

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Pendekatan Belajar Mengajar

2.1.1. Pembelajaran dengan Strategi Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang mengutamakan strategi yang berbentuk penyampaian guru terhadap siswa secara verbal, yang bertujuan agar siswa menguasai pelajaran secara optimal. Roy Killen dalam Wina Sanjaya menamakan metode ekspositori dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*Teacher centre*), dikatakan demikian sebab dalam strategi ini guru memegang peranan yang sangat penting atau dominan.

Dalam strategi pembelajaran ini dilakukan metode melalui ceramah, maka dari itu sebelum guru menyampaikan materi kepada siswa, guru harus benar-benar mengonsepskan tujuan pembelajaran tersebut, sehingga guru lebih menguasai dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2.1.2. Pembelajaran dengan Strategi *Inquiry*

Strategi Pembelajaran *Inquiry* (SPI) adalah rangkaian kegiatan yang menekankan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri (Gulo, 2005). Ada beberapa hal yang menjadi utama strategi pembelajaran *inquiry*:

- a. Keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar
- b. Keterarahan kegiatan secara maksimal dalam proses kegiatan belajar.
- c. Mengembangkan sikap percaya diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuri.

2.2. Strategi Pembelajaran

2.2.1. Kegiatan Instruksional

kegiatan instruksional terdiri atas komponen pendahuluan, penyajian, dan penutup. Setiap subkomponen tersebut terdiri atas beberapa langkah.

a. Subkomponen Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dari kegiatan instruksional yang sebenarnya. Dick dan Carey (2009) menyebutkan sebagai *pre-instrucional of activities*. Kegiatan awal dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar secara mental siap mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Fungsi subkomponen pendahuluan ini akan tercermin dalam tiga langkah dengan uraian penjelasan sebagai berikut:

1) Penjelasan singkat tentang isi pelajaran

Pada babak permulaan pelajaran, peserta didik ingin segera mengetahui apa yang akan dipelajarinya pada pertemuan saat itu. Keingintahuan ini akan terpenuhi bila pengajar menjelaskan secara singkat. Dengan demikian, pada permulaan kegiatan belajarnya peserta didik telah mendapat gambaran secara global tentang isi pelajaran yang akan dipelajarinya.

2) Penjelasan relevansi isi pelajaran baru

Pada tahap permulaan kegiatan instruksional peserta didik perlu diberi penjelasan mengenai relevansi atau kegiatan isi pelajaran yang akan dipelajarinya dengan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang telah dikuasainya, atau relevansinya dengan pengalaman dan pekerjaan sehari-hari.

3) Penjelasan tentang tujuan instruksional

Tujuan instruksional berisi kemampuan yang akan dicapai peserta didik pada akhir proses belajarnya. Dengan dijelaskan tujuan intruksional diawal pembelajaran, maka peserta didik akan mempunyai kemungkinan mengorganisasikan atau mengatur sendiri proses belajarnya dengan menggunakan sumber-sumber yang ada di lingkungannya. Selain itu, juga akan meningkatkan motivasinya selama proses belajarnya.

b. Subkomponen Penyajian

Subkomponen penyajian merupakan inti. Penyajian adalah subkomponen yang sering ditafsirkan secara awam sebagai pengajaran yang sesungguhnya karena merupakan kegiatan inti intruksional. Didalam sub komponen penyajian terdiri dari enam langkah, yaitu:

