

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pentingnya pelestarian lingkungan terkadang dilupakan oleh sebagian manusia, sehingga mengakibatkan kurang terpeliharanya lingkungan tersebut. Jika keadaan ini terus dibiarkan, dikhawatirkan akan berangsur semakin parah. Pemahaman yang rendah akan pentingnya menjaga lingkungan sekitar dapat berakibat pada kerusakan lingkungan. Lambat laun, seiring dengan berakhirnya abad ke-20, masalah lingkungan menjadi masalah yang utama. Kita dihadapkan pada serangkaian masalah-masalah global yang membahayakan lingkungan dan kehidupan manusia dalam bentuk-bentuk sangat mengejutkan yang dalam waktu dekat akan segera menjadi tak dapat diperbaiki lagi. Manusia memberikan andil besar bagi kelangsungan kehidupan makhluk hidup di muka bumi ini. Perlu adanya suatu tindakan untuk memperbaiki hubungan antara manusia dengan alam. Bagi Brown (Capra, 2002, hlm. 13) sebuah masyarakat yang mampu mempertahankan kehidupan ialah yang mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhannya tanpa mengurangi prospek kelangsungan generasi masa depan.

Ecological literacy tidak hanya menjadi bahan-bahan penelitian ilmiah dan diskusi akademik, tetapi juga dalam kebijakan politik hingga prosa-prosa budaya. Sebagaimana yang dinyatakan secara dramatis oleh Ward & Dubos (1972, hlm. 8) menyatakan bahwa bumi hanya ada satu-satunya, dan tentunya kelangsungan hidup manusia sangat tergantung pada upaya menjaga dan melestarikan lingkungan. Di sinilah letak pentingnya suatu *ecological literacy* untuk disampaikan dalam pembelajaran di sekolah. Jika *ecological literacy* ini dipupuk sejak SD, diharapkan *ecological literacy* akan menjadi solusi atas beragam masalah ekologi yang ditimbulkan oleh peradaban yang kurang memperhatikan keberlangsungan alam dan lingkungan. Selain itu, *ecological literacy* merupakan tanggung jawab kolektif, sehingga membutuhkan suatu keterampilan sosial yang

dapat memperkuat *ecological literacy* ini menjadi lebih konkrit dalam tindakan nyata di dalam kehidupan sehari-hari.

Ecological literacy didukung oleh kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan sosial, kecerdasan spiritual, dan empati pada semua makhluk hidup/bentuk kehidupan dalam ekosistem. Jadi, *ecological literacy* adalah kemampuan yang didukung oleh pengetahuan, kesadaran, dan aplikasi perilaku empati kepada semua bentuk kehidupan. Selain itu, *ecological literacy* bersifat kolektif, perlu tindakan bersama untuk menghasilkan dampak positif bagi kelangsungan ekologi.

Manusia mendapatkan unsur-unsur yang diperlukan dalam hidupnya dari lingkungan. Makin tinggi peradaban manusia, makin beraneka ragam pula kebutuhan hidupnya. Makin besar jumlah kebutuhan hidupnya berarti makin besar perhatian manusia terhadap lingkungan. Perhatian dan pengaruh manusia terhadap lingkungan makin meningkat pada zaman teknologi maju. Masa ini, manusia berangsur-angsur mengubah lingkungan hidup alami yang mereka diami menjadi lingkungan hidup binaan. Eksploitasi sumber daya alam makin meningkat untuk memenuhi kebutuhan industri. Sebaliknya hasil industri berupa asap dan limbah mulai menurunkan kualitas lingkungan hidup. Perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi pun selain berkembang pesat untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk berkomunikasi memiliki eksekutif berupa kemudahannya keterampilan sosial. Padahal, kualitas kehidupan manusia tergantung pada kualitas lingkungan, dan sebaliknya pula manusia membentuk lingkungannya. Hal semacam ini tidak dapat dilaksanakan perorangan, namun perlu tindakan secara sosial (Soemarwoto, 2007, hlm. 18; Soeriaatmadja, 1977, hlm. 4).

