

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia hari ini sudah masuk pada masa era digital namun masalah dan tantangan yang dihadapi masih saja klasik. Kita saat ini tengah menghadapi sejumlah tantangan pencemaran dan kerusakan lingkungan oleh limbah kemasan yang memerlukan tindakan keberlanjutan (*sustainability*). Tindakan manusia sekecil apa pun akan berdampak terhadap lingkungan dimana ia tinggal karena adanya saling keterkaitan dengan makhluk hidup dan benda-benda di alam.

Menurut Barlia (2008, hlm.1) andaikan manusia punah dari muka bumi, mungkin tidak akan terlalu berpengaruh terhadap spesies makhluk hidup lain, tetapi kalau tumbuhan dan hewan punah, maka manusia pun ikut punah. hal ini menunjukkan betapa pentingnya hubungan antar makhluk hidup di bumi, terutama manusia perlunya menyadari keberlangsungan hidupnya tergantung dari makhluk lain untuk mempertahankan kehidupan generasi berikutnya. Hal ini sejalan dengan Capra (2002, hlm.13) bahwa sudut pandang sistemik, satu-satunya solusi yang patut dilaksanakan ialah solusi yang berkelanjutan (*sustainable*).

Dalam perspektif filosofis, manusia merupakan makhluk multidimensional yang salah satunya ialah memiliki hubungan dengan alam atau lingkungan, sehingga pengembangan manusia dalam proses pendidikan tidaklah terpisah dari hakikatnya tersebut, dan akan senantiasa terkait erat dengan ruang dan waktu saat relasi antara manusia dengan lingkungan alam mendapat tempatnya secara nyata. Hal ini berimplikasi secara praktis pada kewajiban manusia untuk selalu menjaga keselarasan, keharmonisan, dan kesinambungan dengan alam (Yunansah & Herlambang, 2017).

Hampir sebagian besar kerusakan lingkungan disebabkan oleh tindakan manusia yang menganggap alam diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dan segala sesuatunya hanya ditinjau dari sudut pandang menguntungkan manusia tanpa memikirkan akibatnya bagi makhluk hidup lainnya.

Muhammad Arya Dwiki Ressa Adriani, 2020
Pemanfaatan Video Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Kreatif Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satunya adalah Kapitalisme global yang terus menguasai pasar global termasuk di Indonesia. Seperti gaya berpakaian adalah bagian representasi dan aktualisasi diri sehingga masyarakat Indonesia menjadi konsumtif tidak berdasarkan kebutuhan. Akibatnya berdirilah Industri fashion, melalui industri ini, berbagai jenis usaha berkembang tidak hanya terkait dengan komoditas atau produk fisik/materi pakaian melainkan juga citra. Industri fashion ini ditopang oleh industri tekstil yang sarat akan polusi. Besarnya devisa yang diperoleh negara serta profit yang didapat oleh korporasi harus dibayar mahal dengan dampaknya pada lingkungan. Modernisasi untuk memenuhi konsumen dengan produksi massal harus dibayar mahal dengan degradasi lingkungan (Supriatna, 2018, hlm.278-286).

Sebelum teknologi dan industri bergerak cukup cepat, sejarah kemasan produk konsumsi tidak lepas dari bahan-bahan yang bersumber dari alam. Khususnya daun-daunan seperti daun pisang, daun jagung, hingga wadah yang dianyam dari bambu. Seiring dengan perkembangan teknologi dan gaya hidup, wadah dan pembungkus makanan alami tersebut mulai ditinggalkan masyarakat, termasuk para peserta didik dan di identikan dengan kumuh, tidak higienis, tidak praktis. Kemasan produk konsumsi perlahan berganti dengan pembungkus atau kemasan buatan manusia, yang kini biasa kita gunakan seperti; kertas, plastik, kaleng dan styrofoam. Kemasan produk konsumsi yang modern tersebut memang menciptakan kesan praktis, simpel dan bersih (Supriatna, 2017, hlm.264).

NASA pernah merilis animasi yang menunjukkan kondisi sampah di lautan dunia. Dari situ terlihat sampah menumpuk di lima bagian samudra terbesar di Bumi. Semua sampah itu terbawa arus hingga membentuk pulau-pulau sampah raksasa. Data NASA juga menunjukkan bila per tahunnya ada sekitar 8 juta ton sampah yang sebagian besar adalah plastik berakhir di lautan. Sebagian besar sampah-sampah itu berasal dari negara-negara di Asia, yakni China, Indonesia, Filipina, Vietnam, dan Sri Lanka.

