

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI TUGAS (*TASK*) PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN DASAR LIMBAH SAMPAH DALAM PEMBELAJARAN IPS

Engkos Koswara
SMP Negeri 1 Cimaragas
pakoswaracimaragas@gmail.com

ABSTRAK

PTK ini mengambil judul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Tugas (*Task*) Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas)”. Permasalahan seputar limbah sampah menjadi hal yang begitu sulit untuk diselesaikan, kebiasaan membuang sampah sembarangan, menggunakan kertas dan plastik yang berlebihan menjadi hal yang biasa, salah satunya terjadi di lingkungan sekolah. Padahal limbah sampah yang ada disekitar lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan menjadi suatu prakarya maupun media pembelajaran yang menarik. Penggunaan *performance assessment* dapat menjadi alternatif sebagai penilaian yang digunakan untuk menilai kemampuan para siswa yang tidak dapat diukur dengan “*paper and pencil*”. Tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah dalam pembelajaran IPS akan memacu siswa untuk terus meningkatkan kreativitasnya dan sekaligus mampu memberi stimulus kepada siswa agar memiliki pemahaman ekologi yang mendalam tentang tatanan kehidupan yang berkelanjutan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) model Ebbut. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Cimaragas sedangkan yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII B. Pada siklus 1 siswa menunjukkan kreativitas dengan memperoleh kategori “cukup” dalam merencanakan, menghasilkan, dan mempertanggungjawabkan prakarya berupa media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah. Pada siklus 2, siswa mengalami perkembangan kreativitas yang sangat baik, dengan pencapaian kategori “baik” dan mampu menyelesaikan tugas (*task*) dengan baik. Kemudian pada siklus 3 atau siklus terakhir, siswa telah mencapai perkembangan kreativitas yang maksimal, dimana siswa dapat memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai menjadi suatu hal yang inovatif dan kreatif, dengan memperoleh kategori “baik”. Sehingga penelitian ini telah mencapai hasil yang maksimal dalam hal meningkatkan kreativitas siswa melalui tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: 1) Merencanakan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa 2) Menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa. 3) Merefleksikan kendala-kendala dalam menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Kreativitas; *Performance Assessment*

PENDAHULUAN

Kreativitas menjadi sesuatu hal yang begitu sangat penting yang harus dimiliki manusia, karena dalam melaksanakan kegiatannya sehari-hari hampir semua manusia selalu berhubungan dengan proses kreativitas. Pada dasarnya proses kreativitas ini menjadi hal yang penting untuk terus di tingkatkan, karena setiap manusia memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Proses kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang berupa produk maupun gagasan yang sebelumnya tidak dikenal. Kreativitas ini semata-mata tidak diperoleh secara langsung, namun dibutuhkan proses serta kerja keras.

Perkembangan zaman yang hingga saat ini terus terjadi membuat pola pertumbuhan individu semakin tinggi dan membuat daya saing terus meningkat, hal ini memaksa sumber daya manusia harus terus menerus ditingkatkan dalam segala aspek, salah satunya kreativitas. Perkembangan zaman yang terus terjadi pun tidak bisa terlepas dari permasalahan yang ditimbulkannya, salah satunya mengenai permasalahan pemanasan global. Penggunaan kertas yang berlebihan menjadi salah satu penyebab yang dapat memicu pemanasan global. Kehidupan di era saat ini memaksa para individu harus secara kreatif dalam menggunakan kertas, kebiasaan ini harus secara dini dapat ditanamkan kepada para penerus bangsa, salah satunya dengan meningkatkan kreativitas melalui pendidikan formal. Menurut Uno (2012:154), kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan masalah baru, maka dari itu kreativitas perlu ditingkatkan dalam upaya memecahkan segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu tujuan utama dalam proses perbaikan dalam pembelajaran, berbagai hal mengenai konsep serta wawasan baru tentang proses pembelajaran telah muncul dan berkembang di tengah-tengah usaha memperbaiki mutu pendidikan. Menurut Ovide Decroly dalam Hamalik (2001: 194) dikenal dengan teorinya, bahwa “Sekolah adalah dari kehidupan untuk kehidupan” (*Ecole pour la vie par la vie*), mengemukakan bahwa, “bawalah kehidupan ke dalam sekolah agar kelak siswa dapat hidup di masyarakat” dari pandangan tokoh tersebut mengemukakan bahwa lingkungan merupakan dasar pendidikan sebagai bahan pembelajaran yang sangat penting.

Hal ini ditunjukkan agar siswa mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menghasilkan karya cipta yang diperoleh melalui pengetahuan atau pengalaman hidup serta mampu memunculkan ide-ide yang kreatif dan inovatif. Di dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dari membaca, berbahasa, dan aspek-aspek lainnya. Menurut Uno (2011: 153) pembelajaran di dalam kelas harus membawa aspek-aspek lingkungan, sebagai modal utama dalam hal menciptakan siswa yang memiliki kreativitas tinggi, karena dalam meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran tidak hanya sebatas teori-teori saja, namun harus ada unsur aplikatif dalam upaya menyalurkan gagasan-gagasan yang timbul dari pemikiran siswa.

