

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berawal dari observasi awal ke sekolah MTs. Ar-Rohmah Bandung, peneliti menemukan permasalahan mengenai masih rendahnya kreativitas siswa. Terlihat dari proses pembelajaran berlangsung hanya terfokus pada penggunaan satu buku sumber saja yang dimiliki siswa masing-masing. Hal itu menjadikan kurang digalinya kreativitas siswa. Pembelajaran IPS terkesan monoton dengan hanya penyampaian materi-materi yang ada pada buku sumber. Pembelajaran hanya menuntut siswa supaya mengetahui dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan siswa. Pengetahuan yang diterima oleh siswa terbatas dengan penggunaan buku sumber tersebut, berdampak terhadap siswa sehingga kurang mendapatkan kesempatan untuk membuat suatu hasil karya yang dapat menunjang proses kreativitas serta menunjang pembelajaran IPS. Selain itu juga, guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran tersebut tentu kurang meningkatkan kreativitas siswa, padahal untuk kelas VII dan VIII kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013.

Gagasan pendidikan saat ini yang mengacu pada kurikulum 2013 yakni mengenai pendidikan karakter dan anti korupsi. Kemendiknas (2011) telah mengidentifikasi 18 nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada siswa yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah; 1) religious, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Melihat dari 18 nilai karakter salah satunya yaitu pada point 6 (kreatif). Terlebih yang diamanatkan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Pendidikan Nasional. Undang-undang No. 20 Pasal 19 ayat 1 berbunyi: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dinamis, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta

didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik<sup>3</sup>. Hal ini terlihat jelas bahwa dalam Sisdiknas maupun Kemendiknas pada proses pembelajaran menganjurkan salahsatunya terjadi proses berkreativitas.

Kemampuan kreatif seseorang dapat meningkat apabila secara terus-menerus dilatih dan dibiasakan. Banyak orang yang memiliki jiwa kreatif namun ada saja yang kurang mendukung, baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun sekitar tempat tinggal mereka. Hal itu disebabkan adanya tekanan oleh pendidikan itu sendiri sehingga seseorang tidak dapat mengenal dirinya bahwa mempunyai potensi yang dapat dikembangkan secara maksimal. Adapun pemberian materi-materi pelajaran secara *teks book* yang diberikan kepada siswa hanya mengedepankan dalam aspek pengetahuan saja. Hal ini sering terjadi di dunia persekolahan, adapun faktor penyebabnya adalah keterbiasaan dengan penggunaan buku teks saja tidak memanfaatkan secara maksimal dengan baik untuk menggunakan fasilitas lainnya. Padahal dilingkungan sekitar sekolah maupun rumah terdapat banyak yang bisa dijadikan sumber pembelajaran. Misalnya saja barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi dan masih bisa dimanfaatkan sehingga dapat berguna untuk menunjang pembelajaran.

Adanya barang bekas di lingkungan sekitar dibutuhkan kesadaran dalam memanfaatkannya sehingga akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Penanaman kesadaran terhadap lingkungan dapat ditanamkan sejak mereka di dalam lingkungan sekolah. Guru juga dapat ikut berperan aktif sebagai fasilitator dalam mendidik siswa untuk memberikan pengertian arti dari peduli terhadap lingkungan yang merupakan salah satu indikator dari *ecoliteracy*. Berkaitan dengan barang bekas yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang berupa kolase dapat ditemukan di sekitar sekolah maupun di rumah. Misalnya saja, siswa bisa mendapatkan sendiri dari bekas jajanan yang mereka beli. Seperti yang kita ketahui, dengan konsep 3R (*reduce, reuse, dan recycle*) barang bekas yang tidak terpakai dapat dimanfaatkan lagi sehingga ada nilai harganya dan dapat digunakan untuk keperluan masing-masing terutama dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Barang bekas yang dimanfaatkan sebagai bahan media pembelajaran tentu salah satu cara untuk dapat mengurangi volume sampah yang ada

**Tri Suryani, 2018**

**PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI MEDIA KOLASE UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

di masyarakat. Karena setiap harinya manusia yang hidup pasti akan menghasilkan sampah baik disadari maupun tidak disadari. Dengan begitu, dalam memanfaatkan barang bekas yang dapat dijadikan media pembelajaran perlu adanya kreativitas. Sejalan dengan pernyataan Barron (dalam Supriatna, 2016, Hlm, 200) menyatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, meskipun tidak mesti baru sama sekali. Dalam hal ini tentu kemampuan menciptakan media pembelajaran berupa kolase yang terbuat dari barang bekas.