- 1) Uraian (penjelasan tentang materi pelajaran atau konsep, prinsip, dan prosedur yang akan dipelajari siswa).
- 2) Contoh (benda atau kegiatan yang terdapat dalam kegiatan siswa sebagai wujud dari materi pengajaran yang sedang diuraikan).
- 3) Latihan (kegiatan siswa dalam rangka menerapkan konsep, prinsip, atau prosedur yang sedang dipelajarinya kedalam praktik yang relevan dengan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari).
- 4) Tes formatif (kegiatan tes yang diberikan kepada peserta didik setelah penyajian satu-satuan pelajaran terakhir).
- 5) Rangkuman (suatu hasil meringkas suatu tulisan atau pembicaraan menjadi suatu uraian yang lebih singkat dengan perbandingan secara proposioanal antara bagian yang dirangkum dan rangkumannya).
- 6) Glosarium (kumpulan daftar kata atau istilah penting yang disusun secara alfabet yang dilengkapi dengan penjelasan dalam bidang pengetahuan tertentu).

c. Subkomponen Penutup

Subkomponen penutup adalah urutan kegiatan terakhir dari kegiatan instruksional. Sub komponen penutup terdiri dari dua langkah yaitu:

1) Umpan Balik

Kegiatan memberitahukan hasil Tes formatif dinamakan umpan balik. Umpan balik merupakan salah satu kegiatan intruksional yang sangat berperan pengaruhnya terhadap motivasi peserta didik untuk belajar lebih lanjut pada masa yang akan datang.

2) Tindak Lanjut

Tindak lanjut merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik setelah melakukan tes formatif dan umpan balik. Peserta didik yang telah

mencapai hasil baik dalam tes formatif perlu didorong untuk meneruskan kegiatan intruksional keningkat yang lebih tinggi.

2.2.2. Metode Pembelajaran

A. Metode Pembelajaran dengan Strategi Ekspositori

1) Metode Ceramah

Metode pembelajaran ceramah adalah cara penyajian pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada siswa. Jadi ini sesuai dengan pengertian dan maksud dari Strategi Ekspositori tersebut, dimana strategi ini merupakan strategi ceramah atau satu arah.

2) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode yang dilakukan oleh pengajar dengan cara mencontohkan terlebih dahulu kepada siswa. Jadi guru memberikan contoh yang sesuai dengan apa yang disampaikan kepada siswa.

3) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pelajaran. Guru memberikan seperangkat tugas yang harus dikerjakan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Jadi guru memberikan tugas peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif.

B. Metode Pembelajaran dengan Strategi *Inquiry*

1) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu metode tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud mendapat pengertian Bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu. Disini siswa dapat mengembangkan cara berfikir dan sikap ilmiah dengan belajar bermusyawarah.

2) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara dalam proses belajar mengajar dengan jalan memberi tugas kepada siswa. Disini guru memberikan suatu

tugas kepada siswa untuk diselesaikan oleh siswa, sehingga siswa menjadi aktif dan berfikir komprehensif.

3) Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Jadi metode ini dalam strategi pembelajaran merangsang siswa untuk melakukan suatu aktivitas aktif yang berdasarkan pengalaman yang ia alami.

4) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu teknik untuk memberikan motivasi pada siswa agar bangkit pemikirannya untuk bertanya selama mendengarkan pelajaran atau guru mengajukan pertanyaan kepada siswa lalu siswa yang menjawab. Disini guru memberikan waktu untuk siswa bertanya kepada gurunya tentang materi pembelajaran.

2.2.3. Media Pembelajaran

Selain Metode pembelajaran, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat di gunakan untuk pembelajaran (Schramm dalam putri,2011).

A. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara. Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kepada lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata dan bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*) piring hitam dan laboratorium bahasa.

B. Media Visual

Media visual ini adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Pada media ini biasanya pendidik akan memanfaatkan berbagai macam tek-

nologi berupa alat proyeksi atau proyektor. Media visual ini meliputi foto, ilustrasi, potongan gambar, grafik, bagan, diagram, poster, peta, proyeksi gerak dan lain-lain.

C. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menyajikan suara dan gambar, ditinjau dari karakteristik media ini dibedakan menjadi dua yaitu media audio visual diam dan gerak. Media audio visual diam seperti tv diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara sedangkan media audio visual gerak seperti film, tv, gambar bersuara, dan lain-lain.

