

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Dewasa ini, sampah menjadi salah satu permasalahan yang cukup sulit di tangani di Indonesia. Hal ini terjadi karena kebiasaan masyarakatnya kurang menyadari bahaya dari sampah itu sendiri. Oleh karena itu dengan mengubah dan memanfaatkan barang bekas menjadi sesuatu dapat digunakan kembali dapat membantu mengurangi pencemaran lingkungan.

Bermula dari PPL di salah satu lembaga pendidikan dalam tugas kampus, peneliti menemukan permasalahan mengenai masih rendahnya kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran berlangsung hanya terfokus pada penggunaan satu buku sumber saja yang dimiliki siswa masing-masing. Sehingga pelajaran IPS yang biasanya menarik terkesan monoton dengan hanya penyampaian materi-materi yang ada dalam buku tersebut dimana hal ini menjadikan siswa kurang kreatif.

Proses belajar mengajarnya hanya menuntut siswa supaya mengetahui dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan siswa tersebut. Pengetahuan yang diterima oleh siswa terbatas dengan penggunaan buku sumber tersebut, berdampak terhadap siswa sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengapresiasi dan mengkreasisakan ide-ide yang mereka miliki. Selain itu juga, guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran IPS.

Gagasan pendidikan saat ini yang mengacu pada kurikulum 2013 yakni mengenai pendidikan karakter dan anti korupsi. Kemendiknas (2011) telah mengidentifikasi 18 nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada siswa yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah; 1) religious, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab.<sup>1</sup>

Melihat dari 18 nilai karakter salah satunya yaitu pada point 6 (kreatif). Terlebih yang diamanatkan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas dan peraturan pemerintah BAB XI tentang tugas pendidik dan tenaga kependidikan pasal 40 poin kedua yang berbunyi “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”.<sup>2</sup>

Hal ini sudah sangat jelas sekali bahwa dalam Sisdiknas maupun Kemendiknas pada proses pembelajaran menganjurkan salah satunya terjadi proses berkreaitivitas. Kemampuan kreatifitas seseorang dapat meningkat apabila dilatih dan diasah dengan baik secara terus-menerus. Banyak orang yang memiliki jiwa kreatif tapi kerana kurangnya dukungan dan tidak adanya wadah baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun sekitar tempat tinggal mereka.

---

<sup>1</sup>Admin 18 *Indikator Pendidikan Karakter Bangas*, di akses di <http://belajaronlinegratis.com> pada 23 januari 2021 pukul 19.53 wib

<sup>2</sup> UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, (Bandung: Citra Umbara, 2010), hlm. 22

Padahal dilingkungan sekitar sekolah maupun rumah sangat banyak sekali barang yang bisa dijadikan media pembelajaran. Misalnya saja barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi dan masih bisa dimanfaatkan sehingga dapat berguna untuk menunjang pembelajaran.

Banyaknya barang bekas yang terdapat di lingkungan sekitar sangat dibutuhkan kesadaran dari kita sendiri bagaimana barang tersebut tidak terbuang secara percuma sehingga dapat dimanfaatkan sehingga dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Kesadaran akan sebuah lingkungan yang bersih dapat ditanamkan sejak mereka di dalam lingkungan sekolah. Guru juga dapat ikut berperan aktif sebagai motivator untuk memberikan arahan betapa amat sangat kita harus peduli terhadap lingkungan yang berada di sekitar kita.

Berkaitan dengan barang bekas yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yang berupa kolase dapat ditemukan di sekitar sekolah maupun di rumah. Misalnya saja, siswa bisa mendapatkan sendiri dari barang bekas yang ada di sekitar mereka. Seperti yang kita ketahui, dengan konsep 4R (*reduce, reuse, recycle* dan *replant*) barang bekas yang tidak terpakai dapat dimanfaatkan lagi sehingga ada nilai harganya dan dapat digunakan untuk keperluan masing-masing terutama dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai media pembelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Kementerian Lingkungan Hidup RI pusat pengelolaan lingkungan hidup regional sumatra “*Buku panduan mengelola sampah rumah tangga dengan prinsip 4R(reduce, reuse, recycle, replant)*”, Pekanbaru Riau, 2007, hlm.7

