

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dunia pendidikan merupakan sebuah wadah untuk membentuk kepribadian dalam diri peserta didik baik secara intelektual, emosional maupun spiritual. Tenaga pendidik khususnya guru menjadi sebuah teladan dan pengajar bagi siswanya. Peran seorang guru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan, karena kunci kesuksesan dan arah kemana siswa akan dibentuk terdapat pada bimbingan seorang guru. Guru harus memiliki daya tarik sendiri bagi siswanya dalam melakukan *transfer of knowledge* dan pembentukan karakter yang baik dalam diri siswa-siswanya. Seperti yang tercantum dalam Sisdiknas Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Dalam mencapai sebuah tujuan dari pendidikan tersebut, maka seorang guru harus mampu menjalankan profesinya dengan baik. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan kondisi dan suasana belajar siswa lebih kondusif dan nyaman agar tujuan belajar dapat berjalan secara optimal. Selain itu, Guru adalah seseorang yang berinteraksi secara langsung

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Arta Duta Mas, 1994), 1.

dengan siswa bahkan mengetahui proses pembelajaran yang terjadi. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam peraturan pemerintah tentang tugas guru sebagai berikut:

“Dalam Peraturan Pemerintah No 74 tahun 2008 tentang Guru, Pasal 1 ayat 1 (Peraturan Pemerintah, 2008) menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru adalah komponen utama dalam sistem pendidikan yang sangat mempengaruhi hasil pendidikan disamping komponen lainnya. Guru juga bisa diibaratkan sebagai kunci keberhasilan kependidikan, karena terletak ditangan guru terjadinya proses belajar mengajar di sekolah.”<sup>2</sup>

Dengan demikian, guru mampu mengetahui secara keseluruhan proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa didalam kelas pada umumnya. Proses belajar mengajar tersebut merupakan sebuah inti dari pendidikan formal yang terdiri dari beberapa komponen yaitu guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Jika ketiganya tersebut berjalan dengan baik, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal baik oleh guru maupun siswa. Guru harus memiliki sebuah kreativitas untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Kemampuan tersebut berupa kreativitas dan kompetensi guru dalam menciptakan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan didalam kelas.

“Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Jadi kreativitas adalah kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan untuk

---

<sup>2</sup> Septian Aji Permana, *Kompetensi Guru IPS Sebuah Kajian Pendekatan Konstruktivisme* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 17–18.

mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik.”<sup>3</sup>

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dinilai penting karena dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya perhatian siswa maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Ada berbagai cara yang dapat ditempuh oleh guru jika guru senantiasa menambah wawasan dan pengetahuan serta mengembangkan ide-idenya. Hal ini berkaitan dengan kreativitas guru dalam mengajar. Seorang guru dituntut kreativitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran.

“Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan demikian, interaksi antara guru dan siswa bisa berjalan dengan baik. Keterbatasan buku pengajaran yang dimiliki guru dan kesulitan siswa dalam memahami materi dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran. Perbedaan gaya belajar, minat, dan intelegensi siswa serta keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis atau jarak waktu dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran.”<sup>4</sup>

Dalam pemanfaatan media guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut serta strategi belajar mengajar yang sesuai. Media yang digunakan adalah media yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan siswa maupun guru untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan penggunaannya. Media tersebut dapat dijangkau dengan mudah agar tidak memberikan beban dan kesulitan yang sangat besar bagi pihak-pihak yang menggunakan. Bahkan sebisa

---

<sup>3</sup> Faridah Karyati, “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik,” *AL-ULUM : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 1, no. 2 (April 9, 2016): 148.

<sup>4</sup> Arief S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 14.

mungkin seorang pengajar harus mampu menciptakan sebuah media pembelajaran demi mengetahui kreativitas yang dimiliki.

