

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Kreativitas Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis

Setelah peneliti mengadakan penelitian di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan, peneliti menemukan beberapa temuan lapangan dari hasil observasi yang dilakukan. Observasi ini bertujuan agar peneliti dapat menyaksikan langsung apa yang terjadi di lapangan yakni tentang kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru dalam pemanfaatan media.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada hari senin, tanggal 20 November 2019 sekitar pukul 09.30 peneliti bertemu dengan guru IPS yang menjadi pengampu siswa kelas VII dan VIII. Pada kesempatan tersebut, peneliti meminta izin kepada guru IPS untuk melihat kondisi kelas VII, dimana dalam kelas ini terdapat peta yang tergantung pada dinding kelas, selain itu peneliti juga menemukan beberapa poster di kelas VIII tentang beberapa peninggalan kebudayaan bercorak Islam, bahkan juga ada poster tentang gambar pahlawan Nasional.

Maka dari itu, dengan adanya beberapa temuan media yang ada di SMPI Al-Ghazali, peneliti perlu mengetahui bagaimana guru memanfaatkan media yang ada tersebut dikaitkan dengan sebuah kreativitas yang harus dimiliki oleh seorang guru. Sehingga Ibu Fatimatus Zahroh mengungkapkan bahwa:¹

¹ Fatimatus Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali, 27 November 2019, Wawancara Langsung.

“Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang menarik dan disukai oleh banyak orang. Dan guru menurut saya, adalah seseorang yang mampu memberikan ilmu kepada orang lain, sehingga guru harus memiliki kreativitas yang tinggi, karena seorang guru tidak cukup mengajarkan materi saja, melainkan butuh sebuah cara yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa mudah mengerti dalam menerima pembelajaran. Jadi nantinya jika seorang guru memiliki kreativitas dalam pembelajaran, maka akan banyak dari murid-murid yang suka dengan pelajaran yang saya ajarkan, terutama IPS. Dengan langkah pertama ini, maka dengan mudah siswa paham dengan pelajaran yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai”.

Dari pernyataan tersebut maka sebuah kreativitas itu dianggap sangat penting karena memiliki daya tarik tersendiri untuk menumbuhkan suatu hal yang baru yang nantinya juga berdampak pada minat seseorang. Sebuah kreativitas juga mampu menampilkan kualitas diri seseorang terutamanya pendidik, sehingga mereka memiliki karakteristik tersendiri dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Bahkan bapak Suwipno, S.Pd juga menjelaskan bahwa:²

“Menurut saya sebuah kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan bahkan dianggap sangat penting. Karena seperti ini, siswa yang selama kita kenal itu sering bosan untuk belajar. Sebagai seorang guru harus mencari jalan keluar bagaimana siswa tidak bosan untuk mengikuti pelajaran. Maka seorang guru harus kreatif mengolah metode atau pendekatan apa yang harus digunakan. Guru kreatif sangat menentukan sekali bagaimana mengelola pelajaran itu agar siswa senang dalam pelajaran tersebut. Saya contohkan dalam pelajaran biologi, guru tidak bisa ngotot semauanya sendiri dalam mengajar. Untuk itu guru harus kreatif dalam mengajar, seperti membawa media yang bersentuhan langsung dengan hal itu.”

Sehingga pendapat kepala sekolah SMPI Al-Ghazali memberikan sebuah gambaran bagaimana seorang guru harus kreatif dalam mengajar baik dari metode mengajar yang akan dipilih maupun penggunaan media sebagai penunjang minat

² Suwipno, Kepala Sekolah, 1 Januari 2020, Wawancara Langsung.

siswa dalam belajar semakin tinggi. Dengan demikian, keberadaan media itu sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pada proses penyampaian materi memberikan sebuah rangsangan bagi siswa agar mereka lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga proses pembelajaran tidak monoton pada ceramah saja, karena keberadaan media itu sebagai perantara penyampaian sebuah pesan. Dalam hal ini pada saat kegiatan wawancara pada tanggal 27 november 2019, Ibu Fatimatuz Zahroh mengungkapkan bahwa:³

“Kreativitas seperti yang saya jelaskan tadi bahwa itu merupakan sebuah kebutuhan bagi seorang guru, saya contohkan dalam kreativitas pemanfaatan media, media disini sebagai penyalur pesan atau pengertian singkatnya adalah perantara. Sehingga guru kalau menurut saya perlu memperhatikan media apa yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Karena saya perhatikan, kalau siswa di dalam kelas belajar dan mendengarkan saya yang hanya menggunakan metode ceramah saja, maka siswa hanya memperhatikan, akan tetapi konsentrasi mereka tidak fokus pada pelajaran. Melainkan ada yang bicara sendiri atau tiduran didalam kelas.”