Pada kenyataannya pembelajaran di kelas terutama materi IPS cenderung sebagai mata pelajaran yang penuh dengan cerita serta hafalan-hafalan tentunya sangat membosankan bagi kebanyakan siswa. Dalam pembelajaran IPS juga didalamnya membahas tentang peduli lingkungan, kebudayaan, kreativitas. Kreativitas tersebut merupakan bagian yang tidak kalah penting dalam kompetensi yang ada dalam pembelajaran IPS.<sup>4</sup>

Dari tujuan pendidikan IPS tersebut, dibutuhkan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan media pembelajaran untuk tercapainya pembelajaran yang baik. Mengenai media pembelajaran, yang dapat dilakukan yaitu dengan cara memanfaatkan barang bekas menjadi media kolase bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa, hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang meneliti tentang meningkatkan kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang bekas dengan menggunakan media kolase.

Sebuah media digunakan tergantung bahan ajar dan materi yang di ajarkan dalam proses belajar mengajar. Karena media adalah salah satu cara supaya siswa cepat paham dan mengerti dengan apa yang di sampaikan oleh guru. Akan tetapi, satu media tidak mungkin diterapkan dalam tiap kali tatap muka, hal ini dikarenakan karena semua media belum tentu bisa di terapkan pada semua mata pelajaran.

---

<sup>4</sup> Sapriya, *Konsep Dasar IPS*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Jurusan PKN FPIPS UPI: Bandung, 2009, hlm. 12

Sama halnya dengan media kolase, media kolase ini digunakan dalam proses belajar mengajar di MTs Sabilul Muttaqien, tapi belum tentu di gunakan pada tiap kali tatap muka, artinya media ini hanya bersifat kondisional, kira-kira media ini sesuai apa tidak dengan materi yang di ajarkan saat ini, kalau sekiranya sesuai maka menggunakan media kolase tapi kalau sekiranya kurang sesuai maka menggunakan media lain yang sekiranya lebih sesuai dengan materi.

Berangkat dari rasa prihatin terhadap permasalahan yang ada di lapangan itulah maka peneliti sengaja mengajukan penelitian dengan judul proposal sikipripsi yang berjudul “Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Media Kolase Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa kelas VII Dalam Pembelajaran IPS di MTs Sabilul Muttaqien Desa Buddagan Kecamatan Pademawu”

## **B. Fokus Penelitian**

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

1. Apa saja bahan dalam penggunaan media kolase dalam pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan media kolase dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas vii dalam pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien?
3. Bagaimana cara meningkatkan kreatifitas siswa kelas vii dengan pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase pada pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara jelas, objektif, sistematis dalam menganalisis Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien desa Buddagan Kecamatan Pademawu. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara objektif tentang:

1. Untuk mengetahui apa saja bahan dalam penggunaan media kolase dalam pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien?
2. Untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan media kolase dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas vii dalam pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien?
3. Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kreatifitas siswa kelas vii dengan pemanfaatan barang bekas menjadi media kolase dalam pembelajaran IPS di MTs. Sabilul Muttaqien ?

### **D. Kegunaan Penelitian**

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

### 1. Bagi Guru IPS

Penelitian ini sangat berguna sekali bagi guru mata pelajaran IPS sebagai bahan acuan dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar melalui pemanfaatan barang bekas. Dimana hasil dari media tersebut sangat bervariasi. Penggunaan media pembelajaran seperti ini bisa mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran karena ada hal yang menarik bagi siswa karena ada nuansa baru dan tidak monoton. Selain itu, untuk memperkaya metode dan meningkatkan kualitas seorang guru menjadi lebih profesional dengan menambah wawasan guru IPS dalam mengemas pembelajaran yang efektif dengan penggunaan media kolase.

### 2. Bagi Siswa

Penelitian ini sangat berguna dan bermanfaat sekali bagi siswa dalam hal meningkatkan kreativitas yang ada pada diri siswa itu sendiri. Penggunaan barang bekas dalam pembuatan media ini supaya siswa terbiasa dan dapat memanfaatkan barang bekas supaya tidak terbuang sia-sia sehingga dapat menambah nilai suatu barang atau bahkan dapat memproduksi secara besar sehingga dapat menghasilkan uang. Serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berkreasi sesuai dengan ide-ide yang mereka miliki.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini sangat berguna dan bermanfaat sekali bagi sekolah. Karena dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi

untuk memanfaatkan barang bekas yang ada dilingkungan sekitar sekolah maka sampah di lingkungan sekolah bisa berkurang. Selain itu, untuk mempermudah guru atau pihak sekolah mengenal dan mengetahui potensi atau bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga bisa mengembangkan kreatifitasnya setelah keluar dari sekolah. Menambah khazanah pengetahuan tentang media pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif untuk menyalurkan ide-ide yang mereka miliki.

#### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan bagi peneliti secara khusus. Selain itu, selanjutnya sebagai salah satu bahan referensi serta menambah wawasan untuk melakukan penelitian dengan masalah yang serupa. Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran tersendiri bagi peneliti sebagai bekal dalam menghadapi peserta didik dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP/MTs untuk masa mendatang.

#### 5. Bagi civitas akademika

Bagi civitas akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menjadi penambah informasi dan pengembangan wawasan atau ilmu dari mahasiswa/i, serta diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.



## E. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mengartikan istilah-istilah dengan cara mensionimkan atau menselaraskan beberapa pendapat dengan maksud memperkaya dalam penulisan karya tulis ini sehingga tidak terjadi kesalahpahaman atau kerancuan dalam judul penelitian. Berikut ini beberapa istilah yang perlu di definisikan yaitu:

### 1. Pemanfaatan Barang Bekas

Menurut Nilawati berdasarkan sifatnya barang bekas dapat dikategorikan menjadi barang bekas organik dan barang bekas anorganik. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk membuat media kolase yaitu kedua jenis barang bekas tersebut. Dengan memanfaatkan barang bekas, maka barang bekas yang tadinya kurang memiliki arti dalam kehidupan sehari-hari menjadi memiliki manfaat dalam bentuk suatu hasil karya. Hasil karya pada penelitian ini berupa media kolase dari barang bekas dalam pembelajaran IPS.<sup>5</sup> Karena selain mudah di dapat barang bekas merupakan salah satu alternatif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPS yang mudah dijangkau untuk memperolehnya.

### 2. Media Kolase

Media pada intinya adalah memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Supaya siswa lebih cepat paham terhadap apa yang di sampaikan oleh guru. Dengan begitu, media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar sangat amat berpengaruh

---

<sup>5</sup> Nilawati, E.S, *Menyulap Sampah Jadi Kerajinan Cantik*, (Jakarta: Nobel Edumedia 2010), hlm 3

sekali karena tanpa media guru cenderung berbicara satu arah. Namun dengan bantuan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang berperan dan berbicara tapi siswa juga berperan aktif.<sup>6</sup>

Salah satu media yang mungkin bisa di pergunakan oleh guru adalah media kolase. Sepintas memang kegiatan tersebut seperti bermain dan tidak melakukan proses belajar mengajar, namun pada hakikatnya, cara ini sangat membantu sekali selain itu siswa merasa terhibur dengan menggunakan media kolase ini karena siswa juga berperan aktif. Jadi pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana menjadi media kolase dalam pembelajarn juga cukup efektif untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Melalui belajar sambil bermain, siswa berkesempatan untuk mengembangkan berbagai kemampuan dan kreativitas yang dia miliki. Media kolase merupakan teknik pembuatan karya seni yang menggabungkan dan menempelkan beberapa bagian untuk menghasilkan bentuk baru yang menarik. Dalam pengertian yang paling sederhana, kolase adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur.<sup>7</sup>

### 3. Kreativitas Siswa

Kreativitas mempunyai beragam definisi yang berbeda antara orang yang satu dengan yang lainnya. Sehingga pengertian kreativitas tergantung bagaimana orang tersebut mendefinisikannya. Adapun tujuan dalam

---

<sup>6</sup>Drs. H. Martinis Yamin, M.Pd dan Dr Bansu I. Ansari, M.Pd. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm, 152

<sup>7</sup> Cindelas Art Education. 2021. *Manfaat Pendidikan Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*, [Online], (<https://www.facebook.com/notes/cindelasarteducation/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak-usia-dini/173635122696311>) html. Diakses pada tanggal 19 januari 2021, jam 15.58

penulisan karya tulis ilmiah ini adalah untuk melatih kreativitas siswa supaya menghasilkan sebuah karya dengan menggunakan media kolase pada mata pelajaran IPS. Sehubungan dengan pengembangan mengenai kreativitas siswa dalam penelitian ini mengacu pada teori Utami Munandar, yang dapat ditinjau melalui empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk (4P dari kreativitas).<sup>8</sup>

Kreatifitas itu mengandung arti penemuan sebuah ide atau gagasan sehingga menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai jual yang sangat tinggi atau disingkat **daya cipta**. Dalam pendapat lain kreativitas mengandung arti, kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; kekreatifan

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang bermanfaat. Bukan berarti harus menggunakan barang yang semuanya baru, tetapi kita dapat kombinasi dari bahan-bahan yang telah ada sebelumnya. Kreativitas dapat dikembangkan dan ditingkatkan sesuai kemampuan masing-masing individu.