Kreativitas atau berfikir kreatif, merupakan sebuah kemampuan untuk melihat segala macam kemungkinan dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Sebuah kreativitas ini kurang mendapatkan sebuah sorotan dalam dunia pendidikan formal. Padahal sebuah kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru mampu memberikan solusi yang tidak terbatas terhadap masalah yang dihadapi siswa terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Perdamean dalam tulisan karangan Faridah Karyati menjelaskan bahwa

“ Faktor pendukung guru menjadi pendidik yang kreatif adalah mulai dari keleluasaan dan kebebasan guru untuk bereksplorasi mengembangkan pembelajaran dan pola pengajarannya sampai kepada penghargaan atas profesionalitasnya baik dalam pengakuan yang intensif. Karakter guru yang kreatif memiliki beberapa indikator yaitu: fleksibel, optimistik, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsif, dan empatik.”<sup>5</sup>

Guru yang kreatif akan selalu berusaha untuk menampilkan media pembelajaran yang terbaik bagi siswanya. Kemampuan guru dalam memilih media menjadi dasar pemanfaatan media pembelajaran bagi siswa. Seorang guru juga hendaknya terampil dalam menggunakan media yang dipilih. Apabila keterampilan guru mencukupi maka kebermanfaatan media akan dirasakan sendiri oleh guru maupun siswa. Untuk itu, diperlukan keterampilan guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran.

“Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini menurut Bovee digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*)

---

<sup>5</sup> Faridah Karyati, “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik,” *AL-ULUM* 1, no. 2 (September 4, 2016): 140.

pesan. Dari sini, berkembang berbagai definisi terminologis mengenai media menurut pendapat para ahli media dan pendidikan.<sup>6</sup>

Sehingga media tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai perantara penyampaian sebuah pesan dalam pembelajaran berlangsung agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Penggunaan sebuah media tersebut menarik perhatian siswa untuk meningkatkan semangat belajar dan menjauhkan siswa dari kejenuhan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu guru harus mampu membuat media pembelajaran agar cara mengajarnya tidak monoton, bahkan menggunakan media juga memberikan sebuah komunikasi yang baik antara guru dan siswanya. Hal ini sesuai dengan dijelaskan oleh Nunu Mahnun bahwa:

“Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan lebih luas, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.”<sup>7</sup>

Pada umumnya media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, sehingga seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada siswa. Pemilihan media yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Salah satu media yang didapat digunakan adalah media grafis. Media grafis adalah media seni atau ilmu menggambar, terutama diartikan untuk menggambar mekanik, juga diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau

---

<sup>6</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 4.

<sup>7</sup> Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran,” *Pemikiran Islam* 37, no. 2 (2012): 27.

penyajian yang efektif. Berdasarkan hasil observasi sementara peneliti, ada beberapa guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di lembaga pendidikan yang menggunakan media pembelajaran berbasis grafis kurang dimaksimalkan dengan baik. Padahal mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran mengkaji kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. Sehingga perlu seorang guru yang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis grafis untuk menghadirkan semangat belajar siswa.

Bahkan dari pernyataan beberapa siswa yang ada di SMPI Al-Ghazali salah satunya, guru IPS tersebut menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi guru IPS tersebut tidak sering memanfaatkan media grafis, hanya pada beberapa pokok bahasan saja. Padahal pemanfaatan media tersebut sangat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis grafis khususnya. Sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan wawancara langsung dengan guru Mata Pelajaran IPS untuk mengetahui fenomena yang terjadi tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Fatimatus Zahroh pada tanggal 28 September 2019 di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul timur. Beliau selaku guru IPS mengatakan bahwasannya disekolah tersebut pernah menggunakan media grafis dalam mata pelajaran IPS, salah satu contohnya penggunaan media peta. Penggunaan peta tersebut ada dalam mata pelajaran IPS pembahasan tentang letak dan Luas

Indonesia. Pada materi yang akan disampaikan ini media peta sangat dibutuhkan agar siswa mengetahui letak lokasi suatu wilayah.<sup>8</sup>

Ibu Fatim juga mengatakan bahwa antusias siswa untuk belajar semakin besar, bahkan banyak dari siswa yang bertanya apabila ada materi yang tidak mereka pahami berkaitan dengan simbol warna yang terdapat dalam peta. Itulah perbedaan yang mencolok antara siswa yang belajar menggunakan bantuan media dengan yang tidak menggunakan media. Penggunaan media ini juga merangsang semangat belajar siswa didalam kelas, pada saat tidak menggunakan media banyak dari siswa yang malas belajar, bermain sendiri apalagi pada saat guru fokus pada metode ceramah saja. Sehingga sangat dibutuhkan penggunaan media saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru disana juga mengatakan bahwa media ini merupakan bagian media dua dimensi karena tergolong dalam media visual non proyeksi.<sup>9</sup>

Melihat dari kompetensi dasar di Kelas VII banyak materi-materi IPS kelas VII yang memiliki kesesuaian dengan penggunaan media pembelajaran berbasis grafis. Materi kelas VII yang bisa menggunakan media grafis meliputi: Manusia, Tempat, dan Lingkungan, Interaksi Sosial, Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan, Masa Pra Aksara, Hindu-Budha, dan Islam. Hal ini juga dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Fatimatus Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung, September 28, 2019.