2.2.4. Waktu Pelaksanaan Pembelajaran

Alokasi waktu dalam proses pembelajaran dibutuhkan untuk mengajar. Waktu untuk peserta didik adalah jumlah waktu yang digunakan dalam pertemuan dengan pengajar ditambah dengan waktu untuk melaksanakan tugas yang berhubungan dengan mata pelajaran di luar pertemuan dengan pengajar.

Menghitung jumlah waktu yang digunakan oleh pengajar penting, artinya bagi pengajar sendiri dalam pengelolaan waktu kegiatan instruksional. Seorang pengajar harus dapat membagi waktu untuk setiap langkah dalam pendahuluan, penyajian, dan penutup. Bagi pengelola program pendidikan, penghitungan jumlah waktu ini dapat digunakan untuk mengatur jadwal pertemuan dan menentukan jangka waktu program secara keseluruhan.

Menghitung jumlah waktu peserta didik juga penting, artinya bagi berbagai pihak. Bagi peserta didik jumlah waktu itu merupakan petunjuk dalam mengelola waktu belajarnya. Bagi pengelola program pendidikan jumlah waktu yang dibutuhkan merupakan petunjuk tentang bobot mata pelajaran yang akan diberikan.

Penentuan waktu yang dibutuhkan pengajar dan peserta didik pada setiap langkah dalam urutan kegiatan instruksional merupakan salah satu pembatasan bagi pengajar dan peserta didik bahwa tujuan instruksional akan dapat dicapai bila mereka dapat memenuhinya.

2.2.5. Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran

Pengertian Evaluasi adalah untuk mendukung tercapainya tujuan (Arikunto, dkk, 2010). Pada hakikatnya evaluasi pembelajaran adalah proses pengukuran dan penilaian terhadap suatu pembelajaran dimana seorang pendidik mengukur atau menilai peserta didik dengan menggunakan alat tes. Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting bagi siswa, guru, maupun lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi pendidikan memberikan manfaat baik bagi peserta didik, pengajar maupun lembaga pendidikan. Dengan adanya evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pembelajaran. Pada kondisi dimana siswa mendapatkan nilai yang memuaskan maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, motivator agar siswa dapat lebih meningkatkan prestasi.

Evaluasi dalam dunia pendidikan memegang peranan penting karena dengan melakukan evaluasi atau penilaian peserta didik, pendidik, maupun lembaga pendidikan akan mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan dalam mencapai tujuan suatu sistem pembelajaran yang diterapkan.

2.3. Pengertian *Limbah Lunak*

2.3.1. Pengertian Limbah

Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga). Limbah juga dapat diartikan sebagai suatu sisa atau barang bekas yang dianggap tidak bernilai dan sudah tidak lagi dipergunakan. Menurut peraturan pemerintah No. 101 tahun 2014 limbah diartikan sisa suatu usaha atau kegiatan. Menurut WHO limbah adalah sesuatu yang tidak berguna, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya.

Kegiatan manusia menghasilkan limbah atau sampah, hal ini berlaku ketika ada kegiatan usaha atau pabrik maka akan muncul berbagai jenis limbah yang merupakan sisa-sisa dari buangan hasil produksi. Terdapat berbagai jenis limbah

berdasarkan senyawanya yaitu limbah organik yaitu limbah yang bisa diuraikan dan limbah anorganik yaitu limbah yang sangat sulit diuraikan.

