PENGARUH PEMANFAATAN LIMBAH BEKAS TERHADAP KREATIVITAS GURU RA MIFTAHUL HUDA BANDAR AGUNG BANDAR SRIBAWONO LAMPUNG TIMUR

Skripsi

Di Ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

SITI NUR KHOLIFAH

NPM : 1711070204

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H/2022M

PENGARUH PEMANFAATAN LIMBAH BEKAS TERHADAP KREATIVITAS GURU RA MIFTAHUL HUDA BANDAR AGUNG BANDAR SRIBAWONO LAMPUNG TIMUR

Skripsi

Di Ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

SITI NUR KHOLIFAH

NPM : 1711070204

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing 1 : Drs. H. Abdul Hamid, M. Ag.

Pembimbing II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M. Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H/2022 M

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar atau sengaja untuk menambah pengetahuan, pengalaman. Pendidikan menjadi aset penting bagi setiap manusia, dengan adanya pendidikan seseorang memiliki pengetahuan luas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari kedepannya. Jalur pendidikan terdiri dari jalur pendidikan formal, informal dan non formal.[1]

Seiring dengan perkembangan zaman untuk saat ini, ilmu pendidikan megalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak usia dini merupakan pendidikan yang berbeda dari jenjang pendidikan lainnya dimana pada pendidikan anak usia dini memerlukan metode dan cara pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan karakteristik cara belajar anak.

Di dalam Al-Quran juga diperintahkan untuk memiliki jiwa kreatif, dalil al-quran yang berhubungan dengan kreativitas yaitu Q.S. An-Nahl ayat 17 dan Qs Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi: [2]

أَفَمَن يَخۡلُقُ كَمَن لَّا يَخۡلُقُۚ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ١٧

Artinya: *Maka apakah (Allah) yang menciptakan itu sama dengan yang tidak dapat menciptakan (Apa-apa)? Maka mengapa kamu tidak mengambil pelajaran. (An Nahl : 17)*

أَمَّنۡ هُوَ قَٰنِتٌ ءَانَآءَ ٱلَّيۡلِ سَاجِدٗا وَقَآئِمٗا يَحۡذَرُ ٱلۡأٓخِرَةَ وَيَرۡجُواْ رَحۡمَةَ رَبِّهِۦۗ قُلۡ هَلۡ يَسۡتَوِي ٱلَّذِينَ يَعۡلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعۡلَمُونَۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُواْ ٱلۡأَلۡبَٰبِ ٩.

Artinya*: (Apakah kamu orang musyrik yang lebih berunutung) ataukah orang yang beribadah di waktu malam dengan sujud dan*

---

[1] Milla Amalia, “, Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ramadhan Bandar Lampung” (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016).h.1.

[2] Departemen Agama RI, Mushaf Al Qur’an Terjemah, Penerbit Al Huda, Edisi Tahun 2002, h 270,460

*berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (*QS. Az-Zumar ayat 9)

Kedua ayat di atas menerangkan tentang perbedaan antara orang-orang yang mampu menciptakan sesuatu dengan orang yang tidak menghasilkan karya apa-apa, juga perintah untuk berpikir tentang hal baru. Orang yang kreatif akan selalu berusaha untuk menciptakan hal yang baru sehingga bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain. Begitu juga dalam pendidikan baik guru maupun siswanya harus bisa kreatif. Kreativitas di definisikan tergantung dari stiap orang yakni kreativitas merupakan ranah psikologis yang cukup kompleks dan multidimensi dan yang kedua definisi kreativitas tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Secara nasional, kebijakan yang mengatur pendidikan secara umum, yang di dalamnya terdapat PAUD, di tuangkan dalam Undang-Undang Nomor 20/2003 Tentang System Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Adapun tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini diatur dalam permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. Dalam Undang-Undang Sisdiknas telah ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Atfhal (RA), dan bentuk lain yang sederajat. Pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain

(KOBER), Taman Penitipan Anak (TPA). Pada jalur informal bebentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.[3]

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat penting untuk anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak dalam persiapan fisik dan mental anak untuk menjalankan proses pendidikan dimasa yang akan mendatang. Hal ini sesuai dengan ungkapan berbagai tokoh pendidikan anak bahwa, pendidikan anak usia dini merupakan tahap yang sangat fundamental bagi perkembangan anak dan yang pasti tidak terlepas dari seorang pendidik.[4]

Seorang pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, sikap dan prilaku seorang guru sangat membekas dalam diri anak sehingga ucapan, karakter, kepribadian guru menjadi cerminan bagi anak. Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab besar dalam menghasilkan generasi yang berkarakter, berbudaya, dan bermoral.[5] Seorang pendidik perlu mempunyai keahlian dalam bidang kesenian serta keterampilan sehinga guru dengan mudah mengembangkan kreativitasnya.

Khodabakhshzdeh mendefinisikan kreativitas guru sebagai implementasi dari ide baru untuk mencapai pengajaran yang efektif yang secara historis tidak dapat dipisahkan dari pengembangan pemikiran kreatif.[6] Para ahli juga mengatakan

---

[3] H.E. Mulyasa, *Manajemen Paud*, Cetakan Ke (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014). h. 5.

[4] Cahniyo Wijaya Kuswanto, Dona Dinda Pratiwi, and Ela Apriyanti, “Kegiatan Menganyam Dengan Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak” 5, no. 1 (2021): 729–42, https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.667.

[5] Udarwan Damin, Profesionalisasi Dan Etika Profesi Guru (Bandung: Alfabeta Cv, 2019). h. 17

[6] Khodabakhshzadeh,H. Hosseinnia, M.Maghadam, H.A. & Ahmadi, “Efl Teacher’s Creativity And Their Teaching’s Effectiveness: A Structural

bahwa kreativitas secara lebih inklusif, yaitu meliputi usaha produktif unik indvidu dan lebih bermakna bagi guru yang berusaha untuk mengembangkan kemampuan kreatif, baik untuk profesinya sendiri maupun untuk peserta didik dan membantu mereka dalam menggali dan mengembangkan potensinya scara optimal.[7]

Plucker dalam tulisanya *creativity: from potential to realization*, melakukan analisis terhadap konsep kreativitas secara menarik. Baginya krativitas lebih kompleks dari sekedar bakat dan minat yang dimiliki seseorang. Bisa dirumuskan bahwa kreativitas sebagai sebuah interaksi antara bakat, proses, dan lingkungan, dengan itu dapat menghasilkan produk baru yang bermanfaat.[8]

Menurut Supriadi dalam buku Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK dikutip oleh Yeni Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.[9] Setiap orang pada dasarnya memiliki kreativitas dengan tingkat yang berbeda-beda, tetapi terutama oleh seorang guru. Dapat dikatakan juga sebagai kemampuan seorang menciptakan kombinasi baru dari hal yang telah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.[10]

Sedangkan menurut A. Chaedar Alwasilah dalam Ngainun, bahwa kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, yang mungkin bersifat fisikal seperti

---

Equation Modelling Approach," *International Jurnal Of Instruction* 11, No. 1 (2018): 227–238.