Isu mengenai adanya masalah-masalah sosial di lapangan yang disebabkan oleh lemahnya keterampilan sosial seperti banyaknya orang mengabaikan kebersihan dan tidak ada yang menegur, padahal menegur bisa menjadi salah satu keterampilan sosial. Dapat dipahami bahwa kesadaran peduli lingkungan memerlukan keterampilan sosial. Masalah sosial dan pola-pola hidup seperti pada pola konsumsi, cara pandang, dan lain-lain bisa jadi diakibatkan oleh kecanduan teknologi informasi yang memaparkan berbagai gaya hidup yang konsumtif, tidak

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehat, dan tidak ramah lingkungan. Dalam tataran yang lebih luas, masalah-masalah sosial semacam ini berdampak pada menurunnya *ecological literacy* (Goleman, 2009, hlm. 13-14).

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi begitu pesat, terutama dalam bidang komunikasi dan transportasi. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di bidang ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mulai memasuki dunia permainan anak-anak. Permainan seperti *game konsol*, *game online*, *gadget*, dan permainan digital lainnya kini digemari oleh anak-anak, bahkan orang dewasa. Akses terhadap permainan ini merambah semakin luas dan terintegrasi dalam teknologi komunikasi. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga dalam cara memainkannya. Permainan digital memerlukan peralatan seperti game konsol, game online yang membutuhkan media komputer dan jaringan internet, dan game dalam telepon seluler serta alat-alat permainan yang ada di pusat keramaian seperti mall. Berbeda dengan permainan tradisional yang terkadang tidak membutuhkan peralatan, dan walaupun membutuhkan peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah ditemukan anak-anak saat bermain di lapangan seperti batu, ranting kayu, atau pun benda lainnya.

Permainan-permainan modern tersebut umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, mall maupun di area akses internet sehingga bisa membuat anak betah memainkan permainan tersebut selama berjam-jam tanpa beranjak dari tempatnya. Berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di luar ruangan seperti di lapangan atau di halaman. Saat bermain permainan tradisional, anak-anak bergerak aktif dan mendayakan semua aspek kinestetiknya. Hal ini berbeda ketika anak memainkan permainan modern, anak cenderung pasif dan hanya menggunakan tangannya dan melihat pada layar komputer dan gadget.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital juga memberikan dampak buruk pada anak. Anak yang bermain permainan digital tanpa adanya kontrol dari orang dewasa, khususnya orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya anak

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi lupa akan waktu, fisiknya kurang aktif bergerak, hingga asyik sendiri tanpa menghiraukan interaksi dengan sesama temannya. Akhirnya, pikiran dan fisik anak terisolasi dari lingkungan alam dan lingkungan sosial. Dampaknya, meningkatnya angka obesitas, berkurangnya keterampilan sosial, munculnya perilaku apatis, individualistis, dan bahkan berdasarkan penelitian Wells & Evans (2003, hlm. 325) menyebutkan tingkat stres pada siswa yang kurang bersentuhan dengan lingkungan alam 17% lebih tinggi daripada siswa yang sering berinteraksi dengan lingkungan alam.

Sementara itu, Indonesia sejak dahulu memiliki permainan tradisional anak yang kaya akan nilai-nilai yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang menyenangkan bagi anak. Ariani (1998, hlm. 2) menyebutkan bahwa ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, demokrasi, tanggung jawab, patuh dan saling membantu. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak. Oleh sebab itu, keberadaan permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan (Ariani, 1998, hlm. 3).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji manusia dan dimensi ruang dan waktu yang meliputi kehidupan manusia dengan segala aspek kehidupannya, baik sosial, ekonomi, politik, psikologi, dan budaya. Dimensi ruang-waktu berarti ruang dan waktu di permukaan bumi, secara alamiah dicirikan oleh kondisi alamnya yang meliputi iklim dan cuaca, sumber daya air, ketinggian dari permukaan laut, dan sifat-sifat alamiah lainnya. Kenampakan ini dipelajari baik dalam geografi, sejarah, dan lain-lain.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dimensi-dimensi pembelajaran IPS meliputi manusia dan lingkungan sosialnya serta interaksi manusia (masyarakat) dengan lingkungan alam. Berkaitan dengan lingkungan alam, berdasarkan *Theory of Planned Behavior* sikap terhadap lingkungan dipengaruhi oleh pandangan mengenai hasil dari tindakannya. Seseorang yang mempunyai keyakinan bahwa