Berdasarkan bentuk atau wujud, limbah dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

- a. Limbah cair adalah sisa hasil buangan proses produksi atau aktivitas domestik yang berupa cairan. Limbah cair dapat berupa air beserta bahan-bahan buangan lain yang tercampur (tersuspensi) maupun larutan dalam air.
- b. Limbah Gas adalah limbah yang memanfaatkan udara sebagai media. Secara alami mengandung unsur-unsur kimia seperti O^2 , N^2 , NO^2 , CO^2 , H^2 , dan lain-lain.
- c. Limbah Suara adalah limbah yang berupa gelombang bunyi yang merambat di udara. Limbah suara dapat dihasilkan dari mesin kendaraan, mesin-mesin pabrik, peralatan elektronika, dan sumber-sumber lainnya.
- d. Limbah Padat adalah sisa hasil kegiatan industri ataupun aktivitas domestik yang berbentuk padat

Berdasarkan asalnya sampah dapat dibedakan menjadi enam jenis, yaitu:

- a. Sampah anorganik (rubbish) adalah limbah padat anorganik atau organik cukup kering yang sulit terurai oleh microorganism, sehingga sulit membusuk, contohnya selulosa, kertas, plastic, kaca, logam.
- b. Sampah organik (gerbage) adalah limbah padat semi basah, berupa bahan-bahan organik yang mudah membusuk atau terurai mikroorganisme. Contoh sampah jenis ini adalah sisa makanan, sisa dapur, sampah, sayuran, kulit buah-buahan.
- c. Sampah abu (ashes) adalah limbah padat yang berupa abu, biasanya hasil pembakaran. Sampah ini mudah terbawa angin karena ringan dan tidak mudah membusuk.
- d. Sampah sapuan (street sweeing) adalah limbah padat hasil sapuan jalanan yang berisi berbagai sampah yang tersebar di jalanan, seperti dedaunan, kertas, dan plastic.

- e. Sampah industry (industrial wastes) adalah semua limbah padat yang berasal dari buangan industry. Komposisi sampah ini tergantung dari jenis industrinya.
- f. Sampah bangkai binatang (deadanimal) adalah semua limbah yang berupa bangkai binatang, seperti tikus, ikan, dan binatang ternak mati.

2.3.2. Dampak Limbah




- a. Dampak limbah terhadap kesehatan dapat di temukan dimana saja, mulai dari rumah tangga, perkantoran,industry, hingga asap kendaraan. Dampak limbah bagi kesehatan dapat membahayakan kesehatan, berbagai penyakit dapat menyerang kesehatan manusia seperti gangguan paru-paru, gagal jantung stroke,diare,penyakit infeksi hingga stroke, pada wanita hamil dampak limbah sangat membahayakan karena dapat membahayakan janin
- b. Dampak limbah terhadap lingkungan menghasilkan zat beracun yang menyebabkan tempat bertumbuhnya kuman dan berkembang biak, dengan pembuangan limbah yang sembarangan dapat menimbulkan berbagai masalah bagi manusia, lingkungan dan air.
- c. Dampak limbah terhadap keadaan sosial dan ekonomi dapat menghasilkan kondisi lingkungan yang buruk sehingga memberikan dampak negative pada industri pariwisata, dapat menyebabkan banjir.

2.3.3. Pengertian Limbah Lunak

Limbah lunak lebih banyak berasal dari tumbuh-tumbuhan. Semua bagian dari tumbuhan yang dapat dikategorikan limbah dapat diolah menjadi produk kerajinan. Namun, semuanya harus melalui pengolahan terlebih dahulu, agar diperoleh bahan baku yang baik. Limbah lunak juga dikatakan limbah basah. Penyebabnya limbah lunak ini termasuk sampah yang mempunyai kandungan air cukup tinggi, dan mudah sekali membusuk jika tidak langsung diolah saat ingin dipergunakan kembali. Limbah lunak organik yang dapat dijadikan karya kerajinan antara lain kulit jagung, kulit bawang, kulit kacang, kulit buah/bijibijian, jerami, kertas, dan pelepah pisang (Suci Paresti,dkk, 2017).






