

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 4 Februari 2016 di kelas VIII A SMPN 45 Bandung pada pembelajaran IPS, peneliti melihat permasalahan yaitu kurangnya kreativitas yang dapat digali dari para siswa dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung, guru lebih banyak melakukan diskusi serta penugasan-penugasan berupa mencari tambahan materi dari internet. Metode tersebut tentunya kurang meningkatkan sikap kreativitas siswa, padahal kreatif merupakan salah satu visi dari SMPN 45 Bandung, yaitu “mewujudkan generasi yang berakhlak mulia, kreatif, berprestasi, dan berwawasan lingkungan”. Pembelajaran hanya menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas dan menghafal materi yang ada dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut tentunya akan kurang mengeksperesikan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Memberikan bahan pengetahuan secara terus menerus semata-mata tidak akan banyak menolong peserta didik, karena belum tentu dimasa mendatang dapat menggunakan informasi tersebut secara keseluruhan. Kemampuan kreatif seseorang banyak ditekan oleh pendidikan dan pengalamannya sehingga seseorang tersebut tidak dapat mengenal potensinya, apalagi mewujudkannya. Banyak orang yang mempunyai benih kreatif akan tetapi lingkungan serta sekolah sebagai rumah keduanya kurang mendukung, sehingga siswa-siswa tidak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal.

Pengetahuan serta materi yang terus diberikan merupakan suatu proses belajar yang pada dasarnya memberikan dampak positif terhadap siswa. Akan tetapi pengetahuan tersebut tidak cukup untuk membekali siswa. Masih ada hal-hal lain yang tentunya bisa berguna dan bermanfaat, seperti halnya guru masih bisa menggali potensi pada seorang siswa yang selain sekedar pengetahuan semata. Belajar tidak hanya memberikan seperangkat pengetahuan dan bahan materi, akan tetapi juga bisa diartikan sebagai proses

Tanti Rohayati, 2016

*Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pemanfaatan Sampah Anorganik Menjadi Media Scrapbook dalam Pembelajaran IPS*

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

tidak tahu menjadi tahu. Hal ini bisa berupa kemampuan guru untuk menggali potensi siswa yang tidak mengetahui potensinya menjadi tahu akan potensi yang dimilikinya.

Belajar merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan terjadi sebuah perubahan, belajar pada dasarnya terjadi sejak manusia masih bayi, siswa-siswa dan seterusnya sepanjang hidup manusia tersebut. belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dalam berbagai mata pelajaran termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu pengetahuan sosial sebagai ilmu yang mengikuti perkembangan zaman, tentunya akan selalu mengalami perubahan yang sesuai dengan perkembangan dalam masyarakat dan dunia. Hal ini dikarenakan objek dalam ilmu sosial adalah manusia, yang dimana manusia tersebut akan selalu mengalami perubahan dan dinamika. Seperti halnya kreativitas, sebuah kreativitas akan tumbuh dengan adanya inovasi dan perubahan. Sesuatu dikatakan kreatif jika hal tersebut mengalami perubahan dan inovasi. Perubahan dan inovasi tersebut tentunya akan berperan penting terhadap kegiatan belajar siswa. Ketika terjadi suatu perubahan dan inovasi, maka pengetahuan siswapun akan bertambah.

Materi dalam pelajaran IPS yang cenderung sebagai mata pelajaran yang penuh cerita dan hafalan tentunya sangat membosankan bagi kebanyakan siswa. Materi dalam IPS yang banyak menuntut siswa untuk banyak membaca akan menghambat siswa dalam mengekspresikan kreativitasnya. Dalam pembelajaran IPS juga kita diajarkan tentang peduli lingkungan, kebudayaan serta kreativitas sebagai makhluk sosial. Dimana kreativitas tersebut merupakan bagian yang tidak kalah penting dalam kompetensi yang ada dalam pembelajaran IPS.

Manusia sebagai makhluk yang diberi akal dan fikiran tentunya manusia harus dapat mengembangkan otaknya dengan berbagai kreativitas

yang dapat menunjang dalam kehidupannya sebagai makhluk sosial. Seperti halnya dalam pembelajaran IPS kita diajarkan menjadi warga negara yang baik, hal ini dapat kita wujudkan dengan mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bentuk kreativitas yang dilakukan manusia untuk berinovasi sebagai wujud peningkatan mutu sumber daya manusia yang ada di Indonesia.

Memanfaatkan sampah anorganik menjadi media pembelajaran, dapat diberikan guru sebagai stimulus dan karya nyata dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan cara memberikan pemahaman tentang pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook*. Siswa akan dibimbing untuk menyalurkan ide dan daya kreativitasnya dalam menghias dan berinovasi dalam membuat *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah anorganik. *Scrapbook* juga dapat digunakan untuk memberikan strategi baru dan media belajar yang menarik dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* pada pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 45 Bandung.

Memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, hal ini didukung oleh Penelitian terdahulu yang meneliti tentang meningkatkan kreativitas sudah cukup berhasil yaitu dalam karya ilmiah yang berupa Imal khumairoh (2015) mengenai “pemanfaatan media *scrapbook* berbahan dasar barang bekas untuk meningkatkan *ecoliteracy* siswa dalam pembelajaran IPS” hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan media *scrapbook* berbahan dasar barang bekas untuk meningkatkan *ecoliteracy* siswa dalam pembelajaran IPS telah meningkat, bahkan hal tersebut juga memberikan kreativitas siswa dalam menghias *scrapbook*.

Memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* tentu akan menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa, karena siswa akan belajar

tentang seni menata foto dengan hiasan-hiasan serta memorabilia atau kalimat-kalimat yang lebih menguatkan kesan atau dikenal dengan istilah *scrapbook*. *Scrapbook* dapat berbentuk album, pigura ataupun buku akordion yang berupa lembaran yang dilipat-lipat. Hiasan dari *scrapbook* ini menggunakan berbagai kertas, sticker, serta hiasan lain agar tampak lebih indah dan menarik.

Menggunakan sampah anorganik menjadi *scrapbook*, tentunya akan membuat siswa menjadi lebih kreatif karena siswa bisa mengkreasikan sampah anorganik menjadi hiasan atau bentuk lucu dalam memperindah tampilan dan desain dalam *scrapbook* bukan hanya sekedar menjadi bentuk kerajinan saja melainkan dijadikan sebagai media belajar. Dengan *scrapbook* juga siswa bisa mereview materi yang ada dalam pembelajaran IPS tersebut sehingga akan membantu siswa untuk lebih memahami konsep yang ada dalam IPS.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, maka penulis melaksanakan penelitian tindakan kelas mengenai **“Peningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pemanfaatan sampah anorganik Menjadi Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran IPS** “(Penelitian Tindakan kelas di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung)

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan peningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan peningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung?

Tanti Rohayati, 2016

*Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pemanfaatan Sampah Anorganik Menjadi Media Scrapbook dalam Pembelajaran IPS*

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

3. Kendala apa yang dihadapi guru dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung?
4. Bagaimana pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas siswa?

### C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah kurangnya kreativitas siswa dalam belajar IPS yang ada di dalam kelas VIII A SMPN 45 Bandung. Tujuan penelitian ini terurai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana rencana pelaksanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung
3. Untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi guru dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 45 Bandung.
4. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam meningkatkan kreativitas siswa.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitiannya, yaitu diantaranya :

#### 1. Manfaat/Signifikansi dari Segi Teori

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan khasanah ilmu pengetahuan sosial, khususnya dalam peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS.

#### 2. Manfaat/Signifikansi dari Segi Kebijakan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta pengaruh yang positif kepada instansi terkait dalam membantu kebijakan mengenai peningkatan kreativitas dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* khususnya dalam pembelajaran IPS.

### **3. Manfaat/Signifikansi dari Segi Praktik**

#### **a. Bagi Siswa**

- 1) Melalui penggunaan sampah anorganik menjadi media *scrapbook*, peserta didik akan memiliki kreativitas yang lebih serta dapat dimanfaatkan sebagai media belajar.
- 2) Dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap sampah anorganik yang kurang menarik dan sekedar dijadikan sebagai bentuk kerajinan menjadi sebuah media dalam pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam merangkum materi pelajaran dan menyalurkan kreativitasnya dalam seni menempel gambar dan menghias.
- 4) Meningkatkan kepedulian siswa dalam memanfaatkan sampah anorganik

#### **b. Bagi Pendidik**

- 1) Melalui penggunaan sampah anorganik menjadi media *scrapbook*, guru dapat memberikan contoh yang baik dalam memanfaatkan sampah menjadi media pembelajaran yang lebih menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan ajar dan profesionalitas pendidik.
- 3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mengembangkan kreativitasnya
- 4) Memberikan pembelajaran yang lebih menarik

#### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Dapat memberikan manfaat yang positif dalam sistem pembelajaran di sekolah tersebut.
- 2) Dapat mengatasi masalah keterbatasan fasilitas di sekolah, berupa media belajar.
- 3) Dapat menunjang visi dan misi dari sekolah tersebut

#### 4. Manfaat/Signifikansi dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pembiasaan dalam memanfaatkan sampah anorganik menjadi sesuatu yang bermanfaat seperti media *scrapbook*, yang dimana dapat membantu kegiatan belajar mengajar di kelas.

#### E. Struktur Organisasi

Skripsi ini membahas tentang penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS. Susunan skripsi ini yaitu:

BAB 1 mengenai pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Pada bab 1 ini, lebih mengedepankan mengenai dasar pertimbangan dari judul penelitian. Dimana peneliti menjabarkan dasar dari tujuan penelitian ini. Pada bab 1 ini, menjadi pokok-pokok yang kemudian akan dijabarkan dan dikembangkan secara mendalam pada bab 2.

BAB 2 mengenai kajian pustaka, yang dimana bab 2 tersebut akan membahas tentang teori dan definisi yang berkaitan dengan latar belakang yang terdapat dalam bab 1. Adapun bab 2 ini terdiri dari kajian tentang kreativitas, *scrapbook* sebagai media dalam pembelajaran IPS, hakekat belajar dan pembelajaran IPS, dan penelitian terdahulu. Pada bab 3 ini, teori-teori yang ada akan menjadi dasar pembuatan dan pembahasan pada BAB 3.

BAB 3 mengenai metode penelitian, dalam bab 3 ini akan membahas tentang bagaimana alur serta instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut. adapun dalam bab 3 ini terdiri dari lokasi dan subjek penelitian,

metode penelitian, desain penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.

BAB 4 mengenai temuan dan pembahasan yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian dan subjek penelitian, hasil penelitian yang meliputi desain penelitian, pembahasan yang memuat perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi serta membahas hasil data yang kemudian di analisis. Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana perkembangan dan penjelasan dari siklus satu hingga siklus selanjutnya serta menjawab ruusan masalah yang ada pada bab 1. bab 4 juga akan menjadi dasar pembuatan kesimpulan pada bab 5.

BAB 5 mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Implikasi dan rekomendasi yang ditulis setelah simpulan dapat ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan. Kepada peneliti yang berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.