[7] Rizkha Wiratama Purnomo, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smp Se Kecamatan Gersik : Perspektif Peserta Didik," 2020. h. 5

[8] Thomas Gunawan Wibowo, *Menjadi Guru Kreatif*, Ed. HR.Sumarsono (Bekasi: Media Maxima, 2016). h. 15

[9] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2018). h.15

[10] Sri Narwati, *Creative Learning, Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit* (Yogjakarta: Familly Pustaka, 2018). h. 7.

teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti defenisi, karya sastra, atau lukisan.[11]

Jadi seorang guru selalu dituntut mengembangkan kreativitasnya, jika guru tidak kreatif maka anak akan susah berkembang sesuai aspek perkembangan Karena setiap perkembangan anak itu sebagian dari kreativitas. Kreativitas guru bisa dilihat ketika ia mencoba memanfaatkan bahan-bahan sederhana seperti limbah yang bisa dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran dalam memperkenalkan materinya.

Karena pentingnya pengembangan kreativitas dalam system pendidikan khususnya pada proses pembelajaran ditekankan oleh para wakil rakyat melalui ketetapan MPR-RI No.11/MPR/1983 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara sebagai berikut: "system pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja.[12]

Sejalan dengan pemikiran Puji Lestari yang mana mampu memanfaatkan limbah organic yang berupa bunga waru untuk media praktik asam basa, bunga waru oleh beliau dibuat dalam bentuk kertas bunga atau kain bunga waru dan kok tali bunga waru agar lebih menarik bagi siswa dan pembelajaran. Oleh karena itu guru keratif harus bisa memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebuah sumber belajar. Termasuk ketika guru berkeinginan memvisualikan suatu ide dan gagasanya.[13]

Hadiwiyoto mengatakan bahwa limbah adalah sisa-sisa bahan yang telah mengalami perlakuan baik yang telah diambil bagian utamanya, telah mengalami pengolahan, dan sudah tidak bermanfaat lagi, dan jika dilihat dari segi ekonomis sudah tidak

---

[11] Ngainun, *Menjadi Guru Inspiratif* (Yokyakarta: Pustaka Belajar, 2016). H. 245-246

[12] Suhariani, "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negri Tanjung Morawa," *Kakultas IImu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Sumatra Utara Medan*, 2017. h. 2

[13] Sri Narwati, *Creative Learning, Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit*. ibid. h.40

ada harganya, serta dari segi lingkungan dapat menyebabkan pencemaran atau gangguan pada kelestarian alam.[14] jadi dapat disimpulkan bahwa mengembangakan kreativitas guru tanpa menggeluarkan banyak biaya dan dapat mengurangi penumpukan limbah dan mengurangi pencemaran lingkungan. Dalam buku Suyanto mengemukakan bahwa dengan menggunakan cara tersebut sangat mudah dan aman untuk mengatasi masalah sampah, seperti memanfaatkan kembali sampah untuk mengembangkan kreativitas guru dalam membuat sarana pembelajaran di taman kanak- kanak.[15]

Sarana pembelajaran menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 pasal 42 ayat 1 tentang standar nasional pendidikan, bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki saran yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Salah satu sarana pembelajaaran adalah memanfaatkan potensi dan sumberdaya yang ada dilingkungan sekitar, seperti botol bekas, kertas, plastik yang layak pakai.[16]

Dari hasil prasurvei yang peneliti lakukan masih ada guru yang kurang kreatif khususnya dalam mempersiapkan sarana pembelajaran, karena masih ada guru yang kurang maksimal didalam mempersiapkan sarana pembelajaran. Media pun jarang dihadirkan, karena kurangnya ide untuk membuat media pembelajaran, guru cenderung memakai buku dan lembar kerja siswa dalam melaksanakan praktek belajar mengajar, hal ini biasanya terjadi karena kurangnya pengalaman yang didapatkan oleh guru, padahal pengalaman itu sendiri akan menambah kualitas kreativitasnya ketingkat yang lebih tinggi, karena pada hakikatnya tidak ada orang yang tidak kreatif. Oleh karena itu

---

[14] Hamidah Suryani Dkk, Buku Model Model Pelatihan MIDA, Universitas Negeri Makassar 2017. h. 9

[15] Teti Suyanti, Bijak Dan Cerdas Mengolah Sampah (Jakatra Selatan: Pt Agromedia Pustaka, 2019). h. 10

[16] Pedoman Sarana Pendidikan Anak Usia Dini (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018). h. 3

peneliti ingin mengetahui bagaimana tingkat kreativitas guru dengan memanfaatkan limbah untuk sarana pembelajaran pada guru RA Miftahul Huda, Bandar Agung, Bandar Sribawono, Lampung Timur. Dalam penelitian ini peneliti akan melihat kreativitas guru di RA Miftahul Huda dari produk-produknya saja. Sebagai mana yang dikemukakan oleh supriadi bahwa "dimensi kepribadian dari kreativtas biasanya diteliti dalam kaitan dengan kriteria lain yang lebih ekspilsit, yaitu produk kreatif." Oleh karena itu peneliti menggunakan limbah tidak berbahaya untuk mengembangkan kreativitas guru. Dengan penjelasaan tersebut maka peneliti menggambil judul "Pengaruh Pemanfaatan Limbah Bekas Terhadap Kreativitas Guru Ra Miftahul Huda Bandar Agung Bandar Sribawono Lampung Timur".

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

   Berdasarkan latar belakang tersesebut, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

   a. Masih rendahnya kemampuan kreativitas guru dalam pembuatan sarana pembelajaran
   b. Kurangnya fasilitas di RA yang mendukung kreativitas guru
   c. Masih kurangnya kesadaran para pendidik dalam memanfaatkan limbah anorganik yang ada dilingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

2. Batasan masalah

   Dalam beberapa identifikasi masalah tersebut peneliti membatasi masalah yaitu pada rendahnya kemampuan kreativitas guru dalam pembuatan sarana pembelajaran dan belum pernah memanfaatkan limbah dalam kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu: "apakah terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan limbah

bekas terhadap kreativitas guru RA Miftahul Huda Bandar Agung Bandar Sribawono Lampung Timur?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pemanfaatan limbah bekas terhadap peningkatan kreativitas guru RA Miftahul Huda Bandar Agung Bandar Sribawono Lampung Timur.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman terhadap guru-guru dalam pemanfaatan sumber belajar dengan menggunakan limbah tidak berbahaya untuk mengembangkan krativitas guru.

b. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar.

c. Untuk menambah referensi bahan pustaka tentang Pembelajaran TK khususnya tentang pemanfaatan sumber belajar dengan limbah tidak berbahaya untuk mengembangkan kreativitas guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan.