Pembelajaran berdasarkan lingkungan sekitar akan membuat para siswa lebih memahami segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungannya, begitupun permasalahan yang ada di dalamnya, sehingga membuat siswa akan lebih peduli terhadap segala hal yang terjadi di sekitar dirinya, kemudian menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:46) menyatakan bahwa, keterlibatan siswa di dalam pembelajaran tidak hanya keterlibatan

dengan kegiatan kognitif dalam upaya memperoleh pengetahuan, namun dibutuhkan penghayatan nilai-nilai dalam pembentukan sikap, dan juga mengadakan pelatihan dalam pembentukan keterampilan dan kreativitas.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan Puryani (2010), asesmen kinerja adalah pendekatan non-tradisional yang mampu memberikan penilaian terhadap kinerja siswa, selain mengukur pencapaian hasil belajar siswa, pendekatan ini mampu mengukur proses perolehan, penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya mengukur pengetahuan siswa saja, namun siswa diminta untuk melakukan aktivitas khusus. Hal ini tentunya memberi kesempatan pada siswa dalam berbagai tugas untuk menunjukkan keterampilan yang dimilikinya berkaitan dengan tugas maupun kegiatan yang harus dikerjakan.

Berdasarkan dari beberapa pandangan masalah di atas, peneliti tertarik untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah dengan menerapkan model *performance assessment* sebagai penunjang pembelajaran. Pendekatan ini digunakan karena sangat berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi peneliti di dalam kelas yang pada akhirnya memperbaiki proses pembelajaran. Tidak terlepas dari manfaat yang di dapatkan, diantaranya bagaimana siswa mengamati, mencermati, dan peka terhadap permasalahan di sekitarnya, serta membangun nilai, sikap, dan keterampilan yang pada akhirnya siswa mampu memanfaatkan limbah sampah yang tidak terpakai di sekitar lingkungannya, dengan membuat suatu media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, yang kemudian menjadi media pembelajaran dalam diskusi di kelas. Dari hal tersebut peneliti berharap, dengan pembelajaran tersebut, para siswa memiliki kreativitas yang tinggi, selain itu mereka pun memiliki wawasan tentang esensi hidup sederhana, terutama dalam penghematan kertas. Hal tersebut tentunya merupakan langkah awal pembekalan bagi siswa dalam menghadapi hidup, agar mampu bersaing dalam kehidupan di masa mendatang. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Tugas (*Task*) Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas)”

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi tempat melaksanakan penelitian adalah kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas. SMP Negeri 1 Cimaragas ini terletak di Jalan Raya Cimaragas No. 262 Kecamatan Cimaragas Kabupaten Ciamis.

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII B berjumlah 27 orang siswa. Alasan peneliti memilih kelas VII B adalah karena di kelas ini di temukan permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian, yang harus diperbaiki dalam proses belajar mengajar di kelas VII B.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus 9 pertemuan.

Prosedur penelitian pada bagan di atas dapat di jelaskan sebagai berikut.

- a. Identifikasi Masalah
- b. Memeriksa di Lapangan (*Reconnaissance*)
- c. Perencanaan

- d. Tindakan (*act*)
- e. Pengamatan (*observe*)
- f. Refleksi(*reflect*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahapan pengolahan data yang didapatkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang didasari pada instrumen-instrumen yang digunakan oleh peneliti.

Pada umumnya berdasarkan wawancara dengan guru, guru menanggapi dengan positif tugas yang diberikan kepada siswa, hal tersebut membuat siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran IPS, selain itu siswa mampu mencurahkan kreativitasnya di dalam pembelajaran, siswa diperkenalkan dengan isu global mengenai pemanasan global, tentunya berawal dari isu-isu tersebut membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa.

Dengan pembelajaran yang diawali dengan isu-isu global yang terjadi, siswa dihadapkan dengan bagaimana siswa mampu secara nyata membentuk pemahamannya mengenai cara menanggulangi hal tersebut. Melalui tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, siswa diberikan kebebasan untuk mencurahkan kemampuannya dalam membuat suatu hal yang bermanfaat di dalam pembelajaran, tanpa tersadar siswa dapat dibentuk menjadi individu yang memahami kerusakan lingkungan saat ini, dengan begitu, siswa bisa memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai menjadi sebuah media pembelajaran. Terlihat pada praktiknya, guru terkesan dengan media yang dibuat oleh para siswa, hal ini menjadikan suatu yang positif dalam pembelajaran dan harus lebih dikembangkan kembali di dalam pembelajaran IPS. Karena pada umumnya kreativitas siswa jarang sekali digali di dalam pembelajaran IPS.

Untuk selanjutnya tugas-tugas seperti ini perlu dikembangkan dan diberlakukan untuk seluruh kelas agar menjadi hal yang menarik di dalam pembelajaran IPS, dan yang paling pentingnya lagi, hal ini menjadi sumber pemahaman yang akan membentuk siswa menjadi individu yang peduli lingkungan. Selain itu siswa akan terus berkembang menjadi individu yang kreatif dalam memanfaatkan hal-hal yang sudah tidak terpakai.

Berdasarkan wawancara kepada siswa, siswa menanggapinya dengan baik, menurut mereka tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah ini membuat mereka tidak bosan dengan pelajaran IPS, tugas yang diberikan tidak hanya mengerjakan soal-soal latihan saja, karena membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah ini sangat mengasyikan, karena tugas pembuatan media ini membuat siswa bisa menuangkan kreativitasnya.

Hal tersebut menjadi begitu mengasyikan saat siswa bersama-sama bekerja kelompok disuatu tempat, selain belajar, mereka pun bisa bermain bersama di rumah temannya. Dan itu jarang dilakukan sebelumnya, dengan ada tugas tersebut mereka bisa saling mengetahui letak rumah temannya, kemudian menjadi terasa lebih dekat dengan teman-temannya.