World Economic Forum (WEF) memprediksi pada 2050 mendatang, jumlah plastik di lautan akan lebih banyak dibanding ikan. Mereka memperkirakan bahwa 2050

mendatang, jumlah plastik yang diproduksi secara global meningkat tiga kali lipat menjadi 1,124 miliar ton (tersedia online di <http://zerowaste.com>).

Sampah adalah salah satu masalah klasik di Indonesia. Mulai dari sampah sembarangan hingga penggunaan sampah plastik yang pemakaiannya sudah dibatasi darurat. Jambeck, 2015 menyatakan bahwa Indonesia masuk dalam peringkat kedua dunia setelah Cina menghasilkan sampah plastik di perairan mencapai 187,2 juta ton. Permasalahan sampah plastik tersebut apabila semakin banyak jumlahnya di lingkungan maka akan berpotensi mencemari lingkungan. Mengingat bahwa sifat plastik akan terurai di tanah dalam waktu lebih dari 20 tahun bahkan dapat mencapai 100 tahun sehingga dapat menurunkan kesuburan tanah dan di perairan plastik akan sulit terurai (Pramiati Purwaningrum, 2016, hlm.142).

Upaya untuk mengatasi masalah lingkungan yang ditimbulkan oleh manusia pada umumnya dan generasi muda pada khususnya, salah satunya melalui jalur pendidikan karena sebagian besar waktu yang dimiliki mereka adalah di sekolah. Mereka bisa menghabiskan waktu lebih dari tujuh jam dalam satu hari dan selama enam hari di sekolah, selain itu lingkungan tempat dimana seseorang itu tinggal bisa mempengaruhi seseorang tersebut. Sebagian besar waktu berikutnya adalah di rumah yang sebenarnya bisa lebih banyak dibandingkan di sekolah namun, adakalanya pendidikan yang berhubungan dengan lingkungan belum tentu diperoleh peserta didik di rumah karena faktor keterbatasan orangtua untuk mendidik anak-anak untuk peduli pada lingkungan.

Pendidikan yang berkaitan dengan lingkungan adalah milik semua disiplin mata pelajaran. Semua tindakan manusia terjadi di dalam lingkup ekosistem dan dipengaruhi oleh mereka dalam cara-cara yang berbeda dengan sangat besar sepanjang waktu dan ruang. Semua pendidikan adalah pendidikan yang bersifat lingkungan atau disebut perbaikan yang lengkap dari kurikulum sekolah karena tidak ada disiplin ilmu yang berdiri sendiri (Foltz, 2003, hlm.10-12).

Pendidikan lingkungan hidup merupakan salah satu upaya untuk mengubah perilaku dan sikap yang dilakukan oleh berbagai pihak atau elemen masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran masyarakat tentang

nilai-nilai lingkungan dan isu permasalahan lingkungan yang pada akhirnya dapat menggerakkan masyarakat untuk berperan aktif dalam upaya pelestarian dan keselamatan lingkungan untuk kepentingan generasi sekarang dan yang akan datang untuk keberlanjutan kehidupan (Muhaimin, 2015, hal. 23-24). Menurut Barlia (dalam Afandi, 2013) pendidikan lingkungan hidup harus dapat mendidik individu-individu yang responsif terhadap laju perkembangan teknologi, memahami masalah-masalah di biosfer, dan berketerampilan siap guna yang produktif untuk menjaga dan mempertahankan kelestarian alam. Hal ini, melalui proses pendidikan di diharapkan dapat membantu setiap siswa sebagai anggota masyarakat akan kesadaran dan kepekaan terhadap permasalahan lingkungan hidup.

Pembelajaran di kelas sepertinya sangat jarang membangkitkan kesadaran dan perilaku cinta lingkunga. Pendidikan yang diajarkan masih fokus pada ranah kognitif, sehingga tidak mengherankan jika yang terjadi adalah pengetahuan tentang lingkungan yang dihafalkan. Proses belajar-mengajar pada peserta didik hanya sebatas *text-book*. Lembar evaluasi peserta didik yang jarang sekali menilai aspek afektif dan psikomotorik dalam keterampilan terkait akan kesadaran lingkungan. Disinilah pembelajaran terkait kesadaran lingkungan menjadi mendesak untuk diterapkan, bukan hanya sekedar diterapkan tetapi peserta didik dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan sampah plastik.

Menurut Palmer dan Neil Philip (dalam Muhaimin, 2015, hal.13) dalam konteks pendidikan, siswa perlu disiapkan untuk menyikapi berbagai krisis ekologi dengan membentuk sikap dan kepedulian sebagai bentuk dari tanggung jawab manusia untuk masa depan bersama dan kehidupan yang berkelanjutan.