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

apa yang dilakukan akan berdampak pada makhluk hidup maka individu tersebut mempunyai keinginan untuk menjaga lingkungan dan akan bersikap *altruistic*. Sedangkan individu yang merasa bahwa apa yang dilakukan akan berdampak pada seluruh komponen biosfer, individu tersebut juga akan mempunyai keinginan untuk menjaga lingkungan dan akan mempunyai sikap *biospheric*. Perbedaan sikap *altruistic* dan *biospheric* terletak pada keinginan individu dalam memelihara lingkungan. Sikap *altruistic* dorongannya hanya untuk kepentingan makhluk hidup saja, sedangkan *biospheric*, tidak hanya memikirkan makhluk hidup saja, akan tetapi seluruh biosfer baik makhluk hidup maupun benda mati (Ariani, 1998, hlm. 18).

SD Negeri Sukamanah 2 merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Tasikmalaya. Umumnya siswa berasal dan tinggal di sekitar sekolah. Dengan kondisi sekolah yang berada di pinggir kota, pengaruh permainan modern cukup terasa meskipun sebagian besar siswa berasal dari latar belakang ekonomi keluarga menengah ke bawah. Sehingga tak jarang siswa mayoritas jarang melakukan ataupun mengenal permainan tradisional. Umumnya mereka bermain di rental game konsol, warnet, dan wahana-wahana permainan di pusat perbelanjaan di Kota Tasikmalaya. Beberapa di antara siswa pun ada yang memiliki *gadget* untuk bermain *game online*.

Sebagaimana diketahui bahwa permainan modern yang telah dijelaskan di atas akan mengurangi intensitas interaksi siswa dengan lingkungannya secara langsung. Jika fenomena ini masih berlangsung, dikhawatirkan *ecological literacy* siswa hanya sebatas pada pemahaman, tetapi kesadaran akan kelestarian lingkungan belum berkembang. Solusinya, siswa perlu untuk mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik mereka secara terintegrasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS.

Sejak berjalannya program sekolah sehat dan berwawasan lingkungan, interaksi sosial antarwarga sekolah mulai terbangun. Program ini menawarkan porsi tambahan bagi siswa dan warga sekolah lainnya untuk lebih mengaplikasikan *ecological literacy*. Siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekolah dan ikut membinanya dalam kerangka

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ecological literacy. Namun, hal itu dirasa masih kurang jika siswa belum memahami dan menyadari nilai-nilai kelestarian lingkungan dan keterampilan sosial, karena masih bersifat *inert-static*; mematuhi kewajiban dan melaksanakan program. Capaian program ini masih berupa mewujudkan lingkungan sekolah yang berwawasan lingkungan, tetapi pengembangan *ecological literacy* bagi warga sekolah secara individu belum menjadi perhatian utama. Nampak bahwa program-program seperti piket kebersihan, kerja bakti, daur ulang, merawat tanaman, pembuatan kompos, dan sebagainya belum menjadi tanggung jawab bersama. Misalnya, asalkan ruangan kelas sudah bersih, beberapa siswa seringkali meninggalkan tugas piket kepada teman-temannya yang lain dan memilih pulang untuk bermain *game konsol*.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, dirasakan perlu adanya pengembangan *ecological literacy* dari paradigma *inert-static* menjadi kinestetik-estetik. Sebagaimana telah diketahui bahwa *ecological literacy* membutuhkan keterampilan sosial agar dapat terwujud sebuah komunitas yang melek terhadap kelestarian lingkungan (Stone et al, 2005, hlm. 213; Goleman et al, 2012, hlm. 79). Keterampilan sosial ini dibutuhkan untuk menjadi perekat keharmonisan kehidupan manusia dengan sesamanya dan dengan alam sebagai tempat hidup dan penyedia potensi sumber daya (Maryani, 2011, hlm. 9). Kecerdasan kinestetik-estetik merupakan salah satu keterampilan yang dipahami bisa menyentuh baik *ecological literacy* dengan keterampilan sosial ini.

Karena domain-domain pembelajaran IPS menyentuh masalah-masalah di atas, pembelajaran IPS dapat dirancang untuk mentransformasikan *ecological literacy* siswa dari *inert-static* menuju kinestetik-estetik. Pembelajaran IPS melalui permainan tradisional, diharapkan siswa dapat mengembangkan *ecological literacy* khususnya dalam aspek kinestetik-estetik. Maka dari itu, perlu ada penelitian untuk mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional dalam mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik. Selain itu, perlu juga mendeskripsikan peningkatan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik tersebut setelah pembelajaran, khususnya di SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya.