Disamping itu, siswa menjadi memahami permasalahan lingkungan yang sedang terjadi saat ini, semisalnya dalam hal membeli minuman mineral, mereka sadar bahwa semakin sering membeli minuman mineral membuat mereka menjadi perusak

lingkungan. Dari hal tersebut membuat mereka menjadi selalu membawa tempat minum sendiri dari rumah dan membawa bekal makan siang, sehingga tidak perlu repot-repot membeli makan siang disekolah.

Dari hal tersebut siswa menanggapi dengan baik dan tidak mengeluh dengan tugas yang diberikan oleh guru dikelas, tidak nampak bahwa siswa merasa terpaksa dengan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa dengan senang hati mengerjakan tugasnya dan menjadi kebanggaan bagi mereka atas hasil di dapatkannya.

Data ini diperoleh dengan melakukan observasi pada saat dilaksanakan tindakan pada pertemuan ke-2 setiap siklusnya. Indikator-indikator yang telah disusun oleh peneliti adalah sebagai berikut: a). Penentuan konsep, b). Penentuan bahan baku, dan c). Pengolahan bahan baku. Data yang diperoleh dari observasi ini kemudian dikonversi kedalam rentang skor menggunakan skala interval dan dikonversikan ke dalam bentuk nilai, yaitu: kurang, cukup, baik. Berikut rincian skor dari observasi yang telah dilaksanakan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Presentase Laporan Peninjauan Tugas Kelompok

No	Nama Kelompok	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Satu	4	7	8
2	Dua	3	8	9
3	Tiga	5	5	8
4	Empat	3	6	8
Jumlah Skor Kelompok		15	26	33
Jumlah Skor Max		36	36	36
Rata-Rata		41%	72%	91%

Berdasarkan hasil dari table 1, perubahan yang terjadi cukup signifikan, bagaimana siswa dalam merencanakan penentuan konsep, penentuan bahan baku, dan pengolahan bahan baku untuk membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah.

Berikut diagram skor yang didapatkan setiap kelompok dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah pada diagram 1 di bawah ini:

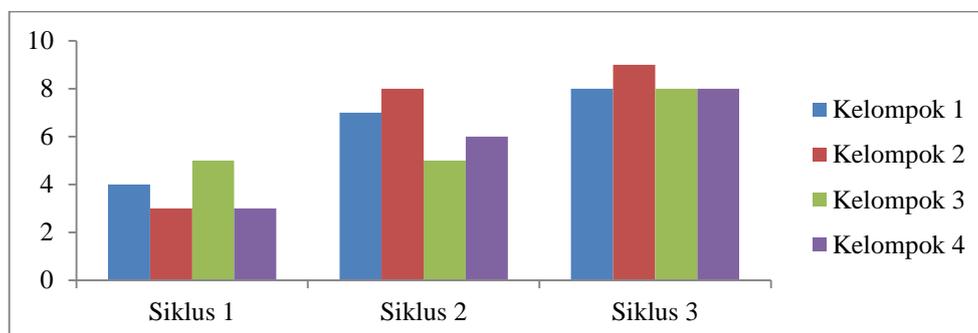


Diagram 1. Skor Setiap Kelompok dalam Merencanakan Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah

Dari data diagram 1 dapat mengindikasikan bahwa kreativitas siswa dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mengalami peningkatan rata-rata pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 rata-rata kreativitas siswa 41% atau bisa dikatakan memiliki kreativitas yang cukup dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah. Kemudian pada siklus 2, kreativitas siswa dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah naik menjadi 72% atau bisa dikatakan baik, hal tersebut tentunya suatu perkembangan yang baik dalam hal meningkatkan kreativitas siswa, dan pada siklus 3, siswa mencapai puncaknya dengan rata-rata 91%, kreativitas siswa dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran begitu baik.

Berdasarkan data tersebut, agar lebih terlihat perubahan kreativitas siswa dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah digambarkan pada diagram berikut:

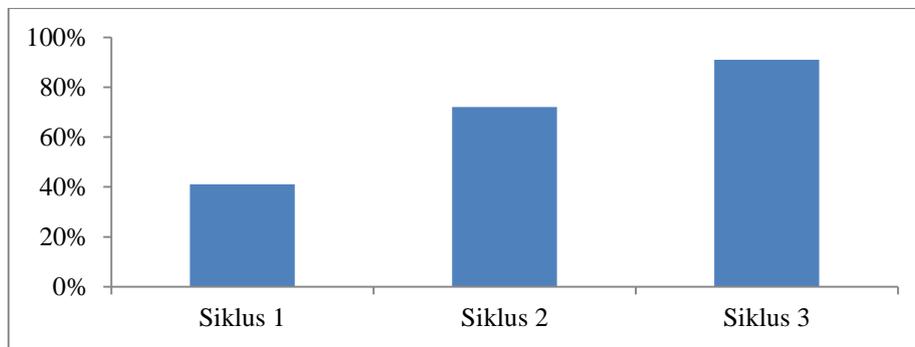


Diagram 2. Presentase Kreativitas Siswa dalam Merencanakan Pembuatan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah

Berdasarkan diagram 2, melihat kondisi pada siklus 1 siswa masih kebingungan dengan tugas yang diberikan kepada mereka dan guru membatasi siswa dengan menggunakan format lembar kerja siswa yang mengharuskan siswa menyesuaikan bahan, alat, dan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah sesuai dengan yang guru berikan, sehingga siswa menjadi kesulitan dalam menggali kreativitasnya.

