

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dapat diuraikan beberapa hal yang melatar belakangi topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini hingga menjadi struktur organisasi skripsi. Terdapat berbagai hal yang berkenaan dengan pendahuluan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.1. Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran, merupakan komponen penting yang harus ada dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian hingga terjadilah proses pembelajaran (Sardiman, 2010). Kehadiran media juga memiliki peran yang penting dalam sebuah proses pembelajaran karena hal tersebut dapat meningkatkan mutu dan juga kualitas dari suatu pembelajaran itu sendiri. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, dan juga efisien dengan kehadiran media pembelajaran. Media pembelajaran juga berkaitan dengan perkembangan teknologi dan juga arus modernisasi. Percepatan teknologi, informasi, dan komunikasi sangat mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Sebagai alat yang menunjang proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, suatu media pembelajaran dituntut untuk cepat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu media yang banyak digunakan dikondisi seperti sekarang ialah aplikasi *e-learning*, dengan memanfaatkan media atau bantuan alat elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Menurut Michael (2013) aplikasi *e-learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Aplikasi *e-learning* ini bukan hanya dapat dioperasikan pada komputer saja tetapi juga dapat dioperasikan pada ponsel pintar yang kini sudah menjadi barang wajib yang dimiliki oleh setiap kalangan.

Meskipun peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar, akan tetapi masih banyak media pembelajaran yang masih menggunakan metode atau cara lama dalam pelaksanaannya. Hal ini dapat terjadi karena

beberapa faktor, pertama karena sumber daya manusianya sendiri yang kurang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga tidak ada kemajuan dalam peningkatan mutu media pembelajaran, kedua yaitu faktor wilayah yang masih sulit mendapatkan akses kemajuan teknologi itu sendiri. Terlebih dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mana mata pelajaran ini dikenal sebagai mata pelajaran yang banyak materi atau hafalan.

Mata pelajaran IPS ini memang kaya akan ilmu sosial yang mana mata pelajaran ini terdiri dari ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, dan geografi yang terintegrasi dengan mata pelajaran-mata pelajaran lainnya. Maka tidak heran apabila stigma yang ada di masyarakat saat ini terkait pembelajaran IPS tersebut merupakan mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh peserta didik. Akan tetapi dibalik itu, IPS sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari karena objek kajian dari IPS ini ialah manusia dengan lingkungannya yang bersifat dinamis, maka dari itu IPS seringkali disebut sebagai ilmu dinamis karena objek kajiannya yaitu manusia, selalu berubah dan juga berkembang mengikuti perkembangan zaman. Mata pelajaran IPS atau yang dikenal dengan IPS terpadu, artinya mata pelajaran ini dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran apapun, hal tersebut membuat mata pelajaran IPS syarat akan nilai-nilai yang membuatnya menjadi mata pelajaran yang kaya akan nilai. Salah satunya adalah nilai pendidikan lingkungan hidup. Nilai ini juga terintegrasi dalam mata pelajaran IPS. Pendidikan Lingkungan Hidup pada awalnya memang sebuah mata pelajaran yang berdiri sendiri, akan tetapi karena urgensinya yang mengkaji mengenai lingkungan tempat manusia tinggal, maka mata pelajaran ini dileburkan atau diintegrasikan kedalam mata pelajaran – mata pelajaran lain, yang mana mata pelajaran ini seharusnya mulai diajarkan dari jenjang sekolah terendah hingga tinggi karena mata pelajaran ini berkaitan langsung dengan kegiatan yang kita lakukan setiap harinya. Sesuai namanya, mata pelajaran ini berkaitan dengan lingkungan hidup atau lingkungan tempat tinggal manusia (Biosfer). Maka dari itu, nilai ini sangat penting untuk diajarkan dan juga ditanamkan sejak dini.

1.2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada pengaruh aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS untuk menumbuhkan kecerdasan ekologis

Fini Kristiani, 2022

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENUMBUHKAN ECO INTELLIGENCE PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 LEMBANG (QUASI-EKSPERIMENT DI SMP NEGERI 3 LEMBANG)

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

peserta didik di SMP Negeri 3 lembang. Variabel yang diukur yaitu pengaruh aplikasi *ecolife* dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sebelumnya dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan aplikasi *ecolife* dalam pembelajaran IPS berpengaruh dalam menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik? Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan kecerdasan ekologis peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS di kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan kecerdasan ekologis peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran IPS dikelas kontrol?
- c. Apakah terdapat perbedaan kecerdasan ekologis peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *ecolife* dengan kelas kontrol yang menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran IPS?
- d. Bagaimana pengaruh pemanfaatan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS dalam menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik?

1.4.Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh pemanfaatan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS dalam menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik di SMP Negeri 3 Lembang.

1.4.2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kecerdasan ekologis peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS di kelas eksperimen.
- b. Untuk mengetahui kecerdasan ekologis peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya *Microsoft power point* sebagai media pembelajaran IPS di kelas kontrol.
- c. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan terhadap kecerdasan ekologis peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *ecolife* dengan kelas kontrol yang menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran IPS.
- d. Untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS dalam menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang sebelumnya sudah tercantum diatas, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan sumbangan ilmiah khususnya dalam bidang pendidikan mengenai media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang SMP.
- 2) Sebagai contoh atau referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang SMP.

b. Manfaat Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan media pembelajaran IPS yang menarik dan efektif untuk menumbuhkan kecerdasan ekologis siswa yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.

c. Manfaat praktis

Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Bagi penulis atau peneliti

Sebagai ruang untuk menambah wawasan dan pengalaman meneliti secara langsung mengenai pengaruh media berbasis aplikasi (*ecolife*) sebagai media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menumbuhkan kecerdasan ekologis pada peserta didik.

2) Bagi guru atau pendidik

Sebagai pengetahuan dan sumbangan pemikiran mengenai media berbasis aplikasi (*ecolife*) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3) Bagi peserta didik

Dapat menambah pengetahuan dan informasi terkait mata pelajaran IPS, dan juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik melalui aplikasi belajar yang menarik serta menyenangkan.

4) Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi lebih mengenai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kecerdasan ekologis peserta didik.

5) Bagi prodi Pendidikan IPS FPIPS UPI Bandung

Sebagai acuan untuk menambah sumber kepustakaan yang dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa pendidikan IPS UPI.

6) Bagi peneliti lain

Diharapkan menjadi sumber rujukan atau referensi dalam mengembangkan atau melanjutkan penelitiannya.

d. Manfaat segi isu dan aksi sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi (aplikasi *ecolife*) untuk menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik dalam pembelajaran IPS, sehingga menjadi masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non formal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menumbuhkan kecerdasan ekologis peserta didik.

1.6.Sistematika Penelitian

BAB 1 : Pendahuluan

Bab ini berisikan mengenai pendahuluan. Dalam bab ini ada akan dipaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika penelitian dari penelitian ini.

BAB 2 : Kajian Teori

Bab ini berisi tentang konsep dan teori yang relevan dari dengan penelitian ini yaitu berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan ekologis peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pada bab ini juga terdapat hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

BAB 3 : Metodologi Penelitian

Pada bab 3 ini akan membahas atau memaparkan mengenai metodologi penelitian seperti desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, definisi konseptual, definisi operasional, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB 4 : Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi mengenai hasil dan pembahasan dari data yang telah dihimpun sedemikian rupa sebagai alat untuk memecahkan rumusan masalah yang sebelumnya telah dipaparkan pada bab 1.

BAB 5 : Penutup

Bab 5 membahas mengenai penutup. Di dalam penutup ini diuraikan mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan, yakni mengenai pengaruh aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan kecerdasan ekologis peserta didik.