

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Salah satu aspek terpenting dalam mempertahankan eksistensi bangsa dan negara ini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun ilmu pengetahuan dan teknologi saja tidak cukup, masih ada moril generasi penerus bangsa yang harus kita pertanggung jawabkan bersama. Untuk menempuh hal tersebut diperlukan proses pendidikan yang terorganisir dengan baik, hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan jalan yang efektif untuk menentukan kualitas suatu bangsa baik dari segi moril maupun intelektualitasnya. Maka pendidikan menjadi salah satu indikator dalam keberhasilan pembangunan, terutama pembangunan sumber daya manusia.

Sustainable Development Goals (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan merupakan rencana pembangunan untuk meraih keberlanjutan untuk semua orang dengan memfokuskan terhadap permasalahan dunia yang dihadapi diantaranya yakni kesenjangan, ketidaksetaraan, perubahan iklim, degradasi lingkungan, kesejahteraan hingga keadilan. Tujuan ini menggabungkan semua konsep tersebut agar tidak ada Negara yang tertinggal dan memiliki target pencapaian pada tahun 2030. Pada tujuan nomor 13 mengenai perubahan iklim, kecredasan ekologis berperan penting terhadap pengambilan keputusan barang pemenuhan kebutuhan manusia yang tidak berdampak buruk terhadap lingkungan sekitar, sehingga dampak yang ditimbulkan dapat berdampak baik terhadap lingkungan. Sektor pendidikan menjadi sarana yang tepat untuk membangun kecerdasan ekologis peserta didik, dan salah satunya ialah penggunaan kertas.

Pemerintah Indonesia telah membuat regulasi mengenai penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang tercantum dalam Undang-undang RI No.20 tahun 2003 pada bab ke II pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (Djumramseh, 2009:116).

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan merupakan sebuah proses pembentukan karakter yang memiliki tujuan mulia dalam memanusiakan manusia.

Maka dari itu agar tujuan-tujuan pendidikan tersebut tercapai dibutuhkan proses pembelajaran. Syaiful Sagala mengatakan bahwa pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Oleh karenanya pembelajaran memiliki peran yang besar dalam menentukan kualitas pendidikan. Tentu saja kualitas itu pun ditentukan oleh adanya peran pendidik dalam mengelola kelas dan peserta didik. Hal ini seolah disepakati oleh M. Sobry Sutikno yang menyatakan bahwa inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Pendidikan ilmu sosial penuh dengan tujuan yang termasuk pengetahuan dan pemahaman. Dalam belajar ilmu-ilmu sosial seorang peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan tentang berbagai konsep pokok dalam suatu disiplin ilmu. Jika seorang peserta didik yang belajar sejarah harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai beberapa konsep seperti konsep waktu, perubahan, gerak, dan sebagainya.

Menurut Trigg (1991) seorang yang belajar ilmu-ilmu sosial harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai hal-hal berikut:

- a. Ruang lingkup dan pokok kajian
- b. Struktur keilmuan dari setiap disiplin
- c. Fakta, konsep, peristiwa yang dianggap penting
- d. Pokok-pokok pikiran keilmuan
- e. Teori-teori penting
- f. Tokoh-tokoh yang melahirkan teori
- g. Isu penting yang ada di masyarakat kini

Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam mengolah informasi yaitu pengolahan dalam bentuk kemampuan menggunakan, menganalisis, mensistesis, dan menilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

Fahmi Nugraha Heryanto, 2019

MEMBANGUN KECERDASAN EKOLOGIS HEMAT KERTAS MELALUI TEKNIK HIT AND RUN BERBASIS APLIKASI BARCODE GENERATOR DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 1 Bandung Kelas VII-10)

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

Studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti sebelumnya ditemukan permasalahan pembelajaran yang dialami dalam mata pelajaran IPS khususnya di SMPN 1 Bandung tepatnya pada kelas VII-10. berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa dalam pembelajaran metode yang banyak digunakan oleh pendidik adalah ceramah, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh pendidik. Namun jika ceramah sering dilakukan, peserta didik akan cenderung bosan dan kurang memperhatikan, seperti yang dialami oleh peserta didik di SMPN 1 Bandung, peserta didik cenderung pasif, mereka malah mengobrol dengan teman sebangku, rendahnya kepedulian terhadap lingkungan sehingga terdapat sampah berupa kertas bekas yang menumpuk begitu saja baik di pojok kelas maupun di lemari kelas yang disediakan oleh pihak sekolah tanpa mengetahui cara menanggulangnya dan kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik.

Beberapa permasalahan IPS di kelas VII-10 disebabkan beberapa faktor, antara lain metode ceramah yang tidak disertai dengan metode lainnya, minat peserta didik yang rendah terhadap pembelajaran, proses pembelajaran yang kurang menarik, atau pendidik yang kurang dapat membuat suasana pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik. Pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran, harus dapat mengusahakan agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal. Pendidik diharapkan melakukan perubahan-perubahan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Penggunaan *Smartphone* yang berlebihan pada peserta didik tentu akan berdampak tidak baik untuk perkembangan peserta didik, penggunaan *smartphone* tentu memerlukan pengawasan yang tepat oleh orang tua maupun pendidik di sekolah, untuk mengurangi penggunaan *smartphone* dengan rendahnya pengawasan maka pendidik berinovasi untuk memanfaatkan penggunaan *smartphone* kedalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Dari semua masalah diatas, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik serta membangun pemahaman tentang perilaku ramah lingkungan sehingga diharapkan semua peserta didik memiliki pemahaman dan

keterampilan yang baik sehingga berimplikasi pada prestasi belajar peserta didik yang baik pula. Untuk itu sangat dibutuhkan kecocokan dalam penerapan metode pembelajaran dalam suatu mata pelajaran yang memperhatikan masukan (*input*) proses belajar sehingga akan sangat menentukan hasil belajar yang sesuai. Model pembelajaran dalam setiap pelajaran harus diperhatikan sehingga aktif, kreatif, inovatif akan terwujud.