Beliau juga menambahkan:⁴

“Oh iya, saya juga sering menggunakan beberapa media dalam pelajaran IPS karena memang IPS itu adalah mata pelajaran yang materinya banyak, dan sering juga saya mendapatkan keluhan dari siswa saya. Sehingga saya itu dek harus menyediakan beberapa media dan digunakan dalam pembelajaran khususnya IPS. Salah satunya saya pernah menggunakan media proyektor dengan menyediakan video pembelajaran, ada juga peta, atau beberapa poster yang memang ada di sekolah atau saya membuatnya sendiri disaat ada waktu kosong.”

Mengenai pendapat tersebut, maka penggunaan media diperhatikan oleh guru IPS yang ada di SMPI AL-Ghazali, hal ini juga sesuai dengan hasil observasi secara langsung dalam kegiatan mata pelajaran IPS berkaitan dengan materi “Bentuk Interaksi Asosiatif” pada hari jum’at tanggal 23 novemver 2019, tepatnya

³ Zahroh, Guru IPS SMPI AI-Ghazali.

⁴ Zahroh.

pada pukul 07.00 WIB. Ibu Fatimatuz Zahroh menggunakan media poster pada saat pembelajaran tersebut.

Setelah peneliti melakukan kegiatan observasi lapangan tepatnya di ruangan kelas VII, kegiatan pembelajaran IPS tersebut berjalan dengan lancar. Lancar disini maksudnya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS telah sesuai dengan rencana pembelajaran. Dimana dalam hal ini proses pembelajaran sudah meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Adapun langkah-langkahnya yakni sebagai berikut:

Dalam kegiatan pendahuluan : guru mengucapkan salam, selanjutnya dijawab oleh siswa dengan serentak, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan doa. Setelah itu, guru memberikan apersepsi tentang materi IPS yang akan dilanjutkan pada pembahasan materi “Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial”. Guru juga menunjukkan media poster yang telah disediakan oleh guru IPS untuk mengajar mereka.

Dalam kegiatan inti: siswa memilih kelompoknya untuk melakukan *role play* sesuai dengan gambar yang tersedia di poster. Secara bergantian siswa memerankan contoh bentuk interaksi asosiatif seperti kompromi, toleransi dan sebagainya. Setelah itu, siswa yang lain mengungkapkan pendapatnya tentang penampilan yang dilakukan oleh temannya.

Dalam kegiatan penutup guru menyampaikan manfaat metode *role play* dengan menggunakan bantuan media poster dalam menanamkan materi dalam ingatan mereka karena siswa sudah mencoba mengaplikasikannya. Selanjutnya guru mengingatkan materi selanjutnya, memberikan evaluasi dan menutup pembelajaran.

Untuk mendukung Pemaparan hasil observasi dan wawancara diatas maka peneliti akan sajikan hasil dokumentasi pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas VII tersebut.



Sumber : SMPI Al-Ghazali

Gambar 4.1 Kegiatan pembelajaran saat menjelaskan materi



Sumber : SMPI Al-Ghazali

Gambar 4.2 Kegiatan pada saat siswa melakukan interaksi sosial bentuk kompromi

Dari hasil paparan observasi diatas, maka Ibu Fatim menjelaskan pembuatan poster yang digunakan tersebut, beliau mengungkapkan bahwa:⁵

“Media ini saya buat disaat saya ada dirumah tanpa ada aktivitas apapun. Pada saat menggunakan layanan internet saya mencari beberapa gambar untuk dijadikan sebuah media. Saya mencari beberapa gambar yang termasuk dalam interaksi asosiatif untuk dijadikan pembelajaran aktif untuk siswa didalam kelas. Untuk membuat media poster ini, maka dibutuhkan bantuan aplikasi lain yakni aplikasi corel untuk membuat desain grafis agar menjadi satu kesatuan gambar dengan kesesuaian kontras atau warna. Media poster ini memiliki tujuan dek, yakni mempermudah siswa mengetahui kejadian dilapangan sekaligus mempermudah saya untuk melakukan kegiatan refleksi dari hasil pembelajaran berlangsung”

Sehingga dari pernyataan tersebut kreativitas seorang guru memiliki perhatian yang cukup penting agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Kreativitas seorang guru tidak bisa dianggap suatu perkara yang mudah, karena dalam diri setiap pribadi sulit untuk menciptakan atau mengembangkan kreativitas yang sudah ada tersebut. Untuk menghindari hal ini, maka ada bentuk pemantauan dari kepala sekolah untuk melakukan sebuah supervisi, dimana supervisi ini menjadi program kerja dari kepala sekolah.

