya untuk mengobservasi bahaya dari dampak dari pabrik tahu tersebut, dengan menganalisa bagaimana proses pembuatan tahunya, apakah air yg digunakan menggunakan air bersih?, apakah limbah air tahu sangat berbahaya bila dibuang ke sungai?, dan siswa dapat mengenal polusi apa saja yg dapat ditimbulkan dari pabrik tahu tersebut.

*Field-Trip* ke pabrik tahu dalam permasalahan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan *ecoliteracy* siswa dalam hal limbah tahu. Pelaksanaan pembelajarannya guru menyampaikan materi secara langsung pada siswa, dan

siswa ditugaskan mengamati apa yang sesungguhnya terjadi di sekitar pabrik tahu tersebut, dengan begitu siswa akan mendapatkan pengalaman belajar tentang pentingnya menjaga lingkungan.

Dengan memperhatikan asumsi tersebut, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Meningkatkan *Ecoliteracy* siswa SD Melalui Metode *Field-Trip* Kegiatan Ekonomi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Lembur Situ Kabupaten Sumedang) “.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, permasalahan yang muncul adalah kurangnya kesadaran lingkungan siswa tentang dampak kegiatan ekonomi disekitar sekolahnya. Oleh karena itu penulis merumuskan permasalahan tersebut sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan *ecoliteracy* siswa setelah mengamati dampak kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode *field-trip* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Lembur Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?”.

### **2. Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka peneliti harus bisa mengembangkan model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan metode *field-trip* ke pabrik tahu dan lingkungan sekolah untuk meningkatkan *ecoliteracy*.

Metode *field-trip* ini, akan menimbulkan dampak positif pada siswa dalam meningkatkan *ecoliteracy* terhadap lingkungan. Siswa sendiri yang melakukan pengamatan terhadap lingkungan yang nyata, maka melalui metode *field-trip* ini siswa langsung berinteraksi dengan apa yang akan diamatinya tersebut.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, maka peneliti menargetkan selama proses penggunaan pengamatan langsung adalah sebagai berikut :

- a. Pemahaman
- b. Kesadaran
- c. Aplikasi

Kemudian target dari hasil pembelajaran ini secara umum siswa dapat memahami bahaya akan limbah tahu, dan secara khusus siswa dapat siswa akan memiliki sikap *ecoliteracy* yang baik.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasar pada rumusan masalah di atas, penulis menentukan tujuan penelitian adalah untuk “meningkatkan *ecoliteracy* siswa melalui metode *field-trip* kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Lembur Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk berbagai kalangan, diantaranya :

#### **1. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

- 1). Meningkatkan *ecoliteracy* siswa akan bahaya limbah dari pabrik tahu.
- 2). Bisa mendekatkan siswa dengan alam sekitar dan berdampak pada sikap yang ramah lingkungan

##### **2) Bagi Guru**

- 1) Menjadi alternatif yang mampu meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kreatifitas guru menggunakan berbagai sumber belajar dalam mata pelajaran IPS.

3) Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut khususnya pada kelas yang diteliti.
- 2) Dapat memotivasi guru-guru agar dalam pembelajaran lebih kreatif.

4) Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan tentang teori, strategi dan model pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan dalam kenyataan dunia pendidikan di lapangan.

**a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengoptimalan pembelajaran IPS di SD. Tujuannya tidak hanya meningkatkan kesadaran lingkungan semata, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan dalam berfikir dan bersikap.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pengkaji dan pelaksana proses belajar mengajar IPS di SD dalam memilih dan melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

**E. Batasan Istilah**

Untuk memperjelas fokus penelitian ini maka penulis memberikan batasan istilah secara definitif yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. *Ecoliteracy*

*Ecoliteracy* berasal dari *eco* dan *literacy*. *Eco* yang berarti ekologi adalah adalah ilmu yang membahas tentang hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan dan *literacy* yang berarti melek, terampil, paham

atau sadar. Peneliti menyimpulkan *ecoliteracy* sebagai ilmu tentang lingkungan yang dapat meningkatkan kesadaran manusia terhadap lingkungan.

2. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. (Effendi, dkk. 2006: 1). Peneliti mempunyai pengertian sendiri yaitu kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup.
3. *Field-Trip*

Menurut Roestiyah dalam buku Heriawan (2012: 89), “Karya wisata bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya”. Karya wisata sangat baik digunakan sebagai metode pembelajaran, karena dalam metode ini didalamnya banyak kegiatan yang dapat membuat siswa aktif bertanya langsung kepada pemilik tempat yang didatangi dan aktif dalam pengamatan.