Berdasarkan pada temuan pada siklus 1, peneliti bersama guru mitra melakukan diskusi untuk mencari jalan keluar agar kreativitas siswa tidak terhambat, yaitu dengan membebaskan siswa dalam hal menentukan bahan baku, alat, dan cara pembuatan tugas yang diberikan oleh guru, dengan begitu pada siklus 2, kreativitas siswa dalam merencanakan konsep pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 31% dari siklus sebelumnya. Begitupun pada siklus 3, siswa tetap diberikan kebebasan dalam merencanakan tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, sehingga pada akhirnya perkembangan kreativitas siswa dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mencapai hasil yang maksimal.

Adapun kriteria dalam penilaian produk (Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah) antara lain sebagai berikut: a). Bentuk fisik, b).Bahan yang digunakan, c). Keaslian, d). Relevansi, e). Inovatif,dan f).Kegunaan. Data yang diperoleh dari

laporan penilaian produk/ media pembelajaran yang dibuat oleh siswa ini kemudian dikonversi kedalam rentang skor menggunakan skala interval dan dikonversikan ke dalam bentuk nilai, yaitu: kurang, cukup, baik. Berikut rincian skor dari observasi yang telah dilaksanakan.

Tabel 2. Presentase Laporan Produk (Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah)

No	Nama Kelompok	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 3
1	Satu	9	15	17
2	Dua	12	16	18
3	Tiga	9	14	18
4	Empat	9	16	17
Jumlah Skor Kelompok		39	61	70
Jumlah Skor Max		72	72	72
Rata-Rata		54%	84%	97%

Berdasarkan pada table 2 dapat dilihat perkembangan kreativitas berupa produk siswa dalam membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, berikut diagram skor yang didapatkan setiap kelompok:

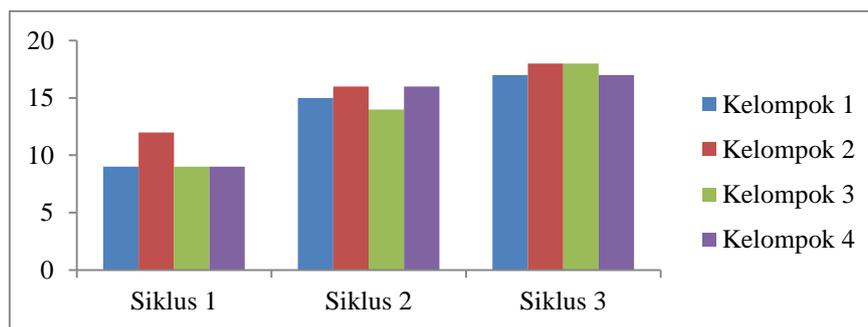


Diagram 3. Skor Produk Setiap Kelompok Berupa Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah

Dari diagram 3 terlihat perubahan kreativitas yang begitu signifikan yang berupa produk media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah yang dibuat oleh setiap kelompok, berdasarkan hasil tersebut perkembangan kreativitas rata-rata yang di dapatkan setiap siklusnya terus berkembang, berdasarkan pada siklus 1 rata-rata presentase yang didapatkan adalah 54%, dengan kata lain pada siklus 1 kreativitas siswa bisa dikatakan cukup, hal tersebut didapatkan dari presentase yang telah dianalisis, kemudia pada siklus 2, kreativitas siswa berupa produk media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mengalami perkembangan dengan presentase 84%, dengan kata lain hal tersebut dapat dikatakan baik, dan untuk siklus 3, kreativitas siswa punh terus mengalami perkembangan dengan presentase 97%. Dengan demikian peningkatan kreativitas siswa yang dilihat dari produk media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mengalami perubahan yang begitu baik.

Berdasarkan presentase tersebut, agar lebih terlihat perubahan kreativitas siswa berupa produk media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah digambarkan pada diagram 4 berikut ini:

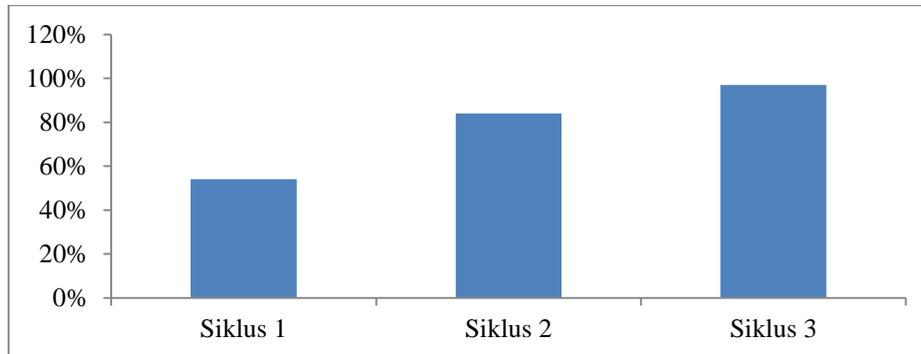


Diagram 4. Presentase Kreativitas Siswa Berupa Produk Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah

Pada dasarnya para siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas memiliki dasar kreativitas yang cukup baik, namun tidak dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran IPS. Pada siklus 1 guru membatasi siswa dalam memilih bahan-bahan, alat-alat yang digunakan, dan cara pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, agar siswa tidak merasa kebingungan dalam mengerjakannya, namun para siswa menjadi terpacu dengan tugas yang diberikan oleh guru sehingga para siswa tidak dapat memaksimalkan kreativitas yang dimilikinya.

Pada siklus 2 perkembangan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mengalami terus perkembangan, hal tersebut dikarenakan para siswa lebih senang guru membebaskan bahan-bahan, alat yang digunakan, dan cara pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, karena mereka merasa tidak terbebani dan dapat mencurahkan seluruh ide-ide kreatif yang dimilikinya. Hanya saja guru hanya memberikan tema serta syarat-syarat yang harus dipenuhi, seperti halnya, menggunakan barang-barang bekas sebanyak-banyaknya dan membuat media pembelajaran yang tepat dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Serta memberikan kriteria penilaian yang harus di capai oleh siswa dalam menyelesaikan tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah.