b. Bagi anak

Memberi contoh kepada anak cara memanfaatkan barang bekas sebagai alat

permainan, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

c. Bagi pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya menggunakan APE dari barang bekas.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nopi Epayanti Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'yah, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Institute Agama Islam Negri (IAIN) Bengkulu "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Sisa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Negri 76 Kota Bengkuli "penelitian ini menggunakan jenis penelitan kuantitatif dengan metode *expost facto.* Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian soal bentuk angket. Dengan teknk analisis data nenggunakan analisis regresi linier sedrhana yaitu: uji persyaratan analisis (uji normalitas dan uji linieritas). Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 76 kota Bengkulu. Hasi dilihat dari harga konfensional deteminasi (R Square) dalam tabel summary yaitu sebesar 0.470 atau sebesar 47.0%. artinya variable kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual itu berpengaruh sebesar 47.0% terhadap motivasi belajar siswa, sisanya dipengarhi oleh hal lain yang tidak ditelit.[17]
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan abd. Rahman mahasiswa program studi 'pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pemebelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MI DDI baru kec. Wonomulyo kab. Polewali mandar" penelitian ini menggunaan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*, menggunakan teknik analisis data yang digukana adalah analisis statistic deskriptif, analisis ststistik inferensial, dan teknik analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil penelitian statistic deskriptif tentang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran kelas V MI DDI baru kec. Wonomulyo kab.

[17] Nopi Epayanti, Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Sisa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Negri 76 Kota Bengkuli, (Bengkulu,2021).

Polewali mandar berada pada kategori tinggi dengan perentase 89,7%. Hasil perhitungan statistic deskriptif tentang motivasi belajar peserta didik kelas V MI DDI baru kec. Wonomulyo kab. Polewali mandar berada pada kategori tinggi dengan perentase 92,3%. Berdasarkan analisis statistic regresi linier sederhana maka diproleh nilai 0,004 terbukti bahwa antara kreativitas guru dalam mengunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik terhadap pengaruh yang signifikan terbukti dari nilai yang didapatkan <0,05(0,004<0,05).[18]

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yupita Sari Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia (2018) yang berjudul "Profil Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keativitas guru, salahsatunya dalam mengembangkan kreativitas dalam profil guru, yaitu dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi kasus, yang dilakukan pada TK Sekolah Alam Bandung. Yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kretivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan melalui tiga aspek yaitu kebaruan, resolusi, serta elaborasi dan sintesis. Penelitian ini berjalan sebagai mana yang diharapkan dan terlihat bagaimana kreativitas guru.[19]

4. Bedasarkan penelitian yang dilakukan Mukti Wiganti Mahasiswa Institut Agama Islam Negri Purwokerto (2020) yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatifdari Barang Bekas". Dalam penelitian ini

---

[18] Abd.Rahman, *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Penggunakan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Mi Ddi Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar,*(makasar, 2017).

[19] Badru Zaman Yopita Sari And Dan Ocih Setiasih, "Profil Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran" 15, No. 229 (2018): 103–12.

fokus dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan menggunakan barang bekas, Peneltian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan TK IT Al-fattaah sumapir purwokerto dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas. Dalam penelitian ini ada empat tahap dalam pembuatan (APE) yaitu penentuan alat dan bahan, proses pembuatan, penggunaan alat permainan edukatif dengan barang bekas, dan evaluasi terhadap alat permainan edukatif yang digunakan.[20]

5. Berdasarkn penelitian yang dilakukan Siti Nurkhanifah Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta 2018, Yang Berjudul "Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di TK B Tkit Raudhatul Jannah Bogor". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif , analisis yang digunakan menggunakan analisis Miles dan Huberman dengan langkah-langkah reduksi data, yang mana dalam penelitian ini guru sangat antusias dengan memanfaatkan media yang telah dibutnya, dan dampak dari kreativitas tesebut menjadikan anak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak membosankan.[21]

[20] Novan Ardy Wiyani Mukti Wigati, "Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas," *As-Sibyan* 4, No. 1 (2020): 43–56.

[21] Siti Nurkhanifah, *Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di TK B TKIT Raudhtul Jannah Bogor Skripsi*, 2018.:142-143

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda pula. Dengan berpikir kreatif seseorang dapat melahirkan ide-ide baru, penemuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat.[22] Kreativitas sangat di butuhkan bagi seorang guru, karena bila seorang guru kreatif maka akan memberikan dampak yang positif pula pada siswa, jika gurunya kreatif maka kemungkinan besar akan menjadikan siswa lebih kreatif.[23] Menurut Supriadi dalam buku Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK dikutip oleh Yeni Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.[24] Guru yang kreatif tidak tergantung dengan tingkat pendidikanya tetapi lebih kepada motvasi dan usaha untuk memperkenalkan yang baru, unik, menarik, dan menantang sehingga anak terpacu untuk mengikuti pembelajaran dari guru.[25]

Menurut Gordon & Browne krativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan yang baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dan gagasan yang sudah dimiliki. Bila guru ingin mengembangkan kreativitas anak, guru harus membantu

---

[22] Andi Yudha, Mengapa Guru Harus Kreatif (Bandung: Mizan, 2018). h. 17-18

[23] Farida Karyati, Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik, Al-Ulum Ilmu Social Dan Humaniora,Volume 1, Nomor 2, April 2016, H. 141

[24] Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2018). h.15

[25] Manispal, Siap Menjadi Guru Dan Pengelola Paud Professional, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017). h. 15

mereka mengembangkan kelenturan dan menggunakan imajinasi, *kesediaan* mengambil resiko, mengunakan *diri sendiri sebagai sumber* dan pengalaman belajar.[26] Dari sudut pandang keilmuan, hasil dan pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran *divergent* biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.[27]

Supryadi menyimpulkan bahwa pada intinya kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yata, yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumya.[28] Pentingnya kreativitas ini disebutkan dalam Garis-garis Besar Haluan Negara 1993 yaitu: pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, jujur, cerdas kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, tanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Selanjutnya ditekankan pula bahwa iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar di kalangan masyarakat terus berkembang agar tumbuh sikap dan perilaku kreatif, inovatif, dan keinginan untuk maju.

Gibbs berdasarkan penelitianya menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat hasil penelitian tersebut dapat ditrapkan atau ditrasfer dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kratif jika :

---

[26] Moeslichatoen Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak, Rineka Cipta. h. 19

[27] Sri Narwati, Creativ Learning, Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit (Yogjakarta: Familly Pustaka, 2018). h. 3

[28] Sri Narwati.Opcit. H. 4

a. Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik dan tidak ada perasaan takut.
b. Diberi kesempatan untuk brkomunikasi ilmia secara bebas dan terarah.
c. Dilibatkan dalam menentukan tujuan dan evaluasi belajar.
d. Diberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter. Serta
e. Dilibatkan secara aktif dan kratif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.[29]

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru, karena dengan adanya guru yang kreatif maka pembelajaran akan efektif dan efisien sehingga anak dapat merangsang pembelajaran dengan cepat dan tanggap.