Permasalahan yang dihadapi oleh sebagian pendidik IPS adalah materi pelajarannya yang kompleks, sering dianggap pelajaran yang mudah tapi susah, bersifat hafalan dan membosankan, sehingga menyebabkan rendahnya perhatian dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih jika pendidik hanya menggunakan buku teks atau media cetak lainnya yang dapat mengeksploitasi penggunaan kertas secara berlebihan. Rendahnya perhatian peserta didik pada mata pelajaran IPS, ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya prestasi peserta didik.

Penggunaan kertas dalam proses pembelajaran sudah berlangsung sejak lama, pun sama kondisinya dengan Indonesia, penggunaan kertas yang berlebihan tentu akan berdampak pada lingkungan, karena kertas diolah dari pohon yang merupakan salah satu aspek penting dalam keberlangsungan makhluk hidup dan ekosistem alam. Usaha peduli lingkungan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan dimulai melalui cara yang sederhana, yakni mengurangi penggunaan kertas yang sering dijumpai dalam kegiatan sehari-hari, yakni mencatat, kuis, ulangan harian, Penilaian Tengah Semester (PTS) hingga Penilaian Akhir Semester (PAS) sehingga perlu upaya yang dilakukan agar penggunaan kertas bisa dilakukan dengan seminimal mungkin.

Teknik *hit and run* dipilih karena memang dikembangkan dengan media pembelajaran *barcode* generator sehingga dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran IPS untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas pada peserta didik. Penggunaan media *paperless* dalam pembelajaran guna membangun kecerdasan ekologis peserta didik sangat cocok untuk digunakan dalam peserta didik kelas VII-10, dalam proses pembelajaran perubahan tingkah laku terjadi pada peserta didik karena adanya latihan atau pengalaman yang dialaminya. Perubahan tersebut bersifat

permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Kecerdasan ekologis merupakan kecerdasan yang perlu dibangun pada peserta didik agar peserta didik bisa menjaga lingkungan di sekitarnya melalui kegiatan pembelajaran yang diarahkan oleh tujuan belajar berbasis aplikasi *Barcode Generator*. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti ingin meneliti tentang **MEMBANGUN KECERDASAN EKOLOGIS HEMAT KERTAS MELALUI TEKNIK *HIT AND RUN* BERBASIS APLIKASI *BARCODE GENERATOR* DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 1 Kota Bandung Kelas VII-10)**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Proses Perencanaan Pembelajaran IPS Melalui Teknik *Hit And Run* Berbasis Aplikasi *Barcode Generator* untuk Membangun Kecerdasan Ekologis Hemat Kertas?
2. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Melalui Teknik *Hit And Run* Berbasis Aplikasi *Barcode Generator* untuk Membangun Kecerdasan Ekologis Hemat Kertas?
3. Apa kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik *Hit And Run* Berbasis Aplikasi *Barcode Generator* untuk Membangun Kecerdasan Ekologis Hemat Kertas?
4. Sejauh mana Penerapan Teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dapat Membangun Kecerdasan Ekologis Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merencanakan membangun kecerdasan ekologis peserta didik melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan membangun kecerdasan ekologis peserta didik melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS
3. Untuk menjelaskan kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS
4. Untuk mengetahui sejauh mana penerapan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dapat meningkatkan kecerdasan ekologis peserta didik dalam pembelajaran IPS

1.4. Manfaat Penelitian

Dari informasi yang ada, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Segi Teori

Diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam segi teori, yakni teknik *hit and run* dalam pembelajaran IPS yang masih dalam tahap pengembangan

2. Segi Kebijakan

Memberikan manfaat bagi para pemangku kebijakan agar lebih bisa mengimplementasikan penelitian ini menjadi sebuah regulasi agar upaya hemat kertas akan meminimalisir deforestasi yang terjadi di Indonesia

3. Segi Praktik

Memberikan manfaat bagi pendidik dalam menangani masalah peserta didik terutama yang berkaitan dengan meningkatkan kecerdasan ekologis peserta didik

4. Segi Isu serta Aksi Sosial

Diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS. Sehingga mampu memahami mengenai masalah-masalah sosial dan lingkungan yang terjadi di Masyarakat.

1.5. Struktur Organisasi

Pada sistematika penulisan ini peneliti akan menjelaskan tentang urutan penulisan dari setiap Bab yang terdapat dalam skripsi ini, dimulai dari BAB I sampai dengan BAB V. berikut penjelasan sistematika penulisan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB 1 ini penulis menguraikan latar belakang masalah penelitian. Pada bab ini akan diuraikan masalah-masalah yang ditemukan saat melakukan observasi berdasarkan data di lapangan. Penulis akan menuliskan alasan mengambil penelitian terhadap masalah yang dipilih dengan memaparkan solusi yang dimiliki untuk mengatasi permasalahan tersebut. Di dalam bab ini juga menuliskan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan dalam skripsi ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB ini berisi pemaparan konsep-konsep yang mendukung penelitian yang diambil dari berbagai literatur sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian, kajian pustaka ini meliputi pengertian kecerdasan Ekologis, pengertian teknik *Hit and Run*, dan media aplikasi *Barcode Generator*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Dalam bab ini terdiri dari lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti memaparkan data hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di lapangan kemudian dikolaborasikan dengan berbagai literatur yang menunjang. Data hasil penelitian tersebut akan dipaparkan oleh peneliti secara jelas dan menyeluruh.

BAB V SIMPULAN & IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan uraian secara singkat mengenai hasil temuan yang mampu menjawab rumusan masalah dan memberikan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.