Pada siklus 3, kreativitas siswa pun terus berkembang mencapai hasil yang maksimal, karena guru terus membebaskan kepada siswa dalam hal menentukan bahan-bahan, alat, dan cara pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah. Ternyata siswa lebih senang mengerjakan tugas yang memberikan kebebasan pada siswa dalam menentukan bahan, alat yang dipakai, dan cara pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah itu sendiri. Sehingga para siswa dapat benar-benar mencurahkan ide-ide kreatif yang mereka miliki menjadi suatu hal yang inovatif.

Adapun kriteria dalam penilaian presentasi antara lain sebagai berikut: a). Kerja sama, b). Penguasaan materi, c). Cara menyampaikan, d). Penampilan, dan e). Penggunaan bahasa. Data yang diperoleh dari laporan penilaian produk/ media pembelajaran yang dibuat oleh siswa ini kemudian dikonversi kedalam rentang skor menggunakan skala

interval dan dikonversikan ke dalam bentuk nilai, yaitu: kurang, cukup, baik. Berikut rincian skor dari observasi yang telah dilaksanakan pada tabel 3.

Tabel 3. Presentase Laporan Presentasi Siswa

No	Nama Kelompok	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 3
1	Satu	5	11	13
2	Dua	6	13	14
3	Tiga	6	12	14
4	Empat	7	13	15
Jumlah Skor Kelompok		24	49	56
Jumlah Skor Max		60	60	60
Rata-Rata		40%	81%	93%

Berdasarkan pada tabel 3 dapat dilihat perkembangan performa siswa dalam melakukan presentasi menggunakan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah setiap siklusnya mengalami perkembangan kearah yang lebih baik, berikut diagram performa setiap kelompok dalam melakukan presentasi menggunakan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah:

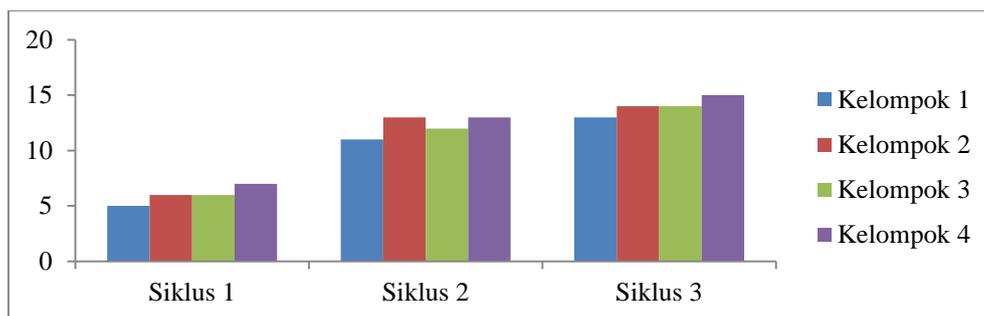


Diagram 5. Skor Performa Setiap Kelompok dalam Melakukan Presentasi Menggunakan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah

Dari diagram 5 dapat diketahui bahwa perubahan performa siswa dalam melakukan presentasi terus membaik, pada siklus 1 presentase rata-rata adalah 40%. Kemudian pada siklus 2 rata-ratanya naik menjadi 81%, dan pada siklus ke 3 performa siswa dalam melakukan presentasi naik menjadi 93%. Dari presentase keseluruhan pada siklus 1, 2, dan 3 diketahui performas siswa semakin baik.

Berdasarkan presentase tersebut, agar lebih terlihat perubahan performa siswa dalam melakukan presentasi dengan menggunakan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah digambarkan pada diagram 6 berikut ini:

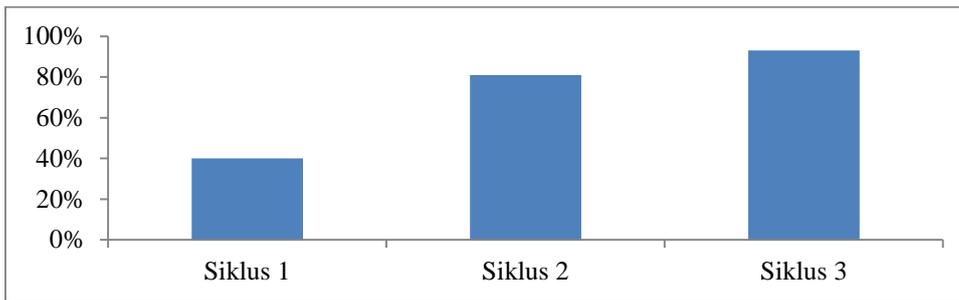


Diagram 6. Presentase Performa Siswa dalam Melakukan Presentasi Menggunakan Media Pembelajaran Berbahan Dasar Limbah Sampah

Performa pada siswa kelas VII B dalam melakukan presentasi mengalami perkembangan dimulai dari siklus 1 sampai siklus 3, namun pada siklus 1 terlihat para siswa kesulitan memaksimalkan performa mereka dalam melakukan presentasi, dimana setiap kelompok merasa kesulitan dalam bekerja sama, karena sebelumnya mereka jarang sekali mendapat tugas seperti ini. Dari hal tersebut, guru tetap memberikan stimulus kepada para siswa, untuk bekerja sama sebaik-baiknya agar dapat mencapai performa yang maksimal dalam presentasi, kemudian guru terus membiasakan siswa untuk berani bertanya dan menanggapi saat pembelajaran, agar membuat siswa terbiasa. Dan pada akhirnya perkembangan performa siswa terus mengalami perkembangan pada siklus 2 dan akhirnya mencapai hasil yang maksimal pada siklus 3.

