

MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM TINDAKAN EKONOMI MELALUI *PROBLEM BASED INSTRUCTION* BERBASIS KEGIATAN DAUR ULANG SAMPAH¹

oleh: Sri Sayekti²
email:srisayekti@gmail.com

Abstract

Based on empirical experience and observations in schools, it was found that the activity is still using conventional learning model that is teacher center. This study aims to improve the economy Creative Ideas in action through Problem Based Instruction (PBI)-based Waste Recycling Event. The research method used was action research (classroom action research) with three cycles. The study was conducted on the students of class VII A SMP Negeri 30 Semarang in the academic year 2011/2012, with the assistance of collaborators consisting of 2 teachers. Problem Based Learning Model Instruction (PBI)-based waste recycling activities have succeeded in 1) improving students' understanding of creativity 2) enhance students' creativity to create works 3) improve students' habits for clean living, and 4) improve the performance of teachers in the learning process . The conclusion was that the implementation of PBI learning model with waste recycling can improve the learning process in the material economy creative ideas into action and to improve student learning outcomes. Suggestions of this research is to study the implementation of creative ideas in the matter of economic action learning model PBI should be used because it has been shown to improve learning processes and outcomes.

Keywords: *creative ideas, problem based instruction (PBI), waste recycling*

Abstrak

Berdasarkan pengalaman empiris dan pengamatan di sekolah, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga bersifat *teacher center*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Gagasan Kreatif dalam tindakan Ekonomi melalui *Problem Based Instruction* (PBI) Berbasis Kegiatan Daur Ulang Sampah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan tiga siklus. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 30 Semarang tahun pelajaran 2011/2012, dengan dibantu oleh kolaborator yang terdiri dari 2 guru. Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) berbasis kegiatan daur ulang sampah ini telah berhasil 1) meningkatkan pemahaman siswa tentang kreativitas 2) meningkatkan kreativitas siswa untuk menciptakan hasil karya 3) meningkatkan kebiasaan siswa untuk hidup bersih, dan 4) meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya adalah penerapan model pembelajaran PBI

¹ Hasil Penelitian Tahun 2012

² Guru SMPN 30 Semarang

dengan daur ulang sampah dapat meningkatkan proses pembelajaran pada materi gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran untuk materi gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi sebaiknya digunakan model pembelajaran PBI karena telah terbukti dapat meningkatkan proses maupun hasil belajarnya.

Kata kunci: gagasan kreatif, *problem based instruction* (PBI), daur ulang sampah

A. PENDAHULUAN

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum yang dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa siswa memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.

Acuan operasional penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan salah satunya harus memperhatikan tuntutan dunia kerja. Di mana kegiatan pembelajaran harus dapat mendukung tumbuh kembangnya pribadi peserta didik yang berjiwa kewirausahaan dan mempunyai kecakapan hidup. Oleh sebab itu, kurikulum perlu memuat kecakapan hidup untuk membekali peserta didik memasuki dunia kerja. Hal ini sangat penting terutama bagi satuan pendidikan dan peserta didik yang tidak dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pada mata pelajaran IPS ekonomi kelas VII memuat kompetensi dasar menggunakan gagasan kreatif dalam

tindakan ekonomi untuk mencapai kemandirian dan kesejahteraan.

Perubahan cara dan sistem dalam proses pembelajaran di sekolah akan berpengaruh terhadap sikap dan kebiasaan belajar siswa. Ada sikap siswa yang pasif di dalam proses pembelajaran disebabkan model yang digunakan guru adalah model konvensional dan sikap guru yang masih kurang memperhatikan aktivitas siswa. Oleh karena itu, perlu ada upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik.

Salah satu model yang bisa dipilih guru adalah model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI). Model pembelajaran PBI merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pendekatan kontekstual.

Ciri-ciri utama model ini meliputi suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, suatu pemusatan antar disiplin penyelidikan otentik kerjasama serta menghasilkan karya dan peragaan. Pembelajaran berdasarkan permasalahan bertumpu pada psikologi kognitif dan para konstruktivis mengenai belajar, hal ini sesuai dengan yang dikehendaki oleh prinsip-prinsip CTL yaitu inkuiri, konstruktivisme, dan menekankan pola berpikir tingkat tinggi.

Model pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Instruction*) menurut Ibrahim, M. dan Nur, M (2005)

adalah suatu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pendekatan kontekstual. *Problem Based Intruction* dirancang untuk membantu siswa dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan intelektual melalui pengalaman nyata atau simulasi yang menjadikan diri sendiri sebagai pelajar yang otonom, mandiri, dan mampu meningkatkan kepercayaan dirinya.

Situasi pembelajaran berbasis masalah ini meningkatkan siswa untuk mengembangkan daya pikirannya untuk menjelajah fenomena social yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

Suasana pembelajaran ini membuat tidak merasa bosan dan sangat menyenangkan sehingga siswa akan leluasa untuk mengembangkan ide-idenya lebih kreatif dan kritis.

Model pembelajaran ini diawali dengan memperkenalkan pada siswa tentang situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja. Masalah yang diangkat untuk dibahas selanjutnya diselesaikan melalui diskusi.

Ibrahim, M dan Nur, M (2005) kemudian mendiskripsikan model pembelajaran berdasarkan masalah kedalam lima tahapan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tahapan kegiatan dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Ibrahim, M dan Nur, M. 2005)

Tahap	Kegiatan Guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, termasuk memberi tugas siswa untuk mencari ide/gagasan kreatif dengan memanfaatkan sampah yang ada di sekolah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk membentuk kelompok.	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah sampah dan kreativitas tersebut.
Tahap 3 Membimbing diskusi untuk menciptakan produk siswa.	Guru mendorong siswa untuk mendiskusikan perencanaan produk dan mengumpulkan bahan yang sesuai rencana yang didiskusikan bersama.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru membantu siswa dalam menyajikan hasil karya yang sesuai dengan rencana, dan membantu siswa untuk menyempurnakan produk yang kurang sempurna.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan diskusi dan hasil gagasan kreatif mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Model Pembelajaran “*Problem Based Instruction*” dilandasi oleh pemikiran Wankat dan Oreovoc dalam pembelajaran Kreatif-Produktif

Pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran adalah menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelak di masyarakat. Untuk menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi yang andal dalam pemecahan masalah, maka diperlukan serangkaian strategi pembelajaran pemecahan masalah.

Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif ini penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Kreativitas terkait langsung dengan produktivitas dan merupakan bagian esensial dalam pemecahan masalah. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas yang masih terpendam dalam diri siswa? Menurut Wankat dan Oreovoc (1995) meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan:

- a. mendorong siswa untuk kreatif (*tell student to be creative*),
- b. mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif (*teach student some creativity methods*), dan
- c. menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa (*accept the result of creative exercises*).

Dalam usaha mendorong agar siswa menjadi kreatif (*tell student to be creative*) dapat dilakukan beberapa cara, antara lain:

- a. mengembangkan beberapa pemecahan masalah yang kreatif untuk suatu masalah,
- b. memberikan beberapa cara dalam memecahkan suatu masalah, dan

- c. membuat daftar beberapa kemungkinan solusi untuk suatu masalah.

Harus diakui bahwa antara kreativitas dan produktivitas merupakan hal yang saling berkaitan, dan dalam proses pembelajaran hal tersebut harus ditumbuhkan secara bersamaan. (Depdiknas, 2005) Pembelajaran kreatif-produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat menantang para siswa untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahaman.

Program penanganan sampah yang digalakkan saat ini diberi label 3 R(*Reduce* , *Reuse*, dan *Recycle*). *Reduce* adalah pencegahan timbulnya sampah yaitu menghindari pemakaian dan pembelian produk yang menghasilkan sampah dalam jumlah besar. *Reuse* adalah menggunakan kembali wadah /kemasan untuk fungsi yang sama atau fungsi lainnya. Sedangkan *Recycle* adalah mengolah kembali sampah menjadi produk baru yang bermanfaat.