#### 4. IPS

Menurut Soemantri Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. Dengan kata lain, IPS

---

<sup>8</sup> Munandar, S.C. Utam, *Kreativitas Keterbakatan strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999)

mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.<sup>9</sup>

IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>[1]</sup>

IPS merupakan integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS adalah sebuah mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, menengah dan atas.<sup>10</sup>

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini, peneliti belum menemukan peneliti yang sama persis dengan penelitian yang penulis teliti ini. Akan tetapi, ada beberapa peneliti terdahulu yang memiliki judul hampir sama dengan judul yang penulis teliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede  
“Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk

---

<sup>9</sup> Soemantri, N, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS.*( Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 89

<sup>10</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), hlm. 3.

Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara” dalam jurnal ilmiah *kreatif tadulako online*.<sup>11</sup>

Dalam hal ini terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini, dimana persamaannya adalah sama-sama memanfaatkan barang bekas sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti dan pendekatannya, kalau yang penulis teliti lebih ditekankan pada kreatifitas siswa sedangkan dalam penelitian yang diteliti oleh Siarni dkk penelitiannya lebih mengarah pada hasil belajar siswa itu sendiri.

2) Penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Lingkungan Hidup RI pusat pengelolaan lingkungan hidup regional sumatra “*Buku panduan mengelola sampah rumah tangga dengan prinsip 4R(reduce, reuse, recycle, replant)*”.<sup>12</sup>

Persamaan dengan penelitian penulis hanya terletak pada pemanfaatan barang bekas supaya bisa dimanfaatkan sehingga barang tersebut tidak terbuang secara percuma, sedangkan untuk perbedaannya dimana dalam penelitian yang diteliti penulis memanfaatkan barang bekas hanya untuk media kloase saja. Sedangkan yang diteliti oleh tim Kementerian Lingkungan Hidup RI sangat banyak dan komplit dalam memanfaatkan barang bekas tidak hanya terpakai pada media kloase.

3) Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana Wulansari, Paryono, yaitu dengan judul “Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Produk Yang Bernilai Jual Guna

---

<sup>11</sup> Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara” *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2*

<sup>12</sup> Kementerian Lingkungan Hidup RI pusat pengelolaan lingkungan hidup regional sumatra “*Buku panduan mengelola sampah rumah tangga dengan prinsip 4R(reduce, reuse, recycle, replant)*”

Menanamkan Minat Wirausaha Pada Siswa SMK”. MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.<sup>13</sup>

Persamaan antara penelitian yang penulis teliti adalah cara bagaimana memanfaatkan barang bekas supaya siswa bisa berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka. Sedangkan berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian tersebut bahwa siswa dapat mandiri dan berwirausaha dengan pemanfaatan barang bekas supaya mempunyai nilai ekonomi yang lebih tinggi serta bagaimana siswa bisa memasarkan barang atau produk yang mereka buat.

4) Penelitian ini dilakukan oleh Nurfadilah mengenai “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menggunakan Media Sampah dalam Pembelajaran IPS”, penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2015 di MTs Muhammadiyah Singaparna Tasikmalaya dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan media sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini hampir sama dengan apa yang penulis teliti tapi yang berbeda disini adalah pengolahan barang bekas bukan hanya di jadikan media pembelajaran akan tetapi siswa diwajibkan untuk membuat hasil karya dari barang bekas sebagai tujuan di produksi secara besar dan di di jual.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Lusiana Wulansari, Paryono, yaitu dengan judul “Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Produk Yang Bernilai Jual Guna Menanamkan Minat Wirausaha Pada Siswa SMK”. MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 2 | Nomor 2 | Maret |2019 . [online] diakses pada (12 januari 2021) 05.48 WIB

<sup>14</sup> Nurfadilah, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menggunakan Media sampah dalam Pembelajaran IPS Kelas VII B di MTs.*