Tugas dan tanggung jawab guru sebagai pendidik adalah pekerjaan professional, dalam arti seorang guru harus benar-benar konsekuensi, bertanggung jawab penuh terhadap tugas yang dijalaninya, menguasai bahan yang akan diajarkan, sehinga sebagai guru memiliki wibawa akademisi didepan kelas dengan anak didik dan masyarakat dimana ia berbeda. Dalam proses belajar dan mengajar, kreativitas dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tak terpisah dengan terdidik dan pendidik. Peran kreativitas guru tidak sekear membantu proses belajar mengajar dengan mencangkup atu aspek dalam diri manusiasaja, akan tetapi mencangkup aspek-aspek lainya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif. Secara umum kreativitas guru memiiki fungsi utama yaitu membantu menyelsaikan pekerjaannya dengan cepat dan efisien.[30]

---

[29] Mulyansa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2017). h. 22

[30] Abd.Rahman, *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Penggunakan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Mi Ddi Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar,*(makasar, 2017), h. 19

2. Hakikat Kreativitas Guru

Kreativitas dibutuhkan oleh setiap manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka lebih bervareasi, dinamis, serta menyenangkan. Potensi kreatif dimiliki setiap manusia melalui *blue print* atau sekema berfikir yang dikruniai tuhan. Ketika manusia dilahirkan semua kebutuhan harus terpenuhi, dan untuk mewujudkan keinginan dan kebutuhanya manusia harus berkreasi dalam menciptakan sesuatu yang berguna untuk dirinya sendiri.[31] Adapun menurut Gutama sebagaimana yang ditulis oleh Narwanti dalam bukunya yang berjudul "*Creative Learning* "pandai saja tidak cukup, tetapi guru harus cerdas dalam mengembangkan keterampilan dan mencari bahan ajar yang betul-betul sesuai dengan peserta didik.[32] Kreativitas guru sangat ditentukan oleh keleluasaan dan kedalaman pengetahuan wawasan. Oleh karena itu, menjadi guru ideal haruslah selalu membiasakan untuk membelajarkan diri. Adalah sangat tepat bila seorang guru selain memahami bidang studinya juga mendalami pengetahuan umum lainya sebagai khazanah dirinya. Guru yang luas wawasan dan ilmu pengetahuannya akan tidak pernah kehabisan bahan dalam proses belajar mengajar.

3. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Ciri-ciri seseorang berfikir kreatif yaitu ciri *non-optiode* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Munandar mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Sedangkan Jamaris menjelaskan bahwa proses berfikir dalam diri seseorang ditandai dengan ciri-ciri yang berhubungan dengan hal-hal berikut.

---

[31] Sihadi Yuliani Nurani,Sofia Hartati, Memacu Kreativitas Melalui Bermain, Ed. Bunga Sari Fatmawati (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020). h. 19

[32] Sri Narwati, *Creative Learning, Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit*. Opcit. H. 9

1. Kelancaran (*fluency of thinking*) dalam memberikan jawaban atau mengembangakan pendapat atau ide-ide.
2. Kelenturan (*flexibilility*) beberapa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
3. Keaslian (*originality*) berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
4. Kerincian (*Elaboration*) berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain.
5. Keuletan dan kesabaran (*tenacity and patience*) dalam menghadapi situasi yang tidak menentu.[33]

Begitu juga S.C. Utami Munandar berpendapat bahwa secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibititas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan.[34] Proses kreatif merupakan rangkaian individu yng mengarah pada timbulnya gagasan atau tepatnya pemilihan alternative terhadap penyelsaian ilmia.

Berikut definisi tentang kreativitas menurut para ahli. Person (Pribadi) Memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif berkaitan dengan kreativitas. Ciri orang kreatif yang didasarkan pada pengembangan sejumlah kualitas pribadi seperti:

1. Nilai intelektual dan artistic seperti membaca buku bermutu.

---

[33] Yuliani Nurani Dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, Pt Bumi Aksara 2020, h. 3.

[34] S. C. Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbekatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Ba*kat (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), h. 50.

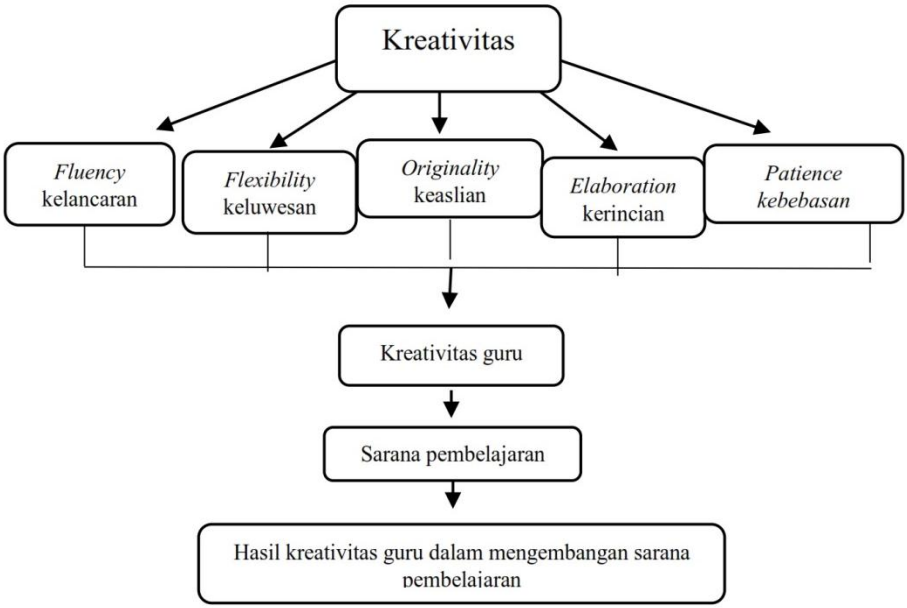
2. Minat akan kompleksitas, ditunjukkan dari ketertarikan pada usaha menjelajahi masalah sulit dan rumit untuk mendapatkan solusi dan memahami masalah tersebut.
3. Kepedulian pada pekerjaan dan pencapaian, ini ditunjukkan oleh disiplin diri yang berkaitan dengan pekerjaan, dengan motivasi yang tinggi, serta peduli terhadap usaha mencapai keunggulan.
4. Ketekunan. Orang yang kreatif biasanya mempunyai tekad keras untuk mencapai tujuan dan mengidentifikasikan serta memcahkan masalah di tempat kerja, mempunyai keyakinan kuat akan kekuatan, dan keterampilan yang mendukung tekadnya.
5. Pemikiran mandiri. Orang yang kreatif dan inovatif menunjukkan kemandirian dalam membuat keputusan, meski di antaranya ada kecenderungan menyesuaikan diri dengan pandangan mayoritas atau yang mempunyai kedudukan lebih tinggi.
6. Toleransi terhadap keraguan. Orang kreatif merespons secara positif terhadap situasi yang dianggap meragukan atau tidak menentu.
7. Otonomi. Cenderung mengandalkan diri sendiri dan kurang bergantung kepada orang lain, termasuk membutuhkan kebebasan.
8. Kepercayaan diri. Biasanya yakin akan kemampuan yang dimiliki.
9. Kesiapan mengambil resiko dengan ide-ide baru serta mencoba cara baru meski kondisi lingkungan atau orang yang berada di sekitarnya kurang mendukung.[35]

Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad mengemukakan ciri-ciri pribadi yang kreatif antara lain:

1. Mampu melihat dari segala arah
2. Hasrat ingin tahu besar

[35] Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, *Kewirausahaan;Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses* (jakarta: Kencana Media Group, 2018). h. 211

3. Terbuka terhadap pengalaman yang baru
4. Suka tugas yang menantang
5. Wawasan luas
6. Menghargai karya orang lain.[36]



4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas Guru

Menurut Cece Wijaya kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya.Kreativitas secara umum dipengaruhi oleh adanya berbagai kemampuan yang dimiliki sikap dan minat yang positif terhadap bidang pekerjaan yang ditekuni, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas tersebut. Tumbuhnya kreativitas dikalangan guru dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya:

a. Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.

[36] Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* (jakarta: Bumi Aksara, 2017). h. 154

b. Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
c. Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat postif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
d. Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjadinya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
e. Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.
f. Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakn tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.[37]

Iskandar Agung menyatakan bahwa keadaan lingkungan kelas mampu meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan peserta didik pilihan, ide yang berbeda, dan meningkatkan kepercayaan diri.[38]

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas diperlukan faktor-faktor yang mempengaruhi seperti iklim kerja di lingkungan sekolah, kerjasama yang baik dan pemberian dorongan dan penghargaan dapat membuat guru bersemangat mengembangkan kreativitasnya dalam menigkatkan berfikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Nilai kreativitas menjadi motor penggerak bagi guru untuk menemukan hal-hal baru dalam belajar-mengajar. Coleman dan Hammen

---

[37] Wijaya, Cece. Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Mrngajar,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). h. 12

[38] Agung, Iskandar. Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru: Pedoman dan Acuan Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Peserta Didik, (Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni 2017). h. 33

dalam Mardianto mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

a. Kemampuan kognitif
b. Sikap yang terbuka
c. Sikap yang bebas.[39]

5. Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran

Kreativitas penting untuk dipahami bagi seorang guru terutama dalam kaitanya dengan tugas dan tanggng jawabnya sebagai pendidik dan pengajar dalam membimbing dan mengantarkan siswa kepada pertumbuhan dan perkembangan hasil belajarnya secara optimal. Untuk itu suyatno dalam Iatarani & Intan Pulungan mengutarakan sikap kreatif pada guru ditandai dengan hal-hal berikut

a. Keterbukaan terhadap pengalaman baru
b. Kelenturan dalam berpikir
c. Kebebasan dalam ungkapan diri
d. Menghargai fantasi
e. Minat terhadap kegiatan kreatif
f. Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
g. Kemandirian dalam memberikan pertimbangan sendiri.[40]

Memahami uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar siswa sangat tergantung pada kreativitas guru dalam mengambangkat materi standar, dan menciptakan pendekatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karena semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu.[41] Guru sebagai seorang kreator dan motivator, yang berada di pusat proses pendidikan diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan

---

[39] Mardianto, Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran , (yokyakarta: Garuda Cetakan ke- 5) h. 164-165

[40] Istarani & Intan Pulungan, Ensiklopedi Pendidikan, (Medan: CV. Iscom Medan 2015), h. 132

[41] E.Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, (Bandung: PT Rosdakarya 2018), h. 51

meningkatkan hasil belajar siswa. Guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani siswa, sehingga siswa akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Namun, kreatif yang ditunjukkan olehnya sekarang lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.

6. Limbah

1. Pengertian Limbah

Limbah atau sampah merupakan konsekuensi adanya aktivitas manusia yang bergantung kompleks dari mulai bangun tidur hingga tidur lagi, manusia pasti menghasilkan sampah. Volume sampah sebanding tingkat konsumsi terhadap barang atau material yang digunakan sehari-hari. Demikian juga jenis sampah, sangat tergantung dengan dengan jenis material yang kita konsumsi. Oleh karena itu pengelolaan sampah tidak bisa terlepas dri gaya hidup masyarakat.[42] Ketika masih dibutuhkan, barang sangat dijaga dan diperolehkan dengan baik. Namun, ketika tidak terpakai, barang dibuang begitu saja tanpa dipedulikan. Padahal, tidak semua sampah adalah musuh yang harus dimusnahkan. Dengan pengelolaan secara terpadu, sebagai besar sampah dapat dimanfaatkan sebagai kawan.

Menurut Warsidi, Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi, baik industri domestik (rumah tangga, yang lebih dikenal dengan sebagai sampah) yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis. Bungkus-bungkus/kemasan bisa menjadi limbah ketika kita membuangnya ke tong sampah setelah menggunakan. Sebenarnya pengertian limbah hampir sama dengan sampah, apabila benda sudah tidak diinginkan lagi

[42] Endah R.A, *Kreasi Dari Limbah Plastik*, Ed. Rinawati (Surabaya: Tiara Aksara, 2015). H. 8

oleh manusia. Pengertian sampah itu sendiri adalah sisa material dari suatu proses yang tidak diinginkan. Sampah/limbah digolongkan sesuai dengan sifatnya yaitu sampah organik (sampah yang bisa diuraikan kembali), sampah anorganik (sampah yang tidak bisa diuraikan kembali)[43]

Limbah adalah setiap bahan atau material yang sementara tidak dapat digunakan lagi dan harus dibuang atau dimusnahkan. Limbah atau Sampah adalah sebagian dari sesuatu yang tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang, seperti plastic, kertas, logam, kaca, kayu, karet, kain. Paradigma baru dalam Undang-Undang No 18 Tahun 2008 memandang sampah sebagai sumberdaya yang mempunyai nilai ekoomi dan dapat dimanfaatkan.[44] Selanjutnya Sucipto menyatakan bahwa sampah adalah limbah atau bahan buangan yang dapat terdiri dari tiga bentuk keadaan, yakni limbah padat, limbah cair, dan limbah gas.[45] Definisi lain juga telah dikemukaan oleh Hadiwiyoto bahwa sampah adalah sisa-sisa bahan yang telah mengalami perlakuan baik yang telah diambil bagian utamanya, telah mengalami pengolahan, dan sudah tidak bermanfaat lagi, dan jika dilihat dari segi ekonomis sudah tidak ada harganya, serta dari segi lingkungan dapat menyebabkan pencemaran atau gangguan pada kelestarian alam.[46]

2. Jenis-Jenis Limbah

Jenis limbah Pada prinsipnya limbah dibagi menjadi limbah padat, limbah cair dan limbah dalam bentuk gas (fume,

---

[43] Eva S Nilawati, *Menyulap Sampah Jadi Kerajinan Cantik* (jakarta: Nobel Edumedia, 2019). h. 7

[44] Putri Nilakandi et al., "Kinerja Pengelolaan Limbah Hotel Peserta Proper Dan Non Proper Di Kabupaten Badung , Provinsi Bali" 10, no. 1 (2009): 33–40.