<sup>9</sup> Zahroh.

<sup>10</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016), 5–6.

Berdasarkan konteks diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam terkait Kreativitas Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Grafis, untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam memanfaatkan berbagai macam media yang tergolong dalam media grafis serta mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat dalam pelaksanaannya. Dengan demikian judul yang diangkat dalam penelitian ini yaitu “Kreativitas Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan”.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana Kreativitas guru ilmu pengetahuan sosial dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan?
2. Bagaimana cara guru ilmu pengetahuan sosial untuk mengembangkan kretivitasnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan?
3. Apa kendala yang dihadapi oleh guru ilmu pengetahuan sosial dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Tebul Timur Pegantenan Pamekasan?



### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kreativitas guru ilmu pengetahuan sosial dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.
2. Untuk mengetahui cara guru ilmu pengetahuan sosial mengembangkan kretivitasnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru ilmu pengetahuan sosial dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Dalam sebuah penelitian, hasil dari penelitian tersebut memiliki beberapa kegunaan yang diperoleh oleh peneliti maupun pihak lain. Bahkan sebuah penelitian tersebut juga dapat menjadi sumbangsih literasi terhadap lembaga-lembaga pendidikan. Adapun kegunaan dalam penelitian ini memiliki dua manfaat atau kegunaan yakni kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis antara lain sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media untuk mempertajam daya kritis terhadap teori-teori pendidikan serta dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca dalam perkembangan ilmu pendidikan, khususnya tentang Kreativitas guru IPS dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis Grafis di SMPI Al-Ghazali Tebul Timur

Pegantenan Pamekasan. Serta dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya.

## **2. Kegunaan Praktis**

Dalam setiap pekerjaan apapun pastinya mempunyai sebuah tujuan. Tujuan secara praktis dilakukannya penelitian ini yaitu:

### **a. Bagi Mahasiswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dalam proses pengayaan keilmuan dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian khususnya pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS), serta sebagai sumbanga pemikiran sekaligus kontribusi dalam literatur kepustakaan.

### **b. Bagi Guru Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPI Al-Ghazali**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap kreativitas seorang guru dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meminimalisir kejenuhan atau rasa bosan siswa dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

### **c. Bagi IAIN Madura**

Sebagai tambahan referensi bagi IAIN Maduran dari hasil penelitian yang dapat ditindak lanjuti oleh peneliti yang lain untuk mengembangkan keilmuannya.

### **d. Bagi Peneliti**

Sebagai acuan untuk mengembangkan keilmuan dan pengalaman dalam bidang pendidikan khususnya dalam profesi keguruan.

## **E. Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar peneliti tersebut lebih terarah dan mempermudah dalam membahas sesuatu sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lingkup pembahasannya seputar media grafis.
2. Informasi yang disajikan seputar Kreativitas guru IPS dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pagantenan Pamekasan.
3. Faktor pendukung maupun kendala, beserta cara pengembangan kreativitas guru IPS dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis media grafis di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.

## **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari ketidakjelasan dalam memahami kata kunci dan konsep pokok yang disajikan dalam prososal ini, maka peneliti perlu memberikan batasan pengertian terhadap istilah-istilah yang sering digunakan dalam judul ini sebagai berikut:

### **1. Kreativitas Guru**

Kreativitas adalah interaksi antara sikap, proses dan lingkungan dimana seseorang atau sekelompok orang menghasilkan sebuah karya yang dinilai baru dan berguna dalam konteks sosialnya. Sedangkan pengertian

dari guru adalah orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan ikut bertanggungjawab untuk membantu siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Sehingga dapat dipahami bahwa kreativitas guru adalah kemampuan guru dalam menciptakan suatu produk baru yang dapat mendukung perannya dalam proses belajar mengajar dalam bidang pendidikan.

## **2. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke pelajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pelajar dan pada akhirnya dapat menjadikan pelajar melakukan kegiatan belajar.

## **3. Media Grafis**

Media Grafis ialah seni atau ilmu menggambar, terutama diartikan untuk menggambar mekanik, juga diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau penyajian yang efektif. Media grafis tersebut merupakan media visual non proyeksi yang terdapat gambar, bagan, chart, dan lain sebagainya.