

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan tetapi juga mengembangkan karakter, keterampilan berpikir dan kemampuan bertindak nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, Indonesia saat ini sedang menerapkan kurikulum merdeka yaitu kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan ruang kebebasan dalam berpikir, berkreasi dan berinovasi, sesuai dengan potensi serta minatnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 menetapkan Profil Pelajar Pancasila sebagai visi pendidikan Indonesia. Profil ini berfokus pada pembentukan pelajar sepanjang hayat yang kompeten secara global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila yang terdiri dari enam dimensi utama yaitu beriman dan bertakwa, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Dimensi kreatif ini memiliki tujuan agar individu mampu berperilaku produktif, menciptakan inovasi, dan merumuskan solusi bagi permasalahan di sekitarnya. Kreativitas menjadi fondasi utama lahirnya

inovasi, karena melalui kreativitas peserta didik mampu melahirkan gagasan, ide, dan cara pandang baru dalam menghadapi berbagai permasalahan. Inovasi merupakan kelanjutan dari proses kreatif, yaitu ketika ide-ide tersebut diwujudkan dalam bentuk tindakan, karya, atau solusi nyata yang bermanfaat. Peserta didik diharapkan mampu menghasilkan gagasan dan karya orisinal yang bernilai, serta mengadaptasi atau mengembangkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Karakter ini tidak hanya relevan dalam ranah seni atau teknologi tetapi juga dalam proses pembelajaran sehari-hari di berbagai mata pelajaran, termasuk ilmu pengetahuan sosial atau IPS.

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka menuntut guru untuk merancang kegiatan yang bermakna, kontekstual, dan mendorong eksplorasi ide, sehingga siswa tidak sekedar menerima informasi tetapi juga mencipta dan berinovasi. Pembelajaran yang menumbuhkan kreatifitas dan inovasi adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksperimen, refleksi dan kolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka. Penerapan kurikulum merdeka sangat relevan dalam membentuk karakter kreatif dan inovatif karena memberikan ruang kebebasan berpikir serta mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya dan solusi baru. Karakter ini menjadi fondasi penting dalam menghadapi tantangan abad 21 yang menuntut kemampuan adaptasi, kreativitas dan inovasi dalam berbagai bidang kehidupan.

Namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa tujuan pendidikan nasional dan tujuan kurikulum merdeka tersebut belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan

pengamatan di SMP Negeri 4 Madiun masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Pertama, peserta didik cenderung kurang kreatif dan inovatif. Berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan pembelajaran dari 32 siswa ada 20 siswa yang kurang kreatif dan inovatif. Siswa menunjukkan indikator kurang kreatif karena siswa idenya terbatas, siswa pasif dan menunggu instruksi, siswa kebanyakan hanya diam dalam diskusi, siswa hanya mengikuti pendapat teman dan siswa kurang mampu mengembangkan ide baru. Siswa kurang inovatif karena siswa takut gagal, tidak tertarik melakukan modifikasi, dan suka meniru ide orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir divergen siswa masih rendah. Menurut J. P. Guilford (dalam Masganti, 2016: 47) kreativitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan. Artinya siswa perlu difasilitasi dalam pembelajaran yang mendorong eksplorasi, eksperimen dan penciptaan karya.

Kedua, pembelajaran IPS di sekolah masih kurang kontekstual. Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan penuh siswa untuk menemukan sendiri materi yang dipelajarinya dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Di SMP Negeri 4 Madiun masih ditemukan bahwa pembelajaran kontekstual belum optimal dilaksanakan, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis, belum banyak melibatkan siswa dalam pengalaman langsung atau proyek berbasis lingkungan. Pembelajaran IPS seharusnya berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif

melalui pengalaman belajar yang kontekstual dengan kehidupan sosial siswa. Di lapangan masih didapatkan bahwa guru ilmu pengetahuan sosial belum memanfaatkan secara optimal sumber belajar yang ada di sekolah, seperti lingkungan dan keanekaragaman hayati yang ada di SMP Negeri 4 Madiun. Padahal di SMP Negeri 4 Madiun terdapat banyak sumber belajar berupa keanekaragaman hayati seperti tanaman obat, tanaman hias, sayuran, pohon pelindung, kolam ikan, biopori, taman sekolah, kebun sekolah dan area hijau lainnya. Padahal siswa dapat belajar dari berbagai sumber seperti ditegaskan oleh Cahyadi (2019: 83) bahwa “siswa seharusnya tidak hanya belajar dari guru atau pendidik saja, tetapi dapat pula belajar dengan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungannya”.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut diperlukan upaya pembelajaran yang mampu mengkaitkan teori ilmu pengetahuan sosial dengan realitas kehidupan siswa serta menumbuhkan karakter produktif, kreatif, dan inovatif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah kegiatan *green entrepreneur* keanekaragaman hayati atau GEN KEHATI. Kegiatan ini merupakan bentuk pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan potensi keanekaragaman hayati di lingkungan sekolah diolah menjadi produk bernilai ekonomi dan ramah lingkungan. Melalui kegiatan GEN KEHATI, siswa tidak hanya belajar konsep ekonomi dalam IPS secara teoritis tetapi juga menerapkan dalam praktik wirausaha sederhana yang menuntut kreativitas dan inovasi. Selain itu kegiatan ini sejalan dengan salah satu dari dimensi 8 profil pelajar Pancasila yaitu kreativitas.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji bagaimana kegiatan GEN KEHATI dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran ilmu