Pada realitanya pembelajaran di kelas terutama materi IPS cenderung sebagai mata pelajaran yang penuh dengan cerita serta hafalan-hafalan tentunya sangat membosankan bagi kebanyakan siswa. Dalam pembelajaran IPS juga didalamnya membahas tentang peduli lingkungan, kebudayaan, kreativitas. Kreativitas tersebut merupakan bagian yang tidak kalah penting dalam kompetensi yang ada dalam pembelajaran IPS. Menurut Sapriya (2009, hlm. 12) IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk kemampuan memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Dari tujuan pendidikan IPS tersebut, dibutuhkan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan media pembelajaran untuk tercapainya pembelajaran yang baik. Mengenai media pembelajaran, yang dapat dilakukan yaitu dengan cara memanfaatkan barang bekas menjadi media kolase bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang meneliti tentang meningkatkan kreativitas sudah cukup berhasil yaitu dalam karya ilmiah yaitu skripsi atas nama Nida Nurfadilah (2015) mengenai “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menggunakan Media Sampah dalam Pembelajaran IPS”, penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2015 di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS tepatnya di kelas VII B. Adapun dalam penelitian ini, barang bekas yang digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran berupa kolase untuk

**Tri Suryani, 2018**

*PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI MEDIA KOLASE UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

mengetahui peningkatan kreativitas siswa di kelas VIII B tepatnya di MTs Ar-Rohmah.

Proses pembuatan media kolase dengan memanfaatkan barang bekas tentu akan menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa, karena siswa akan belajar tentang seni menempel potongan-potongan dari barang bekas serta dapat juga terdapat kata-kata dalam kolase tersebut untuk memberi keterangan pada gambar yang telah dibuat. Hal tersebut dapat dilakukan sesuai potensi yang dimiliki oleh siswa masing-masing. Menggunakan barang bekas tentu akan membuat siswa lebih kreatif karena siswa dapat mengkreasikan dari berbagai barang bekas untuk dipilih yang sesuai dengan kebutuhan membuat kolase. Pembuatan kolase bukan hanya menekankan pada kerajinan semata, namun dapat dijadikan media pembelajaran yang mudah diingat dan dipahami apabila yang disajikan berupa gambar-gambar beserta keterangan sesuai dengan materi pelajaran IPS yang sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, maka peneliti mengajukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-B di MTs. Ar-Rohmah Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?
3. Bagaimana kreativitas siswa setelah pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?
4. Bagaimana kendala dan upaya yang dihadapi guru dalam menerapkan media kolase berbahan dasar barang bekas dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?

**Tri Suryani, 2018**

*PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI MEDIA KOLASE UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan secara umum untuk mendapatkan informasi secara jelas, objektif, sistematis menganalisis Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Kelas VIII-B di MTs. Ar-Rohmah Sukajadi Bandung. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara objektif tentang:

1. Perencanaan penelitian tindakan kelas dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?
2. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?
3. Hasil kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media kolase di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?
4. Kendala dan upaya penelitian tindakan kelas dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII-B MTs. Ar-Rohmah Bandung ?

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat salah satunya yakni penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran IPS dengan memanfaatkan barang bekas tentu diperlukan juga kreativitas siswa, disamping itu manfaat lainnya diperuntukkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung melalui pemanfaatan barang bekas. Media yang dihasilkan bisa digunakan untuk tidak sekali pakai. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses

**Tri Suryani, 2018**

*PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI MEDIA KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

pembelajaran karena ada hal yang menarik bagi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan sesuatu yang bukti fisiknya ada. Serta untuk meningkatkan kualitas seorang guru yang professional dengan menambah wawasan guru IPS dalam mengemas pembelajaran yang efektif dengan penggunaan media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam hal mengembangkan kreativitas yang ada pada diri siswa. Penggunaan barang bekas dalam pembuatan media ini pun siswa dapat membiasakan memanfaatkan barang bekas yang dapat menghasilkan produk. Serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi sekreatif mungkin sesuai dengan kemampuannya.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam hal memperkaya akan pemanfaatan barang bekas yang ada dilingkungan sekitar sekolah untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Memudahkan sekolah untuk menggali potensi bakat yang dimiliki siswa agar dapat dikembangkan untuk keberhasilan hidup di masa mendatang. Menambah referensi cara penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa lebih kreatif.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai salahsatu bahan referensi serta menambah wawasan untuk melakukan penelitian dengan masalah yang serupa. Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran tersendiri bagi peneliti sebagai bekal dalam menghadapi peserta didik dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP/MTs.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini membahas tentang penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Susunan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian

**Tri Suryani, 2018**

*PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI MEDIA KOLASE UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*

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

pustaka, bab III metode penelitian, bab IV temuan dan bahasan, dan bab V simpulan dan rekomendasi.

Bab I berisi pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Dalam bab ini pula berisi mengenai alasan dan penyebab peneliti tertarik untuk meneliti.

Bab II berisi kajian pustaka mengenai konsep pembelajaran IPS serta pemanfaatan barang bekas yang dijadikan sebagai media kolase dalam pembelajaran serta kreativitas peserta didik.

Bab III membahas mengenai metode penelitian secara rinci, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data, serta analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan analisis data dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kelas VIII-B di MTs Ar-Rohmah Bandung. Maka dalam isi dalam Bab IV terdapat profil sekolah MTs. Ar-Rohmah Bandung, deskripsi umum mengenai kegiatan tindakan kelas berupa tindakan beberapa siklus dan analisis pelaksanaan tindakan kelas kemudian terdapat pembahasan.

Bab V membahas simpulan, implikasi dan rekomendasi yang didalamnya terdapat kesimpulan implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Serta rekomendasi untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lebih lanjut dari penelitian sebelumnya.

**Tri Suryani, 2018**

*PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI MEDIA KOLASE UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)