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya dengan judul penelitian **PENGEMBANGAN *ECOLOGICAL LITERACY* ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya Kelas V Tahun Pelajaran 2016/2017)**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional dalam mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional dalam mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya?
3. Bagaimanakah peningkatan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya setelah pembelajaran IPS melalui permainan tradisional?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional dalam mengembangkan *ecological literacy* dalam aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS melalui permainan tradisional dalam mengembangkan *ecological literacy* dalam aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya.
3. Mendeskripsikan peningkatan *ecological literacy* dalam aspek kinestetik-estetik siswa kelas V SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya setelah pembelajaran IPS melalui permainan tradisional.

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN *ECOLOGICAL LITERACY* ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang kajian dan pengembangan pembelajaran IPS untuk peningkatan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik. Selain itu, penelitian ini menggali nilai-nilai kearifan lokal dari permainan tradisional dan menemukan kesesuaiannya dengan konsep-konsep *ecological literacy*. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti lain untuk memberikan gambaran dalam mengkaji pembelajaran IPS untuk peningkatan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik melalui permainan tradisional atau pun sebagai bahan perbandingan untuk meneliti kajian sejenis dalam perspektif yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk membentuk dan menumbuhkan nilai moral yang sesuai dengan prinsip *ecological literacy*. Siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang pada akhirnya dapat menumbuhkan kepedulian, komitmen untuk melindungi, memperbaiki serta memanfaatkan lingkungan hidup secara bijaksana, turut menciptakan pola perilaku baru yang bersahabat dengan lingkungan hidup, mengembangkan etika lingkungan hidup dan memperbaiki kualitas hidup.

Pembelajaran IPS melalui permainan tradisional dalam meningkatkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik diharapkan menimbulkan dampak pengiring pembelajaran yang bermanfaat bagi pengembangan potensi siswa dalam berbagai ranah perkembangannya, baik *head*, *heart*, dan *hand*; membentuk pengetahuan, kesadaran, dan aplikasi siswa untuk menggunakan teknologi khususnya komunikasi dan transportasi secara ramah lingkungan.

Bagi sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan lagi program pendidikan yang secara efektif mampu membentuk karakter dan moral ekologis siswa dan pengembangan *ecological literacy* siswa secara keseluruhan.

Pidi Mohamad Setiadi, 2017

PENGEMBANGAN ECOLOGICAL LITERACY ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagi guru dapat mengembangkan pembelajaran yang mengasah keterampilan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber dan media pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa secara keseluruhan.

Bagi pengembangan IPS, penelitian ini memberikan manfaat kajian ekologis dan pengembangannya yang sesuai dengan konsep IPS.

Selain itu dapat dijadikan sebagai bahan informasi yang sangat berguna bagi masyarakat untuk berperan serta dalam pembentukan dan pengembangan *ecological literacy* siswa dalam konsep pewarisan ke generasi berikutnya dalam mendukung komunitas yang berkelanjutan untuk mewujudkan masa depan bersama. Hal ini menuntut peran serta masyarakat untuk secara aktif berkontribusi secara langsung dan tidak langsung dalam pendidikan lingkungan hidup. Mewujudkan kepedulian dan komitmen bersama menjadi gerakan bersama dan keteladanan yang dapat membentuk *ecological literacy* siswa sesuai dengan yang diharapkan.

E. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terdiri dari lima bab. Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Dalam Bab II memuat kajian pustaka yang memberikan landasan penelitian. Kajian pustaka terdiri dari: pengembangan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik, permainan tradisional dalam perspektif *ecological literacy*, pembelajaran IPS perspektif kurikulum dan penilaian, pembelajaran *ecological literacy* bagi siswa SD melalui permainan tradisional, dan penilaian *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik untuk siswa SD.

Dalam Bab III, memuat desain penelitian secara keseluruhan yang meliputi: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, klarifikasi konsep, prosedur penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

Dalam Bab IV, berisi hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi pemaparan setiap siklus dan pembahasannya.

Pada Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berhubungan dengan hasil penelitian.