Kegiatan supervisi ini mampu memantau kinerja dari seorang guru sehingga memperhatikan cara mereka mengajar atau mendidik sehingga siswa paham, Bapak Suwipno mengatakan:⁶

“Salah satu tugas kepala sekolah adalah mensupervisi guru, sebelum guru itu disupervisi, harus ada pemantauan. Maksudnya, saya sebagai kepala sekolah memantau proses KBM dalam kelas. Kalau yang supervisi itu kami membuat semacam oret-oretan atau instrumen supervisi. Supervisi itu ada 2 macam yaitu, supervisi perangkat dan supervisi kelas. Kalau supervisi perangkat 2 kali kita melakukan penilaian, diawal pembelajaran atau pertengahan atau akhir pembelajaran kalau diperangkat. Kalau di supervisi kelas itu terkadang bisa pertengahan semester 1 atau pertengahan semester 2. Dalam supervisi kelas ini kami memang masuk ke dalam kelas

⁵ Fatimatus Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung, 28 September 2019.

⁶ Suwipno, Kepala Sekolah.

dengan membawa instrumen penilaian. Apa yang dinilai yaitu cara masuknya bagaimana, apa memberikan salam atau lebih dikenal dengan apersepsi.”

Dari hasil wawancara ini, maka ada peran dari kepala sekolah dalam memantau kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru. Ibu Fatim juga mengungkapkan bahwa media yang sering digunakan termasuk dalam media grafis, beliau mengungkapkan:⁷

“Media grafis kalau menurut saya adalah media visual seperti gambar yang membutuhkan ide untuk menciptakannya. Jadi untuk membuat semacam poster contohnya memang kita memerlukan beberapa gambar pendukung yang sesuai dengan materi kita. Seperti sebuah interaksi, maka dibutuhkan gambar pendukung tentang materi itu. Contohnya mencari di internet interaksi seseorang atau misal orang berbicara, setelah itu kita desain sedemikian rupa dan mencetaknya. Sehingga nantinya siswa juga dapat mengetahui secara jelas bentuk interaksi itu bagaimana”.

2. Cara Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Mengembangkan Kreativitasnya Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis

Seorang guru kreatif juga mampu memanfaatkan peluang yang ada disekitarnya, seperti halnya penggunaan media itu memang tercantum dalam RPP, sehingga guru butuh sebuah pengembangan untuk kreativitas yang dimiliki dalam pemanfaatan media khususnya media grafis. Pengembangan kreativitas guru dalam pemanfaatan media dapat dilihat dari perencanaan yang dibuat oleh guru bersangkutan. Tanpa adanya sebuah perencanaan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal. Dalam hal ini, kepala Sekolah Al-Ghazali juga memperhatikan para pendidiknya dalam pengembangan tersebut.

⁷ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung.

Tindakan kepala sekolah Bapak Suwipno, S.Pd. dalam mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar atau menyusun perangkat dijelaskan sebagai berikut: ⁸

“Terimakasih, memang dalam salah satu program kita bagaimana seorang guru memiliki kemampuan atau lebih kreatif harus ada semacam workshop yang sifatnya mengembangkan dirinya. Kegiatan seperti itu memang kadang-kadang dilakukan oleh Dinas. Dan untuk sekolah ini memang ada keterbatasan untuk kesana terkait dengan pendanaan atau banyak hal. Tetapi kami mengadakan secara umum, seperti bagaimana cara seorang guru dalam pembenahan sebuah perangkat, cara membuat KKM, raport memang itu ada. Kalau bersentuhan langsung ke per mata pelajaran itu masih belum dilakukan, akan tetapi InsyaAllah kedepannya dapat dilakukan. Makanya gini dengan adanya sebuah penelitian yang sampeyan lakukan, maka akan memberikan pengetahuan baru kepada guru kami seperti guru IPS.

Tegasya kembali:

“Dan menurut saya ibu Fatim itu memiliki semangat yang tinggi. Dia sering membawa bahan-bahan seperti karton dan sebagainya. Sehingga setelah ditanya digunakan untuk apa, beliau menggunakannya dalam proses belajar di dalam kelas”.