[45] Sucipto, Cecep Dani Teknologi Pengelolaan Daur Ulang Sampah, (Yokyakarta: Gosyen Publishing, 2017), h. 10

[46] Hamidah Suryani Dkk, Buku Model Model Pelatihan MIDA, (Universitas Negeri Makassar 2017), h. 9

smoke). Limbah padat dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Berdasarkan zat kimia yang terkandung didalamnya
   a. Sampah anorganik misalnya : logam-logam, pecahan gelas, dan plastic.
   b. Sampah organik misalnya : sisa makanan, sisa pembungkus dan sebagainya
2. Berdasarkan dapat tidaknya dibakar
   a. Mudah terbakar misalnya : kertas, plastik, kain, kayu
   b. Tidak mudah terbakar misalnya : kaleng, besi, gelas
3. Berdasarkan dapat tidaknya membusuk
   a. Mudah membusuk misalnya : sisa makanan, potongan daging
   b. Sukar membusuk misalnya : plastik, kaleng, kaca.

Secara umum, jenis sampah dapat dibagi 2 yaitu sampah organik (biasa disebut sebagai sampah basah) dan sampah anorganik (sampah kering). Sampah basah adalah sampah yang berasal dari makhluk hidup, seperti daun-daunan, sampah dapur, dll. Sampah jenis ini dapat terdegradasi (membusuk/hancur) secara alami. Sebaliknya dengan sampah kering, seperti kertas, plastik, kaleng, dll. Sampah jenis ini tidak dapat terdegradasi secara alami.

3. Karakteristik Limbah

a. Garbage yaitu jenis limbah yang terdiri dari sisa-sisa potongan hewan atau sayuran dari hasil pengolahan yang sebagian besar terdiri dari zat-zat yang mudah membusuk, lembab, dan mengandung sejumlah air bebas.
b. Rubbish terdiri dari limbah yang dapat terbakar atau yang tidak dapat terbakar yang berasal dari rumah-rumah, pusat-pusat perdagangan, kantor-kantor, tapi yang tidak termasuk garbage.
c. Ashes (Abu) yaitu sisa-sisa pembakaran dari zat-zat yang mudah terbakar baik dirumah, dikantor, industri.
d. “Street Sweeping” (Sampah Jalanan) berasal dari pembersihan jalan dan trotoar baik dengan tenaga

manusia maupun dengan tenaga mesin yang terdiri dari kertas-kertas, daun-daunan.

e. “Dead Animal” (Bangkai Binatang) yaitu bangkai-bangkai yang mati karena alam, penyakit atau kecelakaan.
f. Houshold Refuse yaitu limbah yang terdiri dari rubbish, garbage, ashes, yang berasal dari perumahan.
g. Abandonded Vehicles (Bangkai Kendaraan) yaitu bangkai-bangkai mobil, truk, kereta api.
h. Sampah Industri terdiri dari limbah padat yang berasal dari industri-industri, pengolahan hasil bumi.
i. Demolition Wastes yaitu limbah yang berasal dari pembongkaran gedung.
j. Construction Wastes yaitu limbah yang berasal dari sisa pembangunan, perbaikan dan pembaharuan gedunggedung.
k. Sewage Solid terdiri dari benda-benda kasar yang umumnya zat organik hasil saringan pada pintu masuk suatu pusat pengelolahan air buangan.
l. Sampah khusus yaitu limbah yang memerlukan penanganan khusus misalnya kaleng-kaleng cat, zat radiokatif.[47]

4. Manfaat limbah an organik

Pemanfaatan sampah untuk tujuan komersial sesungguhnya dapat dilakukan baik oleh masyarakat maupun industri. Namun merubah paradigma masyarakat yang memandang sampah sebagai barang yang harus segera dibuang, menjadi bahan baku atau sumber daya yang bernilai ekonomis perlu terus disosialisasikan oleh pemerintah. Proses pengolahan sampah menjadi produk yang bernilai ekonomi tinggi dapat dilakukan antara lain dengan memanfaatkan sampah-sampah yang telah dibuang. Sampah anorganik dapat diolah menjadi berbagai produk daur ulang bernilai tambah tinggi. Namun demikian untuk mewujudkan pemanfaatan

[47] Edy Hendras Wahyono dan Nano Sudarno, *Pengelolaan Sampah Plastik* (bogor: Yapeka, 2018). h. 20

sampah menjadi produk yang bernilai ekonomi tinggi secara maksimal, perlu dukungan dari berbagai pihak agar terlaksana dengan sebaik mungkin.

Sampah anorganik adalah sampah yang tidak dapat diuraikan oleh mikroorganisme didalam tanah sehingga menyebabkan proses penghancuran yang berlangsung sangat lama. Sampah anorganik berasal dari sumberdaya alam takterbarui seperti mineral dan minyak bumi, atau dari proses industry

Beberapa dari bahan ini tidak terdapat dialam seperti plastic dan almunium. Sebagai zat anorganik secara keseluruhan tidk dapat diuraikan oleh alam, sedang sebagian lainya hanya dapat duraikan sangat lama. Sampah jenis ini pada tingkat rumah tangga misalnya berupa botol plastic, tas plastic dan kaleng.

Sampah anorganik adalah sampah yang berasal bukan dari makhluk hidup. Sampah anorganik memerlukan waktu yang lama atau bahkan tidak dapat terdegradasi secara alami. Beberapa limbah anorganik yang dapat dimanfaatkan melalui proses daur ulang misalnya plastik, gelas, logam, dan kertas.

a. Sampah Plastik Sampah plastik biasanya digunakan sebagai pembungkus barang. Plastik juga digunakan sebagai perabotan rumah tangga seperti ember, piring, gelas, dan lain sebagainya. Keunggulan barang-barang yang terbuat dari plastik yaitu tidak berkarat dan tahan lama. Banyaknya pemanfaatan plastik berdampak pada banyaknya sampah plastik. Padahal untuk hancur secara alami jika dikubur dalam tanah memerlukan waktu yang sangat lama. Karena itu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan limbah plastik untuk didaur ulang menjadi barang yang sama fungsinya dengan fungsi semula maupun digunakan untuk fungsi yang berbeda.
b. Sampah Logam Sampah dari bahan logam seperti besi, kaleng, aluminium, dan lain sebagainya dapat dengan mudah ditemukan sekitar lingkungan kita. Sampah dari bahan kaleng biasanya yang paling banyak kita temukan dan yang paling mudah kita manfaatkan menjadi barang

lain yang bermanfaat. Sampah dari bahan kaleng dapat dijadikan berbagai jenis barang kerajinan yang bermanfaat. Berbagai produk yang dapat dihasilkan dari limbah kaleng di antaranya tempat sampah, vas bunga, gantungan kunci, celengan dan lain-lain.

c. Sampah Gelas atau Kaca Sampah gelas atau kaca yang sudah pecah dapat didaur ulang menjadi barang-barang sama seperti barang semula atau menjadi barang lain seperti botol yang baru, cindera mata, atau hiasan lainnya yang mempunyai nilai artistik dan ekonomis.
d. Sampah Kertas Sampah dari kertas dapat didaur ulang baik secara langsung ataupun tak langsung. Secara langsung artinya kertas tersebut langsung dibuat kerajinan atau barang yang berguna lainnya. Sedangkan secara tak langsung artinya kertas tersebut dapat dilebur terlebih dahulu menjadi kertas bubur, kemudian dibuat berbagai kerajinan. Hasil daur ulang kertas banyak sekali ragamnya seperti kotak hiasan, sampul buku, bingkai photo, tempat pensil dan sebagainya.