Untuk ulangan harian siswa siklus I pertemuan 3 mendapat nilai rata-rata 68,33 dengan ketuntasan belajar mencapai 62,96% atau terdapat 17 siswa yang tuntas karena guru terlalu mendominasi pembelajaran dan kurangnya siswa diberi kesempatan untuk bertanya serta pengelolaan kelas yang masih kurang. Untuk itu maka guru harus merubah pola pembelajaran di siklus II. Pada siklus II pertemuan 3 ada peningkatan nilai rata-rata menjadi 74,26 dengan ketuntasan belajar mencapai 74,07% atau terdapat 20 siswa yang tuntas karena guru selalu memotivasi siswa untuk belajar dengan tekun dan tetap mempertahankan kekompakan dan kerjasama dalam kelompok disamping itu guru selalu memberikan perhatian (pujian) kepada setiap kemajuan yang diperoleh siswa. Pada siklus III pertemuan 3 nilai rata-rata ulangan harian mendapat 83,33 dengan ketuntasan belajar mencapai 88,89% atau terdapat 24 siswa yang tuntas. Dikarenakan batas ketuntasan pada siklus III pertemuan 3 telah mencapai 88,89% atau 24 siswa, maka Penelitian Tindakan Kelas tidak dilanjutkan. Agar lebih jelasnya berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dibuat diagram 7 berikut ini:

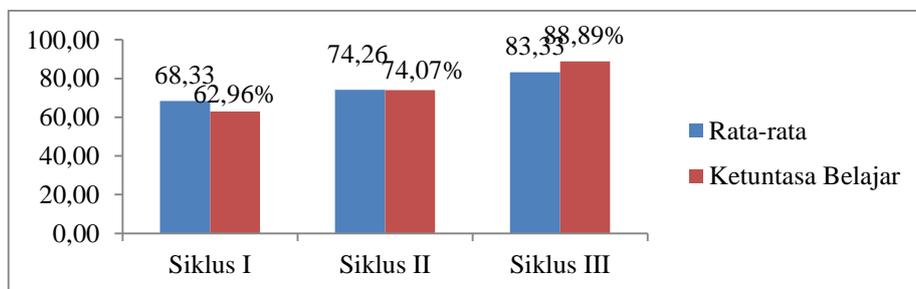


Diagram 7. Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III

KESIMPULAN

Pengembangan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, merencanakan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas dilakukan melalui tahapan penyusunan silabus dan RPP yang tepat agar memungkinkan dilaksanakan PTK yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Setelah penyusunan silabus dan RPP yang tepat, peneliti bersama guru mitra menentukan isu-isu global seputar kerusakan lingkungan dan menerapkan konsep ekoliterasi dalam setiap materi yang disajikan di dalam pembelajaran. Tugas (*task*) disusun oleh peneliti sebagai bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, tugas (*task*) yang di susun berlandaskan pada kerusakan lingkungan yang terjadi disekitar lingkungan siswa, yaitu pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, penentuan tugas ini berdasarkan pada diskusi antara peneliti dan guru mitra yang melihat kondisi lingkungan kelas yang kotor oleh barang-barang yang tidak terpakai. Tugas (*task*) yang dihasilkan oleh siswa menjadi media pembelajaran yang digunakan pada saat presentasi. Tugas (*task*) yang disusun oleh peneliti pun disesuaikan dengan materi IPS mengenai memahami usaha manusia untuk memahami lingkungannya dan memahami kegiatan ekonomi masyarakat. Peneliti menyusun tugas (*task*) agar siswa menunjukkan kreativitas dalam mengolah barang-barang bekas menjadi hal yang inovatif dan kreatif sebagai penunjang pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyusun kriteria penilaian atau rubrik, sebagai alat yang memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan yang di inginkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengkonversi capaian-capaian yang dilakukan siswa menjadi suatu nilai, agar memudahkan peneliti melihat perkembangan kreativitas para siswa dalam membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah dalam pembelajaran IPS.

Pada siklus 1, perencanaan yang disusun berdasarkan pada diskusi dengan guru mitra dalam membuat tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah, penyusunan format tugas untuk siswa berupa prakarya dengan tema "Global warming", hal tersebut dipilih karena sesuai dengan Standar Kompetensi "Memahami usaha manusia untuk memahami lingkungannya" dan Kompetensi Dasar "Mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan" agar sesuai dengan alur proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu format tugas yang disusun berisi bahan-bahan yang harus digunakan dan tata cara pembuatannya agar para siswa tidak kebingungan dalam mengerjakannya.

Kemudian pada siklus 2, pada tahap perencanaan, peneliti bersama mitra peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi terkait rencana perbaikan atas penelitian siklus 1. Tugas dengan tema "Siklus Hidrologi" yang berasal dari Standar Kompetensi "Memahami usaha manusia untuk memahami lingkungannya" dan Kompetensi Dasar "Mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan". Peneliti bersama guru mitra menyusun tugas yang tepat untuk siswa dalam memanfaatkan barang-barang bekas sebagai upaya peneliti menstimulus para siswa untuk mencegah kerusakan lingkungan disekitarnya dan menciptakan hal yang kreatif dan inovatif berupa prakarya yang berbentuk poster atau miniatur berbahan dasar limbah sampah dengan kriteria menggunakan 60% barang-barang tidak terpakai

dari keseluruhan bahan baku yang digunakan. Dalam penyusunan format tugas untuk tugas siswa, guru dan mitra peneliti sepakat untuk menghilangkan penggunaan bahan dan tata cara pembuatan tugas, hal ini dikarenakan siswa diberikan kebebasan dalam menyelesaikan tugas dan mencurahkan kreativitasnya tanpa ada batasan apapun, sehingga siswa dapat lebih menggali kreativitasnya melalui tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah.