Maka dari hasil pemaparan yang disampaikan oleh kepala sekolah memusatkan bahwa pelatihan yang diberikan kepada staf guru adalah pelatihan yang berfokus pada perangkat. Akan tetapi, sebenarnya dalam perangkat pembelajaran khususnya RPP guru dapat menyinggung pemilihan media yang cocok dengan materi dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Fatim bahwa:⁹

“Seorang guru dalam mengembangkan kreativitasnya dapat dilakukan dengan cara pemilihan yang tepat media yang akan digunakan. Nah, sebelumnya dalam pembuatan rencana pembelajaran, mungkin adek tahu kalau dalam mengajar harus membuat RPP kan? Nah, disitulah baru saya menentukan media yang cocok dengan materi itu apa. Kalau menurut saya,

⁸ Suwipno, Kepala Sekolah.

⁹ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung.

dengan mempertimbangkan materi IPS yang kaitannya dengan sosial kehidupan manusia maka lebih banyak saya menggunakan media gambar. Karena pertimbangannya dengan kondisi siswa yang memang pedesaan yang sangat minim pendidikan. Maka dibutuhkan sebuah penjelasan yang cukup sederhana dan dialami langsung oleh mereka, sehingga memudahkan mereka untuk mengerti dengan apa yang diajarkan.

Selain pernyataan tersebut, Ibu Fatim juga menambahkan bahwa:¹⁰

“Dalam pembuatan media yang disesuaikan dengan RPP maka sebelumnya saya menyiapkan gambar, salah satunya kemaren dek, kamu juga melihat bagaimana siswa memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Memang di sekolah ini, untuk media grafis atau gambar berkaitan dengan mata pelajaran IPS sangat terbatas. Sehingga guru harus menyediakan dan nantinya akan membuat laporan berkenaan dengan pembiayaan tersebut. Efeknya setelah guru menyediakan apa yang dibutuhkan oleh siswa, maka bukan hanya gurunya yang menambah kemampuan kreativitasnya, akan tetapi dampaknya juga siswa mampu menuangkan ide kreatif yang dimiliki dalam pembuatan bagan.

Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh ibu Fatim, peneliti melakukan observasi lanjutan pada saat KBM berlangsung yang dilaksanakan pada hari senin, tanggal 27 November 2019. Pada pertemuan tersebut kegiatan belajar mengajar berjalan lancar.

Dalam kegiatan pendahuluan: Ibu Fatim selaku guru IPS membuka pembelajaran dengan pembacaan doa, dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dengan menanyakan atau memberikan rangsangan kepada siswa untuk menjelaskan arti dari interaksi sosial, selanjutnya ibu Fatim memberikan sebuah informasi, bahwa materi yang akan dipelajari pada hari ini adalah lembaga sosial. Ibu Fatim juga mengeluarkan beberapa karton dan gambar yang diletakan di atas meja. Setelah itu, Ibu Fatim selaku guru IPS membagi siswa atas 4 kelompok.

Dalam kegiatan inti: siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, mereka juga mendengarkan instruksi dengan baik. Dalam

¹⁰ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali.

instruksi tersebut guru meminta siswa untuk membuat bagan sesuai dengan bentuk yang mereka inginkan. Peserta didik mulai membuat bagan tentang lembaga sosial, bahkan ada beberapa kelompok yang mengajukan pertanyaan atas beberapa hal yang tidak dipahami, kemudian siswa juga mencari informasi kemudian menjelaskan kepada kelompok lain hasil kerjasama dengan baik.

Dalam kegiatan penutup: guru menjelaskan tujuannya yakni mengasah kemampuan berfikir dari siswa, dan mengajarkan bagaimana cara bekerja sama dengan baik. Selain itu guru juga memberikan pesan moral bahkan motivasi kepada siswa. Bahkan Ibu Fatim selaku guru IPS mengevaluasi dan refleksi kepada siswa terkait dengan materi yang dipelajari. Selanjutnya guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam kepada siswa.