Dalam proses belajar dan pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, artinya menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif, termasuk diantaranya menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi (Heri Rahyubi, hlm.6). Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo, *learning is most effective when it's fun*?, belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang (Hernowo, 2002, hlm.9).

Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada peserta didik. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak, sehingga kreativitas dapat menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya (Florence Beetlestone, 2013, hlm.3)

Perlu diketahui dalam mata pelajaran IPS manusia dan lingkungan menjadi tema sentral, baik secara konten, sumber pembelajaran, dan media pembelajaran. Kompetensi yang dikembangkan dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama terdapat kompetensi ekologis yang dikembangkan dalam tujuan IPS yaitu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memecahkan masalah, dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Pada hakikatnya mata pelajaran IPS ini memiliki kaitan yang erat dengan interaksi kehidupan manusia dan lingkungan alam, memelihara, mengembangkan dan melestarikannya. Isu-isu ekologis merupakan isu-isu global yang harus direspon dalam pendidikan IPS (Muhaimin, 2015, hlm.38).

IPS seharusnya sangat mampu membina dan mengembangkan masyarakat sebagai insan sosial yang rasional, bertanggung jawab dan bernilai. IPS tidak hanya memberikan pengetahuan saja, namun disisi lain menekankan pada nilai-nilai, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, sekolah diharapkan menjadi agen terdepan dalam menangani permasalahan lingkungan.

Secara umum rendahnya kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga lingkungan nampak terlihat 1) sampah plastik yang berserakan di perkarangan sekolah. Hal ini terjadi karena sikap peserta didik cenderung membuang sampah tidak pada tempatnya, 2) kecenderungan peserta didik membiarkan lingkungan disekitar kelas tidak terawat, 3) tidak adanya panduan, arahan, dan bimbingan dari pihak sekolah tentang pentingnya kesadaran peduli lingkungan. Panduan, arahan, dan bimbingan bisa

diterapkan melalui tindakan pembiasaan yang pada akhirnya bisa membentuk karakter peduli lingkungan, 4) tidak adanya praktik pembelajaran yang melibatkan pentingnya terkait kesadaran peduli lingkungan. Padahal kondisi tersebut penting sebagai upaya pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, sikap, aktivitas, kreativitas, dan semangat peserta didik dalam rangka mencintai lingkungan.

Hasil kesimpulan dari observasi pada kelas VIII di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb khususnya kelas VIII.D bahwa guru mengeluhkan akan kurangnya kesadaran peserta didik untuk menjaga kebersihan kelas dan lingkungan disekitar kelas. Peserta didik baik sengaja maupun tidak sengaja meninggalkan sampah di laci meja belajar dalam kelas, penggunaan plastik yang masih ada, kecenderungan peserta didik membiarkan lingkungan disekitar kelas tidak terawat, dan tidak adanya pemahaman yang mendasar tentang pentingnya kesadaran lingkungan terkait penggunaan plastik. Untuk itu diperlukan penumbuhan dan peningkatan kesadaran lingkungan yang perlu diasah dengan mengembangkan sikap kritis akan kondisi lingkungan melalui pembelajaran IPS.

IPS sebagai mata pelajaran yang kaya akan penanaman nilai-nilai memiliki peran penting untuk menumbuhkan perilaku peduli lingkungan, tidak hanya sekedar peduli tapi peserta didik juga harus kreatif. Permasalahan yang timbul di sekolah dapat diatasi dengan tindakan-tindakan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan berupa pengembangan materi pembelajaran IPS yang *meaningful* dan pengembangan media pembelajaran di kelas.

Kesadaran akan lingkungan hidup diperlukan sikap kritis, partisipatif dan bertanggungjawab dari peserta didik tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan IPS yang dirumuskan oleh NCSS tahun 1989 (Maryani, 2011) yakni: 1) menjadikan warga yang berpartisipasi dan bertanggungjawab, 2) memberikan pengetahuan dan pengalaman hidup karena mereka adalah bagian dari petualangan hidup manusia dalam perpektif ruang dan waktu, 3) mengembangkan berpikir kritis dari pemahaman sejarah, geografi, ekonomi, politik dan lembaga sosial, tradisi dan nilai-nilai masyarakat dan negara sebagai ekspresi kesatuan dari keberagaman, 4) meningkatkan pemahaman