Pada siklus 3, tugas yang ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan mitra peneliti yaitu dengan tema “Mata Pencarian Penduduk” yang berasal dari Standar Kompetensi “Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat” dan Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan Pola Kegiatan Ekonomi Penduduk, Penggunaan Lahan, dan Pola Pemukiman Berdasarkan Kondisi Fisik Permukaan Bumi”. Penentuan tugas pada siklus 3 ini membagi tema setiap kelompoknya menjadi 4, yaitu Jakarta, Lembang, Pangandaran, dan Anyer. Dan penggunaan barang-barang bekas yang digunakan harus mencapai 80% dari bahan baku yang digunakan. Format tugas yang diberikan kepada siswa masih memberikan siswa kebebasan dalam penggunaan bahan baku dan tata cara pembuatannya agar siswa mampu mencurahkan segala kemampuan dalam mengasah ide-ide kreatif membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah.

Perkembangan kreativitas siswa mencapai hasil yang maksimal, dimana perencanaan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan dengan mitra peneliti yang pada setiap siklusnya terus diperbaiki. Rencana yang dibuat disesuaikan agar mampu meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai menjadi media pembelajaran IPS, sehingga dengan tugas (*task*) yang direncanakan dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa, mampu mencapai hasil yang maksimal dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Kedua, menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas diawali dengan mengenalkan isu-isu kerusakan lingkungan yang terjadi di dunia kepada para siswa, hal tersebut dilakukan untuk membuka pemahaman siswa mengenai krisis lingkungan yang terjadi.

Pada siklus 1 tindakan pertama, peneliti bersama mitra peneliti menentukan tema pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi “Memahami usaha manusia untuk memahami lingkungannya” dan Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan” dengan membahas mengenai *global warming*, Selanjutnya para siswa diperkenalkan mengenai konsep 3R (*reuse, reduce, recycle*) agar membangun kepedulian lingkungan pada diri siswa. Setelah itu guru memberikan tugas (*task*) pada siswa untuk mengolah barang-barang bekas yang tidak terpakai menjadi media pembelajaran IPS dengan tema-tema dan instruksi yang telah ditentukan. Pada tindakan kedua, peneliti dan mitra peneliti menentukan tema pembelajaran yaitu *climate change*, siswa diperkenalkan terhadap kerusakan lingkungan yang berpengaruh terhadap perubahan iklim yang terjadi saat ini. Selanjutnya peneliti bersama mitra peneliti melakukan peninjauan terhadap rencana-rencana dan hasil sementara tugas yang telah dibuat oleh siswa dengan menggunakan rubrik yang telah disusun bersama antara peneliti dan mitra peneliti. Selanjutnya pada tindakan ketiga, siswa dipersilahkan untuk mempertanggung jawabkan prakarya berupa media pembelajaran yang telah dibuat dengan menjelaskan proses pembuatannya, dan mempresentasikannya sebagai media pembelajaran.

Pada siklus 2 tindakan pertama, peneliti bersama mitra peneliti menentukan tema berdasarkan pada Standar Kompetensi “Memahami usaha manusia untuk memahami lingkungannya” dan Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan”. Siswa diajak untuk mengetahui perubahan kualitas lingkungan yang terjadi di sekitarnya dan memberi stimulus mengenai pemeliharaan lingkungan yang harus menjadi kebiasaan dari dini. Setelah itu guru memberikan tugas (*task*) pada siswa untuk mengolah barang-barang bekas yang tidak terpakai menjadi media pembelajaran IPS dengan tema-tema dan instruksi yang telah ditentukan. Namun kriteria yang diberikan pada siklus 2 telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yaitu dengan membebaskan kriteria bahan baku dan tata cara pengolahannya, agar siswa bisa lebih mencurahkan segala ide-ide kreatif yang dimilikinya dan menggunakan 60% barang-barang bekas dari keseluruhan bahan baku yang digunakan. Kemudian pada tindakan kedua peneliti dan guru mitra menggunakan rubrik yang telah disusun untuk meninjau rencana pembuatan media pembelajaran yang akan disusun oleh siswa, hal ini dilakukan untuk melihat perkembangan kreativitas siswa dalam menentukan konsep, memilih bahan yang digunakan, dan cara-cara pengolahan bahan baku. Pada tindakan ketiga siswa tidak hanya merencanakan pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah saja, para siswa pun dipersilahkan untuk menunjukkan performanya dalam mempertanggung jawabkan hasil media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah yang telah dibuat dengan mempresentasikannya dan selanjutnya peneliti dan mitra peneliti melakukan penilaian menggunakan rubrik yang telah disusun agar memudahkan mengklasifikasikan capaian yang dihasilkan oleh para siswa dan mengkonversikannya menjadi angka/nilai.