Limbah atau sampah merupakan bahan buangan sebagai dampak dari *eksploitasi* lingkungan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut golonganya sampah terbagi menjadi 4 kelompok yaitu:

a. Hokum *secreta*, yaitu bahan buangan yang dikeluarkan dari dalam tubuh manusia dan hewan, seperti kringat, feses (kotoran zat padat) dan urin (kotoran zat cair)
b. *Sawage* yaitu air limbah cair yang dibuang oleh industry atau rumah tangga seperti *detergen*
c. *Revuse*, yaitu bahan sisa industry atau hasil sampingan kegiatan rumah tangga, misalnya plastic, logam, botol, kayu bangunan, sisa sayuran, nasi bekas, daun tananman, kertas dan barang buangan.
d. Industry *waste*, merupakan bahan buangan dari sisa-sisa proses industry seperti zat pewarna pelarut, limbah ijeksi.

Limbah anorganik ini merupakan waktu yang lama atau bahkan tidak dapat terderadasi secara alami. Beberapa limbah

anorganik diantaranya sterofom, plastic, kaleng, dan bahan gelas atau beling. Salah satu pemanfaatan limbah anorganik adalah dengan cara daur ulang (*recycle).* Daur ulang merupakan upaya untuk mengolah barang atau benda yang sudah tidak terpakai agar dapat dipakai kembali. Beberapa limbah anorganik yang dapat dimanfaatkan melalui proses daur ulang, misalnya plastic, gelas, logam, dan kertas.

5. Cara Mendaur Ulang Limbah

Daur ulang merupakan kegiatan pemanfaatan kembalisuatu barang atau proses namun masih perlu kegiatan atau peroses tambahan. Misalnya pemanfaatan keratas daur ulang yang berasal dari kertas-kertas bekas. Kertas-kertas tersebut harus di proses terlebih dahulu menjadi bubur kertas sebelum akhirnya menghasilkan kertas daur ulang.[48] Kegiatan daur ulang pun dapat dilakukan secara tidak langsung yaitu dengan memisahkan barang-barang bekas yang masih bisa dimanfaatkan seperti styrofom, Koran bekas, plastic, botol bekas dan sebagainya. Berikut merupakan cara mendaur ulang limbah anorganik:

a. Limbah plastic

Limbah plastic biasanya digunakan sebagai pembungkus barang. Plastik juga digunakan sebagai perabotan rumah tangga seperti ember, piring, gelas, dan lain sebagainya. Keunggulan barang-barang yang terbuat dari plastik yaitu tidak berkarat dan tahan lama. Banyaknya manfaat plastik berdampak pada banyaknya sampah plastik. Padahal untuk hancur secara alami jika dikubur dalam tanah memerlukan waktu yang sangat lama. Karena itu, upaya yang dapat dilakukan adalah manfaatkan limbah plastik untuk didaur ulang menjadi barang yang sama fungsinya dengan fungsi semula maupun digunakan untuk fungsi yang berbeda. Misalnya ember plastik bekas dapat didaur ulang dan hasil daur

[48] Artiningsih, "Peran Serta Masyarakat Dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga," *Universitas Diponegoro*, 2018. h. 13

ulangnya setelah dihancurkan dapat berupa ember kembali atau dibuat produk lain seperti sendok plastic, tempat sampah, atau vas bunga. Plastik dari bekas makanan ringan atau sabun deterjen dapat didaur ulang menjadi kerajinan misalnya kantong, dompet, tas laptop, tas belajar, sendal, atau payung. Botol bekas minum bisa dimanfaatkan untuk membuat mainan anak-anak. Sedotan minuman dapat dibuat bunga-bungaan, bingkai foto, taplak meja, hiasan dinding atau hiasan-hiasan lainnya.

b. Limbah logam

Sumpah atau limbah dari bahan logam seperti besi, kaleng, almunium, timah, dan lain sebagainya dapat dengan mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita. Sampah dari bahan kaleng biasanya yang paling banyak kita temukan dan yang paling mudah kita manfaatkan menjadi barang lain yang bermanfaat. Sampah dari bahan kaleng dapat dijadikan berbagai jenis barang kerajinan yang bermanfaat. Berbagai produk yang dapat dihasilkan dari limbah kaleng diantaranya tempat sampah, vas bunga, gantungan kunci, celengan, gift box, dan lain sebagainya.

c. Limbah gelas atau kaca

Limbah gelas atau kaca yang sudah pecahan dapat didaur ulang menjadi barang-barang sama seperti barang semula atau menjadi barang lain seperti botol yang baru, vas bunga, cindera mata, atau hiasan-hiasan lainnya yang mempunyai nilai artistik dan ekonomis.

d. Limbah kertas

Sampah kertas kelihatannya memang mudah hancur dan tidak berbahaya seperti sampah plastic. Namun walau bagaimanapun yang namanya sampah pasti menimbulkan masalah jika berserakan begitu saja. Sampah dari kertas dapat didaur ulang bayi secara langsung ataupun tidak langsung. Secara langsung artinya kertas tersebut langsung dibuat kerajinan atau barang yang berguna lainnya. Sedangkan secara tak

langsung artinya kertas tersebut dapat di lebur terlebih dahulu menjadi kertas bubur, kemudian dibuat berbagai kerajinan. Hasil dari ulang kertas banyak sekali ragam nya seperti kotak hiasan, sampul buku, bingkai foto, tempat pensil dan lain sebagainya.[49]

Adapun tahap-tahap dari kegiatan daur ulang yang dapat dilakukan:

a. Mengumpulkan yakni mencari barang barang yang telah dibuang seperti kertas, botol air mineral, beli susu, kaleng dan lain-lainnya
b. Memilih yakni mengelompokkan sampah yang telah dikumpulkan berdasarkan jenisnya, seperti: kaca, kertas, dan plastic.
c. Lakukan daur ulang dengan keterampilan sediri. melakukan proses daur ulang sendiri dengan kreativitas dengan berbagai sampah yang telah dikumpulkan dan dipilih dapat disulap menjadi barang-barang baru yang bermanfaat.