tentang hidup bersama sebagai satu kesatuan dan keberagaman sejarah kehidupan manusia di dunia, dan 5) mengembangkan sikap kritis dan analitis dalam mengkaji kondisi manusia. Hal tersebut juga merujuk pada tujuan pendidikan lingkungan hidup yang dipertegas oleh UNESCO pada tahun 1977 (dalam Muhaimin, 2015, hal.27-28) yaitu menciptakan suatu masyarakat dunia yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan masalah-masalah yang terkait di dalamnya serta memiliki pengetahuan, motivasi, komitmen, dan keterampilan untuk bekerja, baik secara perorangan maupun kolektif dalam mencari alternatif atau memberi solusi terhadap permasalahan lingkungan hidup yang ada sekarang dan untuk menghindari timbulnya masalah-masalah lingkungan hidup baru.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran peduli lingkungan peserta didik yaitu peran guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran sebagai sumber media pembelajaran. Media dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (A. Kurniawati, dkk., 2013). Media merupakan faktor pendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus mampu merangsang perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran disebut juga media pembelajaran (N. Imamah, 2012). Sedangkan menurut M. Rohwati (2012) “Media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep”.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu media video. Media video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan (Sukiman, 2012). Dengan adanya penggunaan media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas siswa. Aktivitas merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan seseorang

untuk mencapai hasil sesuai yang diinginkan melalui penggunaan alat atau media (A. Kurniawati, dkk., 2013).

Dengan tayangan yang menarik dan konten berisi sampah plastik diharapkan peserta didik terinspirasi untuk memberikan kontribusi nyata secara kreatif pada kepedulian lingkungan. Mulai dari yang paling dekat dengan mereka, ruang kelas, halaman sekolah, dan lingkungan kehidupan bermasyarakat di tataran lokal, nasional, bahkan global. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Pemanfaatan Video Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Kreatif Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb”*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dikemukakan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana desain perencanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik SMP Negeri 2 Tanjung Redeb?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik SMP Negeri 2 Tanjung Redeb?
3. Bagaimana hasil penilaian kesadaran lingkungan kreatif peserta didik SMP Negeri 2 Berau setelah memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS?
4. Apakah ada kendala-kendala dan upaya-upaya apa yang dilakukan dalam pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan desain perencanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik SMP Negeri 2 Tanjung Redeb.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik SMP Negeri 2 Tanjung Redeb.
3. Untuk menganalisis hasil penilaian kesadaran lingkungan kreatif peserta didik SMP Negeri 2 Tanjung Redeb setelah memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS.
4. Untuk menganalisis kendala-kendala dan upaya-upaya apa yang dilakukan dalam pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran IPS melalui pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS dan diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah dalam inovasi pembelajaran.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Penulis
Bagi penulis sebagai bukti bahwa dalam proses belajar-mengajar seorang guru harus mampu kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan

media pembelajaran serta mampu menggunakan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Bagi guru dapat memberikan bahan evaluasi agar mampu menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran agar dalam mewujudkan interaksi positif antara guru dan peserta didik. Selain itu juga peserta didik dapat belajar secara optimal dengan memanfaatkan berbagai komponen dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik dapat memberikan gambaran tentang pentingnya kesadaran peduli lingkungan dengan memanfaatkan video sampah plastik sebagai media pembelajaran di kelas dan dapat memotivasi peserta didik untuk berkreaitivitas dalam mencintai lingkungan.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi yang sangat berguna bagi lembaga pendidikan tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran melalui pemanfaatan video sampah plastik untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran nantinya akan membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik saja tetapi memiliki rasa empati terhadap lingkungan disekitarnya khususnya yang ada di sekitar sekolah.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya mampu mengembangkan media pembelajaran melalui video pada peserta didik dalam sudut pandang yang berbeda. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik dalam kajian yang lebih khusus dan mendalam.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Untuk memudahkan rencana penelitian yang berjudul *“Pemanfaatan Video Sampah Plastik sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb”*, maka penelitian menjabarkan dalam struktur organisasi tesis sebagai berikut.

BAB I merupakan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan pemanfaatan penelitian dari pemilihan masalah dalam penelitian ini.

BAB II merupakan bahasan mengenai kajian pustaka yang meliputi konsep dan pembelajaran IPS, media pembelajaran, video sampah plastik, dan kesadaran lingkungan kreatif, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir sebagai literatur yang akan digunakan terhadap masalah-masalah yang akan dikaji dalam penelitian.

BAB III merupakan uraian mengenai metode penelitian yang meliputi metode penelitian, lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, interpretasi data, instrument penelitian, dan indikator keberhasilan dalam penelitian.

BAB IV merupakan bahasan mengenai penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi pra penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan dan hasil analisis penelitian.

BAB V merupakan uraian penutup yang menguraikan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi dalam penelitian ini.