pengetahuan sosial yang kontekstual dalam membentuk karakter kreatif dan inovatif siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran IPS yang lebih bermakna, relevan, dengan kehidupan nyata, selaras dengan semangat kurikulum merdeka.

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terfokus dan tidak meluas, maka peneliti memiliki fokus penelitian sebagai berikut :

1. Aspek pembelajaran yang dikaji terbatas pada pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan kegiatan GEN KEHATI di SMP Negeri 4 Madiun.
2. Pelaksanaan GEN KEHATI untuk melihat aspek karakter kreatif dan inovatif siswa.
3. Subjek penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat dalam kegiatan GEN KEHATI di SMP Negeri 4 Madiun.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana implementasi kegiatan GEN KEHATI sebagai pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Madiun?
2. Apakah kegiatan GEN KEHATI sebagai pembelajaran IPS dapat membentuk karakter kreatif dan inovatif siswa di SMP Negeri 4 Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dan menganalisis implementasi kegiatan GEN KEHATI sebagai pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Madiun.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis peran kegiatan GEN KEHATI sebagai pembelajaran IPS dapat membentuk karakter kreatif dan inovatif siswa di SMP Negeri 4 Madiun.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan sebagai hasil dari pengamatan langsung serta memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selain studi di perguruan tinggi.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang pembelajaran IPS berbasis proyek lingkungan dan *green entrepreneur* yang berorientasi pada penguatan karakter kreatif dan inovatif peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru IPS
 - 1) Sebagai referensi dalam mengembangkan model pembelajaran kontekstual yang mengaitkan IPS dengan kegiatan GEN KEHATI berbasis keanekaragaman hayati.

- 2) Membantu guru meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik dalam merancang pembelajaran yang bermakna, berkesadaran dan menyenangkan.
- b. Bagi Siswa
- 1) Membantu siswa menumbuhkan kesadaran lingkungan dan tanggung jawab sosial melalui kegiatan wirausaha hijau berbasis keanekaragaman hayati.
 - 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif siswa dalam menciptakan solusi nyata permasalahan sosial dan lingkungan di sekitar mereka.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Menjadi acuan dalam pengembangan program sekolah berbasis lingkungan dan kewirausahaan, sejalan dengan visi sekolah adiwiyata.
 - 2) Mendorong terciptanya budaya sekolah yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual dan berkelanjutan, sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka.
- d. Bagi peneliti
- 1) Sebagai bahan rujukan ilmiah dan perbandingan untuk penelitian lanjutan mengenai pembelajaran kontekstual, pendidikan karakter dan kewirausahaan hijau.
 - 2) Memberikan gambaran empiris tentang penerapan kegiatan GEN KEHATI dalam pembelajaran IPS yang dapat dikembangkan lebih luas di tingkat dan konteks sekolah lainnya.

F. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah penting yaitu sebagai berikut :

1. *Green Entrepreneur* Keanekaragaman Hayati adalah kegiatan kewirausahaan yang berorientasi pada pelestarian lingkungan dengan memanfaatkan potensi keanekaragaman hayati yang ada di sekitar baik berupa tumbuhan, hewan maupun sumber daya alam lainnya untuk diolah menjadi produk yang ramah lingkungan, bernilai ekonomi dan edukatif.
2. Pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami kehidupan sosial manusia dalam berbagai dimensi ekonomi, sosial, budaya, politik, dan lingkungan agar mampu menjadi warga negara yang cerdas, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab.
3. Kreatif adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide, gagasan, atau produk baru yang orisinal, bermanfaat dan bernilai.
4. Inovatif adalah kemampuan untuk menerapkan ide-ide baru secara nyata dalam bentuk produk, metode, atau solusi yang memberi nilai tambah dan manfaat bagi lingkungan.