Selain itu limbah anorganik dapat diolah menjadi sumber belajar seperti media pembelajaran, papan tulis, penghapus dan penggaris. Sehingga bisa menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran berlangsung.[50]

7. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dilakukan dalam proses penelitian yang mana dugaan tersebut harus sesuai dengan fakta yang ada, dan akan diuji kebenarannya dengan data yang telah dikumpulkan melaui peneitian tersebut.[51] Hipotesis bersifat jawaban sementara, namun jawaban itu harus didasarkan pada kenyataan dan fakta-fakta yang muncul

---

[49] Darto, "Kisah Sukses Pengelolaan Persampahan Di Berbagai Wilayah Di Indonesia," *Departemen Pekerjaan Umum*, 2019. h. 11-12

[50] Darto. Ibid. h. 20-22

[51] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2014).
h. 109

berdasarkan hasil studi pendahuluan kita, kemudian dirumuskan keterikatannya antara variable satu dengan variable lainnya, sehingga akan terbentuk suatu konsep atau kesimpulan sementara yang akan diuji kebenarannya.[52]

Jadi, hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang akan diuji kebenarannya sehingga hipotesis penelitian tersebut dapat diterima atau ditolak, atau seperti berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan limbah bekas terhadap kreativitas guru RA Miftahul Huda Bandar Agung Bandar Sribawono Lampung Timur

Ha : Tidak ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan limbah bekas terhadap kreativitas guru RA Miftahul Huda Bandar Agung Bandar Sribawono Lampung Timur

[52] Yuberti dan Antomi Saregar, Pengantar Metodelogi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains, Aura (Bandar Lampung, 2017). h. 95.

DAFTAR PUSTAKA

Abd.Rahman, *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Penggunakan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Mi Ddi Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar,(*makasar, 2017), h. 19

Amalia Milla. “, Pengaruh Aktivitas Bermain Jump Numbers Terhadap Perkembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ramadhan Bandar Lampung” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016.

Andi Yudha Mengapa Guru Harus Kreatif Bandung: Mizan, 2018.

Artiningsih, “Peran Serta Masyarakat Dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga,” *Universitas Diponegoro*, 2018.

Asiyah Siti, “Meningkatkan Kreativitas Guru Tk Dalam Pembuatan Alat Peraga Dari Barang Bekas Melalui Bimbingan Kelompok Dabin Iii Upt Dinas Pendidikan Kecamatan Parakan Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015,” *Suharyanto- Peningkatan Kopetensi Guru Tk*, 2015, 114–37.

Bacon-Shone, John *Introduction to Quantitative Research Methods*, Graduate S The University of Hong Kong, 2018.

Cece, Wijaya. Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Mrngajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Darto, “Kisah Sukses Pengelolaan Persampahan Di Berbagai Wilayah Di Indonesia,” *Departemen Pekerjaan Umum*, 2019.

Departemen Agama RI, Mushaf Al Qur’an Terjemah, Penerbit Al Huda, Edisi Tahun 2002.

Edy Hendras Wahyono dan Nano Sudarno, *Pengelolaan Sampah Plastik* Bogor: Yapeka, 2018.

E.Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, Bandung: PT Rosdakarya 2018.

Endah R.A, *Kreasi Dari Limbah Plastik*, Ed. Rinawati (Surabaya: Tiara Aksara, 2015).

Farida Karyati, Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik, Al-Ulum Ilmu Social Dan Humaniora,Volume 1, No. 2, April 2016, H. 141

Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Hamidah Suryani, Gufran Darma, Dirawan, Suradi Tahmir, Yahya. *Buku Model Model Pelatihan MIDA*, Universitas Negeri Makassar 2017.

H.E. Mulyasa, *Manajemen Paud*, Cetakan Ke Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014.

Iskandar, Agung. Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru: Pedoman dan Acuan Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Peserta Didik, Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni 2017.

Istarani & Intan Pulungan, Ensiklopedia Pendidikan, Medan: CV. Iscom Medan 2015.

Khodabakhshzadeh,H. Hosseinnia, M.Maghadam, H.A. & Ahmadi, "Efl Teacher's Creativity And Their Teaching's Effectiveness: A Structural Equation Modelling Approach," *International Jurnal Of Instruction* 11, No. 1, 2018.

Kuswanto Cahniyo Wijaya, Dona Dinda Pratiwi, and Ela Apriyanti, "Kegiatan Menganyam Dengan Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak" 5, no. 1 (2021): 729–42, https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.667.

Manispal, Siap Menjadi Guru Dan Pengelola Paud Professional, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.

Mardianto, Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran , Yokyakarta: Garuda Cetakan ke- 5, 2017.

Mulyansa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Ngainun, "*Menjadi Guru Inspiratif* ", Yokyakarta: Pustaka Belajar, 2016.

Nilakandi Putri et al., "Kinerja Pengelolaan Limbah Hotel Peserta Proper Dan Non Proper Di Kabupaten Badung , Provinsi Bali" 10, no. 1, 2009.

Nilawati, Eva S. *Menyulap Sampah Jadi Kerajinan Cantik* Jakarta: Nobel Edumedia, 2019.

Novan Ardy Wiyani Mukti Wigati, "Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas," *As-Sibyan* 4, No. 1 2020:

Nurkhanifah, Siti. *Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di TK B TKIT Raudhtul Jannah Bogor Skripsi*, 2018.

Pedoman Sarana Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Depdiknas, 2018.

Rizkha Wiratama Purnomo, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smp Se Kecamatan Gersik : Perspektif Peserta Didik," 2020

S. C. Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbekatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), h. 50.

Siregar, Syofian *Metode Penelitian Kuantitatif, Dilengkapi Dengan Pembandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana, 2017.

Sri Narwati, *Creative Learning, Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit* Yogjakarta: Familly Pustaka, 2018.

Sucipto, Cecep Dani Teknologi Pengelolaan Daur Ulang Sampah, Yokyakarta: Gosyen Publishing, 2017.

Sugiono, *Metode Peneitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2017

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.

Suhariani, “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negri Tanjung Morawa,” *Kakultas IImu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Sumatra Utara Medan*, 2017.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2014.

Suryana Yuyus dan Bayu Kartib, *Kewirausahaan;Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses* Jakarta: Kencana Media Group, 2018.

Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.

Teti Suyanti, Bijak Dan Cerdas Mengolah Sampah, Jakatra Selatan: Pt Agromedia Pustaka, 2019.

Thomas Gunawan Wibowo, *Menjadi Guru Kreatif*, Ed. HR.Sumarsono Bekasi: Media Maxima, 2016.

Udarwan Damin, Profesionalisasi Dan Etika Profesi Guru, Bandung: Alfabeta Cv, 2019.

Yopita Sari, Badru Zaman, And Dan Ocih Setiasih, “*Profil Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran*” 15, No. 229 (2018): 103–12.

Yuberti dan Antomi Saregar, *Pengantar Metodelogi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains, Aura*, Bandar Lampung, 2017.

Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, Pt Bumi Aksara 2020.