Pada siklus 3, tindakan pertama, peneliti bersama mitra peneliti menentukan tema yaitu “Mata Pencarian Penduduk” yang berasal dari Standar Kompetensi “Memahami Kegiatan Ekonomi Masyarakat” dan Kompetensi Dasar “Mendeskripsikan Pola Kegiatan Ekonomi Penduduk, Penggunaan Lahan, dan Pola Pemukiman Berdasarkan Kondisi Fisik Permukaan Bumi. Kemudian mengaitkan keseluruhan tema yang di bahas dengan kehidupan sekitar lingkungan para siswa. Setelah itu guru memberikan tugas (*task*) pada siswa untuk mengolah barang-barang bekas yang tidak terpakai menjadi media pembelajaran IPS dengan tema-tema dan instruksi yang telah ditentukan berdasarkan kekurangan yang terjadi pada siklus 2 dengan membagi tema menjadi 4 yaitu mata pencarian masyarakat Jakarta, Lembang, Pangandaran, dan Anyer dan menggunakan 80% barang-barang yang tidak terpakai dari keseluruhan bahan baku yang digunakan. Selanjutnya pada tindakan kedua, peneliti bersama mitra peneliti melakukan peninjauan terhadap konsep-konsep yang sudah direncanakan oleh para siswa berdasarkan tema-tema yang sudah ditentukan. Selanjutnya pada tindakan ketiga, siswa dipersilahkan untuk mempertanggung jawabkan hasil yang telah dicapai dan mempersentasikan prakaryanya, dan peneliti beserta mitra peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan rubrik yang telah disusun agar mampu melihat perkembangan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah melakukan presentasi dan siswa yang telah berpartisipasi. Perkembangan kreativitas siswa dengan diterapkannya tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah mencapai hasil yang maksimal, hal tersebut dikarenakan

oleh penerapan yang dilakukan berdasarkan pada perencanaan yang telah disusun dengan mitra peneliti, sehingga perkembangan kreativitas siswa mampu mencapai hasil yang diharapkan.

Ketiga, merefleksikan kendala-kendala dalam menerapkan tugas (*task*) pembuatan media pembelajaran IPS berbahan dasar limbah sampah untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII B SMP Negeri 1 Cimaragas. Dalam penelitian ini ditemukan kendala-kendala yang cukup berpengaruh dalam menerapkan tugas pembuatan media pembelajaran berbahan dasar limbah sampah yang mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa.

Kendala-kendala yang muncul diakibatkan karena siswa belum terbiasa dengan tugas (*task*) yang diberikan sehingga membuat siswa menjadi kebingungan dalam mengerjakan tugas (*task*) yang diberikan oleh guru. Terlebih para siswa tidak memahami mengenai konsep ekoliterasi, yaitu menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan sebagai upaya menciptakan dunia yang berkelanjutan. Sulitnya memberikan pemahaman mengenai kepedulian lingkungan, pemahaman mengenai pemanfaatan barang-barang bekas. Sehingga hasil yang dicapai siswa dalam mengolah barang-barang bekas belum maksimal, karena masih menggunakan barang-barang baru dan menentukan alokasi waktu dalam menyelesaikan tugas (*task*) bagi siswa.

Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan melakukan upaya-upaya perbaikan yakni, menayangkan film-film pendek dan gambar-gambar mengenai dampak kerusakan lingkungan kepada siswa, sebagai upaya menstimulus siswa secara terus menerus agar membuat mereka mengetahui kerusakan yang terjadi pada lingkungan, sehingga menciptakan rasa takut pada diri siswa, bahwa sebagai penerus bangsa mereka menjadi generasi selanjutnya yang harus lebih baik menjaga kelestarian alam, kemudian mempersilahkan siswa untuk membawa bekal makanan dan minuman dari rumah dengan menggunakan tempat makan dan botol minum refill sebagai kepedulian mereka terhadap lingkungan dalam mencegah semakin banyaknya sampah plastik di sekolah, terutama di kelas, dan mengalokasikan waktu yang tepat selama 3 minggu dalam perencanaan konsep, pembuatan media pembelajaran IPS, dan penanggung jawaban media pembelajaran yang telah dibuat oleh para siswa dengan sebaik-baiknya agar para siswa secara matang dapat terus mengembangkan kreativitasnya dalam memanfaatkan limbah sampah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Burke, Kay. (2006). *From Standars to Rubrics in Six Step: Tools for Assessing Student Learning*. United States of America; Library of Congress Catalog-in-Publication Data.
- Brookhart. (2013). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. United States of America; ASCD Publications Present a Variety of View Points.
- Goleman, Daniel. (2012). *Eco Literate*. San Fransisco; Jossey Bass
- Hamalik, Oemar.(2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; PT Bumi Aksara
- Harjanto.(2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hardini & Dewi.(2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep, & Implementasi*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media)

- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Linn & Gronlund. (1995). *Measurement and Assessment in Teaching*: New Jersey. Prentice-Hall, Inc
- Munandar, Utami (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kretivitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Munandar, Utami (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina.(2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina.(2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sapriya.(2009). *Pendidikan IPS: konsep dan pembelajaran*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya
- Sapriya, Nurdin, & Susilawati.(2007). *Konsep Dasar IPS*. Bandung; CV Yasindo Multi Aspek
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta; PT. Asdi Mahasatya
- Soemarwoto, Otto. (1991). *Ekologi, Lingkungan Hidup, dan Pembangunan*; Djambatan
- Soemarwoto, Otto (2007). *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Yogyakarta; Gadjah Mada University Press
- Stone dan Barlow. (2005). *Ecological Literacy: Educating Our Children for a Sustainable World*. San Fransisco: Sierra Club Books
- Sumaatmadja.(1989). *Studi Lingkungan Hidup*. Bandung; PT Alumni
- Uno, Hamza.(2011). *Belajar dengan Pendekatan: Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Vera, Adelia.(2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: DIVA Press
- Wahab, Abdul.(2009). *Metode dan Model-Model Mengajar: Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: CV Alfabeta
- Zainul & Nasution. (2001). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zainul, A. (2001). *Alternative Assessment*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka