

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan.<sup>1</sup> Dalam al-Qur'an juga menyatakan mengenai pendidikan yang berbunyi :

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِنْ أَنْفُسِهِمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ  
حِكْمَةً وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُبِينٍ

Artinya : *Sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus di antara mereka seorang rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al Kitab dan Al Hikmah. Dan sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata {(QS. Ali Imran 3;164)}*

Ayat di atas menerangkan bahwa pendidikan itu sangatlah penting, karena dengan pendidikan yang baik maka akan mengetahui mana yang baik dan mana yang benar. Pendidikan juga dapat mengembangkan kreativitas siswa maupun guru. Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, cet. 3, 2005), h. 22.

<sup>2</sup> Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung : CV. Yrama Widya, 2010), h. 108

ditingkatkan melalui pendidikan.<sup>3</sup> Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan.<sup>4</sup> Sedangkan, kreativitas siswa adalah kemampuan siswa untuk mencipta atau membuat suatu hal yang bermanfaat.<sup>5</sup>

Siswa yang kreatif mampu menciptakan atau menjadikan barang bekas menjadi barang yang bermanfaat dan memiliki nilai guna serta bisa menambah pendapatan. Kreativitas sangatlah penting bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas itu sendiri bukan hanya sekedar keberuntungan semata bagi yang memilikinya namun diperlukan suatu kerja keras untuk mencapainya. Bagi siswa yang kreatif kegagalan merupakan faktor penghambatsampai ia berhasil, karena mereka menggunakan segala pengetahuan yang dimilikinya guna mencapai apa yang di inginkan. Untuk mencapai keinginan tersebut maka diperlukan suatu pemahaman mengenai materi manfaat dan nilai suatu barang.

Pemahaman materi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Pemahaman ini siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang dikerjakan, mengetahui apa yang sedang

---

<sup>3</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, ( Jakarta: Rineka Cipta , 2009), h. 12

<sup>4</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, ( Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 225

<sup>5</sup>Utami Munandar, *Op.cit*

dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal lain.

Materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.<sup>6</sup> Materi manfaat dan nilai suatu barang siswa diuntut untuk bisa mengetahui serta mampu memanfaatkan dan mampu untuk memprediksikan nilai guna suatu barang terutama barang yang siap di pakai atau barang bekas.

Materi manfaat dan nilai guna suatu .barang sangatlah penting dan menjadikan siswa menjadi lebih kreatif dan lebih bisa memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar menjadi barang yang bernilai jual, maka peneliti berasumsi bahwa siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salo harus lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan serta lebih jeli lagi terhadap nilai guna barang yang telah di daur ulang tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan, bahwa pemahaman materi manfaat dan nilai suatu barang di SMAN 1 Salo sudah baik, namun siswa belum cukup kreatif dalam memanfaatkan barang bekas.

Hal ini terlihat berdasarkan gejala-gejala sebagai berikut :

1. Masih ada siswa yang kurang memiliki ide-ide yang kreatif
2. Masih kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal yang baru

---

<sup>6</sup> Mudasir, *Desain Pembelajaran*, (Air Molek Indragiri Hulu : STAI Nurul Falah Press, 2012), h. 92

3. Masih ada siswa yang kurang semangat mengikuti pelajaran ekonomi pada materi manfaat dan nilai suatu barang, ditandai dengan masih ada siswa yang mengantuk saat mengikuti pelajaran ekonomi .
4. Masih ada siswa belum berani untuk mengemukakan pendapatnya
5. Masih ada siswa yang kurang kreatif dalam memanfaatkan barang bekas, ditandai dengan masih ada siswa yang belum memanfaatkan barang bekas

## **B. Penegasan Istilah**

Penelitian ini berkaitan dengan pemahaman materi manfaat dan nilai suatu barang terhadap kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salo, maka untuk tidak terjadinya kesalahpahaman maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah-istilah yang dipakai dalam judul ini:

### **1. Pemahaman Materi**

Pemahaman adalah kemampuan untuk menginterpretasikan atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.<sup>7</sup> Materi adalah sesuatu yang dijadikan bahan ajar untuk diuji cobakan serta dipikirkan.

Pemahaman materi adalah kemampuan untuk mengulang atau mempelajari suatu bahan yang diajarkan dalam hal ini di ajarkan oleh guru dengan menggunakan bahasanya sendiri.

---

<sup>7</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta : Bumi aksara, 2009), h. 77

## 2. Manfaat dan Nilai Suatu Barang

Suatu barang pasti mempunyai manfaat atau nilai guna tertentu. Suatu barang dikatakan memiliki nilai guna atau manfaat jika barang itu mempunyai kemampuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Nilai guna atau manfaat barang diartikan sebagai kemampuan barang untuk memenuhi kebutuhan manusia.

## 3. Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah sekumpulan ide baik berupa pengetahuan maupun pengalaman yang berada dalam pikiran manusia yang kemudian digabungkan menjadi suatu hal yang bersifat kreatif yang berguna baik pada dirinya maupun orang lain atau organisasi dalam situasi atau kondisi yang tidak menentu.<sup>8</sup> Siswa adalah peserta didik yang belajar pada suatu jenjang pendidikan tertentu. Kreativitas siswa adalah sekumpulan ide yang ada dalam pikiran siswa yang bersifat kreatif, sehingga mampu untuk menciptakan suatu hal yang berguna baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

## 4. Barang Bekas

Barang bekas di samakan juga dengan sampah, apabila sampah dapat dijadikan menjadi barang baru yang dapat digunakan kembali, maka terjadilah proses yang dinamakan daur ulang, sehingga akan bermanfaat untuk mengurangi bahan baku yang baru pula.

---

<sup>8</sup> Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, *Kewirausahaan; Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*, ( Jakarta; Kencana Media Group, 2010), h. 198

### **C. Permasalahan**

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas masih rendah
- b. Pengaruh pemahaman materi manfaat dan nilai suatu barang terhadap kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas masih rendah.

#### 2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan dalam kajian ini, maka penulis membatasi masalah ini pada Pengaruh Pemahaman Materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang terhadap Kreativitas Siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salo.

#### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Seberapa besar pengaruh antara Pemahaman Materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang terhadap Kreativitas Siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salo?”

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui pengaruh Pemahaman Materi Manfaat dan Nilai Suatu Barang terhadap Kreativitas Siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salo Kabupaten Kampar.
- b. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas Siswa dalam Memanfaatkan Barang Bekas di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Salo Kabupaten Kampar.

### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat menambah pengetahuan siswa sehingga mampu meningkatkan kreativitasnya.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam meningkatkan kreativitas siswanya.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan bagi peningkatan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai kreativitas siswa.
- e. Bagi pembaca, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang berkaitan selanjutnya.