Gambar 2.1 Contoh Kerajinan Limbah Lunak

No.	Jenis Limbah	Contoh Gambar Kerajinan
1.	Kulit Jagung	
2.	Kulit Bawang	
3.	Jerami	
4.	Kulit Kacang	
5.	Kulit Buah	

6.	Biji-bijian	
7.	Kertas	
8.	Pelepah Pisang	

Gambar 2.2 Contoh Kerajinan Limbah Lunak Kertas

No.	Jenis Limbah Kertas	Contoh Gambar Kerajinan
1.	Tong Sampah	
2.	Jam	

3.	Bingkai	
4.	Tas	
5.	Hiasan Bunga dari bubuk kertas	
6.	Tempat Pensil	
7.	Tempat Tisu	

2.3.4. Pembuatan Kerajinan Dari Limbah

Kerajinan bahan limbah lunak adalah kerajinan yang berasal dari limbah lunak yakni produk sisa industri yang bersifat lembut, empuk, dan mudah dibentuk (Kemdikbud, 2017, hlm 8). Kerajinan dari limbah kertas menghasilkan berbagai macam karya seni yang indah, kerajinan limbah kertas juga dapat menghasilkan peluang usaha, contoh kerajinan kertas adalah tas jinjing, tempat pensil, frame cermin, bingkai foto, tong sampah dan tempat tisu.

Dalam komprehensif ini akan diberikan pembelajaran limbah organik kertas yang akan di buat menjadi bingkai.


A. Alat dan Bahan yang di butuhkan




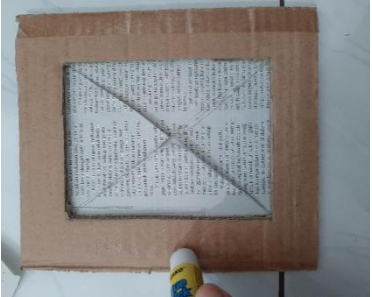

Table 2.1. Alat dan Bahan pembuatan kerajinan limbah lunak kertas







No.	Jenis Kerajinan	Alat dan Bahan
1.	Kerajinan Bingkai Kertas	Gunting
		Lem
		Penggaris
		Penghapus
		Pensil
		Kater
		Lidi
		Kardus bekas
		Koran bekas

B. Langkah pembuatan kerajinan bingkai kertas

Gambar 2.3 Langkah Pembuatan Kerajinan Bingkai Kertas

No.	Langkah Pembuatan	Gambar
1.	Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.	

2	Potong dua kardus dengan ukuran 19,5cm x 15,5cm lalu buat garis bingkai dengan masing-masing sudut sisi berjarak 2,5 cm.	
3	Potong menggunakan cutter pada bagian yang telah dibuat garis pada kardus pertama.	 
4	Tempelkan koran yang telah dipotong dengan ukuran sesuai ukuran kardus lalu potong garis silang dan tempelkan bagian yang telah di potong pada sisi-sisi bingkai.	 

		
6	Siapkan kardus kedua dengan ukuran 19,5cm x 15,5 cm dan koran dengan ukuran yang sesuai untuk menjadi alas bawah bingkai, lalu tempelkan sisi lebih Koran pada kardus menggunakan lem.	
7	Lalu tempelkan koran pada kardus pertama yang telah dipotong lebih pada setiap bagian pada alas bingkai bagian atas.	
8	Lalu tempelkan sisi lebih koran pada sisi bingkai hingga menutupi kardus dan potong koran pada bagian tengah	
9	Tempelkan lapisan atas bingkai kardus yang telah di tutupin koran dengan lapisan bawah bingkai.	
10	Siapkan kardus dengan Panjang 25 cm lalu lekuk menjadi segitiga untuk penyanggah bagian belakang bingkai lem di bagaian belakang bingkai.	

11	Siapkan lidi dan koran dengan ukuran sesuai yang di inginkan lalu linting koran dengan lidi tersebut untuk membuat hiasan bingkai.	
12	Gulung lintingan koran hingga menjadi seperti bunga	
13	Tempelkan hiasan pada sisi bingkai	
14	Sisipkan foto pada bingkai	