Recycle (daur ulang sampah) yang digalakkan di sekolah, selain dapat meningkatkan kebersihan dan keindahan juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan jiwa kewirausahaan bagi siswa kelas VII. Pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar tentang menggunakan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi untuk mencapai kemandirian dan kesejahteraan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka setiap siswa kelas VII diberi tugas untuk

mengembangkan kreativitasnya untuk menjadi seorang wirausaha.

Kreativitas dan inovasi yang terbentuk pada diri seseorang merupakan proses pembentukan potensi-potensi pada dirinya. Pembentukan dan pembangunan potensi diri tersebut dapat dibangun melalui proses pendidikan, pelatihan, uji coba, dan praktik nyata. Hasilnya akan terbentuk manusia yang unggul baik dari segi fisik, mental, maupun dari tingkat intelegensi, sehingga ia dapat mencapai kualitas hidup yang bermutu dan mandiri.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kreativitas diartikan sebagai daya menciptakan sesuatu, dengan demikian kemampuan untuk menciptakan disebut juga dengan kreativitas. Sedangkan orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu disebut kreatif.

Faktor yang dapat membantu untuk menumbuhkan Gagasan Kreatif adalah; a) berani menghadapi resiko, b) menumbuhkan motivasi, c) memiliki rasa percaya diri, d) berusaha mencari tahu, e) berusaha untuk bekerja lebih baik.

Kreativitas bukan sekedar seperti kita membalikkan telapak tangan dengan sekejap langsung jadi, namun kreativitas butuh proses yang membutuhkan waktu dan serangkaian cara untuk mewujudkannya. Berikut yang merupakan proses kreativitas adalah; a) berpikir kreatif, b) dorongan kemauan yang kuat, c) visualisasi pekerjaan, d) penentuan tujuan penciptaan, e) persiapan peralatan, f) menghindari kebiasaan menunda.

Kemandirian adalah suatu kondisi di mana seseorang harus bisa berdiri di atas kaki sendiri, dalam artian orang tersebut tidak tergantung pada orang lain. Sesuai dengan acuan operasional

penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan salah satunya harus memperhatikan tuntutan dunia kerja. Dimana kegiatan pembelajaran harus dapat mendukung tumbuh kembangnya pribadi peserta didik yang berjiwa kewirausahaan dan memiliki kecakapan hidup.

Bagi peserta didik yang tidak bisa melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi maka harus dibekali dengan ketrampilan yang bisa membawa mereka untuk hidup lebih mandiri tanpa bergantung pada orang lain. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan mengembangkan gagasan kreatif siswa untuk menciptakan produk baru dengan biaya yang lebih murah, sebagai contoh dengan memanfaatkan daur ulang sampah.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana meningkatkan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi pada siswa kelas VII A SMPN 30 Semarang tahun pelajaran 2011/2012?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbasis kegiatan daur ulang sampah dapat meningkatkan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi bagi siswa SMPN 30 Semarang tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa yaitu siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih kreatif. Siswa juga bertambah minat, kemauan dan motivasi dalam belajar sehingga kreatifitas dan belajarnya lebih optimal serta menumbuhkan kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir dan berkreasi.

Manfaat bagi guru adalah guru memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan keterampilan memilih model pembelajaran yang bervariasi serta termotivasi melakukan penelitian yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.

Manfaat bagi pihak sekolah adalah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran yang kreatif dan dinamis dalam upaya peningkatan proses pembelajaran.

Indikator Keberhasilan penelitian ini adalah; 1) meningkatnya pemahaman siswa kelas VII A SMPN 30 Semarang dalam materi gagasan kreatif yang ditandai rata-rata nilai harus di atas 70; 2) ada peningkatan kreativitas siswa yang ditandai dengan banyaknya siswa yang dapat menciptakan hasil karya dengan sampah sekolah lebih dari 80%; 3) semua siswa bisa menerapkan kebiasaan hidup bersih, membuang sampah pada tempatnya, dan menerapkan program 3R.

B. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP N 30 Semarang tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Pertimbangan peneliti mengambil subyek penelitian tersebut di mana kelas tersebut bukan kelas unggulan.

Penelitian ini dilakukan di SMP N30 Semarang, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang dengan pertimbangan sekolah tersebut sebagai sekolah SSN yang akan mencoba untuk menjadi RSBI.

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa (a) penilaian kinerja kelompok, (b)

pengamatan terhadap aktivitas siswa, (c) hasil tes, dan (d) data hasil observasi/pengamatan terhadap efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbasis kegiatan daur ulang sampah

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa tes dan non tes. Tes berbentuk ulangan harian dan digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Sedangkan non tes berbentuk pemberian tugas dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini akan dilakukan 3 siklus, setiap siklus akan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Masing-masing siklus menggunakan empat langkah kegiatan, yaitu; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Evaluasi siklus 1 terdiri dari 10 soal dengan materi kreativitas, evaluasi siklus 2 terdiri dari 5 soal dengan materi pembatan perencanaan produk kreatif yang berbahan baku sampah. Sedangkan evaluasi siklus 3 tes formatif dan penyajian hasil karya. Kriteria Ketuntasan minimal untuk mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 30 Semarang telah ditetapkan sebesar 70, ketuntasan klasikal sebanyak 85% siswa meraih nilai lebih dari 70.

Pada siklus 1, siswa yang telah tuntas atau memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 24 siswa dari 36 siswa dalam satu kelas, sehingga menunjukkan daya serap klasikal sebesar 66,67%. Pada siklus 2, siswa yang mendapat nilai 70 ke

atas sebanyak 28 siswa dari 36 siswa sehingga daya serap klasikal sebesar 77,78%. Sedangkan pada siklus 3, siswa

yang tuntas sebanyak 33 siswa dari 36 siswa sehingga daya serap klasikal sebesar 91,67%.

Tabel 2. Perolehan Nilai dan Daya Serap Klasikal Tiap Siklus

NO	RENTANG NILAI	JUMLAH SISWA			
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	Hasil karya
1	91 – 100	0	0	4	4
2	81 – 90	0	4	13	13
3	71 - 80	7	14	10	14
4	61 – 70	17	13	6	5
5	51 – 60	8	5	3	0
6	41 – 50	4	0	0	0
7	31 – 40	0	0	0	0
8	21 – 30	0	0	0	0
9	11 – 20	0	0	0	0
	Tidak masuk	0	0	0	0
	Jumlah siswa	36	36	36	36
	Daya serap	66,67	77,78	91,67	93,67

Penerapan model pembelajaran PBI berbasis kegiatan daur ulang sampah menunjukkan hasil yang signifikan. Hal itu disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan dengan daur ulang sampah membuat siswa lebih jelas dan semakin paham dengan pembelajaran yang dilakukan. Bahan pembelajaran yang digunakan merupakan pengalaman keseharian siswa, sehingga dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata bagi siswa untuk berpikir. Selain itu juga dapat menyamakan pengamatan dan persepsi siswa dalam belajar sehingga menjadikan siswa lebih senang dengan pembelajaran yang dilakukan dan akhirnya siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Dalam proses belajar mengajar siswa diberi kesempatan untuk

mengalami sendiri atau melakukan sendiri. Dengan melakukan pengamatan siswa akan lebih yakin akan sesuatu hal, dan dapat memperkaya pengalaman, serta mengembangkan sikap ilmiah, dan hasil belajar akan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung didalamnya. Dale dalam Latuheru (1988), memperkirakan bahwa pada tingkat yang konkrit orang akan memperoleh pengalaman belajar dari kenyataan dalam kehidupannya. Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan selebihnya melalui indera lain.

Hasil observasi aktifitas siswa yang dilakukan oleh 2 (dua) orang observer selaku kolaborator yang dimulai dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 dapat dilihat pada table terlampir.

Dalam penelitian ini, aktivitas siswa dibedakan menjadi tiga bagian yaitu interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara siswa dengan bahan ajar, dan interaksi siswa dengan guru yang terjadi selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini interaksi antara siswa dengan siswa menunjukkan nilai pada siklus 1 sebesar 81,25 pada siklus ketiga sebesar 95,83% sehingga terjadi kenaikan sebesar 14,58 % dan termasuk kriteria sangat baik. Hal itu disebabkan karena setiap selesai satu kegiatan belajar mengajar dilakukan refleksi untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya. Dalam proses pembelajaran, guru menerapkan model PBI berbasis kegiatan daur ulang sampah dapat membuat siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi pelajaran yang terkait dengan kehidupan nyata siswa. Model PBI dapat mengembangkan sikap (kreatif, kritis, inovatif, percaya diri, terbuka dan mandiri) pada diri siswa (Surtikanti, dkk, 2001).

Interaksi antara siswa dengan bahan ajar, pada siklus pertama sebesar 80 %, pada siklus ketiga sebesar 97,5 % . Dari siklus pertama sampai dengan ketiga terjadi peningkatan sebesar 17,5%. Terjadinya kenaikan aktifitas siswa ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam memotivasi siswa dalam melakukan diskusi dalam kelompok dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi kelompok tersebut.

Interaksi antara siswa dengan guru, dapat dilihat pada lampiran. 4.2. Pada siklus pertama sampai siklus ketiga menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan terhadap materi kreativitas dalam tindakan ekonomi untuk mewujudkan kemandirian dan kesejahteraan. Sejak siklus pertama sampai siklus ketiga telah terjadi peningkatan sebesar 7,5%. Persentase siklus ketiga termasuk kriteria sangat baik, hal ini terjadi karena dengan melalui kegiatan refleksi guru selalu mengadakan perbaikan-perbaikan dalam cara mengajar sehingga aktifitas siswa secara keseluruhan masuk dalam kriteria sangat baik.

Siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran menunjukkan siswa tersebut mempunyai minat yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Ketertarikan dalam pembelajaran juga meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Kerjasama yang sangat baik juga telah mereka jalin ketika berdiskusi menyelesaikan masalah berdasarkan apa yang telah mereka tulis selama kegiatan pengamatan.

Sukmadinata (2006), keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas juga bergantung pada minat atau perhatian siswa terhadap apa yang sedang dipelajari. Apabila perhatian siswa telah terfokus pada pelajaran, maka siswa tersebut akan secara langsung menjadi lebih aktif dibandingkan dengan siswa yang kurang memperhatikan.

2. Pembahasan

Ketuntasan belajar siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis yang dilaksanakan setelah akhir kegiatan pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas bila nilai evaluasi akhir siklus lebih besar atau

sama dengan 70. Daya serap klasikal dikategorikan tuntas klasikal bila siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 85%. Berdasarkan analisis data hasil evaluasi akhir siklus, menunjukkan rata-rata daya serap klasikal dari kelas VII A terjadi kenaikan dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Adanya kenaikan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBI berbasis kegiatan daur ulang sampah menunjukkan hasil yang signifikan. Hal itu disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media sampah dan praktik secara langsung membuat siswa lebih jelas dan semakin paham dengan pembelajaran yang dilakukan. Bahan pembelajaran yang digunakan yang merupakan pengalaman keseharian siswa, sehingga dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata bagi siswa untuk berpikir. Selain itu juga dapat menyamakan pengamatan dan persepsi siswa dalam belajar, menjadikan siswa lebih senang dengan pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa benar-benar mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh.

Menurut Sudjana (2000), siswa memperoleh pembelajaran dengan cara mengalami dan berbuat sendiri secara langsung, sehingga pembelajaran yang dilakukan memberi kesan yang utuh dan bermakna bagi siswa sehingga akan selalu diingat oleh siswa dalam jangka yang lama. Dengan demikian pengalaman belajar yang dilakukan tentu membawa hasil yang lebih baik.

Pembelajaran berdasarkan masalah dapat meningkatkan sikap siswa yang positif. Pengalaman observasi lapangan untuk melihat secara langsung permasalahan lingkungan sekitar dapat meningkatkan sikap peduli siswa

terhadap lingkungannya (Sulasmi, dkk, 2001).

Pengamatan terhadap peningkatan gagasan kreatif siswa terbukti dengan hasil karya yang disajikan siswa berupa berbagai macam produk yang menarik yang berbahan baku sampah sekolah. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran juga meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Para siswa tertarik melakukan kegiatan pengamatan dan diskusi dalam memecahkan masalah kesehariannya, mereka saling mengadakan tukar pendapat, berbagi pengetahuan dan inisiatif. Hal ini terjadi karena kegiatan utama dalam pembelajaran menggunakan media daur ulang sampah sekolah dan melakukan praktik langsung menciptakan produk dengan bahan baku sampah.

Peningkatan gagasan kreatif selain terlihat dari produk yang dihasilkan siswa juga dapat dilihat pada saat siswa berdiskusi memecahkan masalah sampah. Di mana siswa banyak menyampaikan solusi penanganan masalah sampah antara lain; a) siswa berusaha membuang sampah sesuai pada tempatnya, b) sampah kertas dan botol plastik disendirikan supaya bisa dijual, c) sampah organik dari daun-daunan bisa dibuat kompos, d) siswa bisa menuliskan kata-kata mutiara/ motto yang dapat memotivasi mereka untuk selalu menjaga kebersihan dan cinta lingkungan. e) siswa berusaha menghindari kegiatan membakar sampah karena mencemari udara/ menimbulkan polusi.

Dengan demikian secara tidak langsung siswa dapat meningkatkan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi untuk mencapai kemandirian dan kesejahteraan. Kemandirian disini dapat diartikan sebagai wirausaha yaitu bisa

menciptakan produk, membuat kompos, menjual kertas maupun botol-botol plastik yang kesemuanya itu bisa mendatangkan penghasilan. Dengan penghasilan yang mereka peroleh maka akan bisa mewujudkan kesejahteraan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi kegiatan *planing, acting, observing, reflecting*, yang dilakukan dalam tiga siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) berbasis kegiatan daur ulang sampah telah dapat meningkatkan: 1) pemahaman tentang kreativitas, 2) kreativitas siswa untuk menciptakan hasil karya yang berbahan baku sampah, 3) aktivitas siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran, 4) kebiasaan siswa untuk menangani masalah sampah dan hidup bersih.

2. Saran

Saran yang dapat disampaikan dari penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran materi menggunakan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi akan lebih meningkatkan proses dan hasil pembelajaran apabila dalam pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran PBI berbasis kegiatan daur ulang sampah.

Penelitian tindakan kelas perlu dikembangkan di sekolah-sekolah secara mandiri dan terus menerus untuk perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam rangka menjadi guru yang profesional. Dukungan dan masukan yang diberikan oleh observer selaku kolaborator, sangat

diperlukan untuk peningkatan proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sarana Panca Karya.
- Boediono. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Peningkatan kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti-Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Dirjen Dikdasmen. 2002. *Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta: Depdiknas.
- Fogarty, R. 1977. *Problem Based Learning and Other Curriculum Model for the Multiple Intelligences Classroom*. Arlington Height, Illinois: Sky Ligt.
- Ibrahim, M, dan Nur, M. 2005. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Pusat Sains dan Matematika Sekolah. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Masnur Muslich. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Made Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2002. *Kurikulum berbasis Kompetensi (KBK)*. Jakarta: Depdiknas.
- Yulianto Sarno. 2001. *IPS Ekonomi*, Surakarta, Bumi Aksara.