Untuk mendukung hasil observasi diatas, maka peneliti menyediakan hasil dokumentasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung:



Sumber : Kelas VII SMPI Al-Ghazali
Gambar 4.3 Kegiatan pada saat Apersepsi



Sumber : Kelas VII SMPI Al-Ghazali

Gambar 4.4 pada saat proses pembuatan media bagan



Sumber : Kelas VII SMPI Al-Ghazali

Gambar 4.5 Penyelesaian media Bagan

Hal senada juga disampaikan oleh salah satu siswa kelas VII bernama Jamilatus Sholehah mengatakan bahwa :¹¹

“Kalau aku kak sebenarnya tidak terlalu suka dengan mata pelajaran IPS. Materinya banyak, dan setahu aku kak, emm materi IPS sulit jika menghafal letak astronomis dan geografis itu. Tapi kak, kalau pelajaran

¹¹ Jamilatus Sholehah, Siswa Kelas VII, 29 November 2019, Wawancara Langsung.

seperti interaksi, dan juga kalau tidak salah penduduk Indonesia kalau sama ibu disingkat dibuatkan kotak-kotak itu saya suka dan cepat paham kak”.

Tidak jauh berbeda, Irwansah mengatakan sebagai berikut:¹²

“Saya suka menggambar kak, jadi kalau Ibu Fatim, seperti kemaren membuat bagan dan ada gambarnya saya sangat menyukai dan tidak mengantuk saat pelajaran IPS. Dan saya juga masih ingat pelajaran yang saya tulis ke karton itu. Juga contohnya yang ada dialami saya dirumah kayak pergi kepasar dan berbicara dengan orang lain. Jadi saya suka kak, kalau seperti itu”.

Dari hasil wawancara tersebut, sebenarnya dari pelajarannya IPS memang membutuhkan cara mengajar yang menarik agar siswa memahami apa yang hendak diajarkan dengan guru. Dan adanya media ini mampu menjadi perantara yang baik agar materi mudah dipahami dengan mudah. Penggunaan media grafis seperti gambar mayoritas dipilih oleh guru IPS yang ada di SMPI AL-Ghazali.

Selain itu, media yang tergolong dalam media grafis ini ada beberapa hal yaitu: Bagan, Tabel, Peta, Poster, Papan Flanel, dan lain sebagainya. Dengan bantuan inilah maka memberikan sebuah perhatian bagi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar.

Dari beberapa media pembelajaran, cara pembuatannya tidaklah mudah karena dibutuhkan sebuah keterampilan yang khusus dari guru itu sendiri. Karena sedikit sekali para pendidik yang mengasah kemampuannya untuk menciptakan hal-hal baru. Bahkan, guru yang menggunakan media membutuhkan tenaga dan waktu yang lebih dari pada guru yang tidak menggunakan media. Apalagi media

¹² Irwansyah, Siswa Kelas VII, 29 November 2019, Wawancara Langsung.

yang tergolong grafis, dibutuhkan sebuah keterampilan yang baik dalam menggambar atau membuatnya.

Pada wawancara lanjutan Ibu Fatim juga menjelaskan bagaimana cara beliau untuk membuat beberapa media pendukung dalam pembelajaran IPS yang disesuaikan dalam materi IPS itu sendiri, beliau menjelaskan:¹³

“Pada saat membuat atau menetapkan sebuah media, maka pusat perhatian pertama adalah materinya apa. Kalau misal materinya menceritakan kisah perjuangan contohnya kemerdekaan, itu pemilihannya menggunakan audio visual, karena itu lebih cocok dek. Sebenarnya media audio visual apalagi ditambihkan ke proyektor itu memberikan kemudahan bagi guru, bahkan pembiayaannya juga minim, dan waktu yang dibutuhkan juga gak terlalu banyak. Akan tetapi disini itu dek ya karena sekolah swasta dan dipedesaan, maka kadang bentrok dengan guru-guru yang lain. Sehingga saya kalau misalnya menggunakan jenis audio visual itu terbatas, karena pra sarananya kurang. Sehingga saya mencoba untuk membuat medianya lebih ke jenis visual atau dua dimensi. Setelah saya membuat media contohnya papan flannel ya. Itu tujuannya agar siswa mampu menalar sendiri dan karya mereka tetap ada di dalam kelas. Sehingga kalau mereka lupa bisa dilihat lagi gitu apa yang telah dipelajari. Untuk membuat papan flannel itu, hal pertama yaitu perencanaannya dan selanjutnya tahap produksi media. Sebenarnya tahapan itu yang harus di tempuh.

Sehingga dari pemaparan tersebut, Ibu Fatim menjelaskan pembuatan media dan media yang digunakan seperti apa. Penjelasan lebih lanjut berkaitan dengan pembuatannya Ibu Fatim lebih menjelaskan lebih detail lagi, beliau menjelaskan:¹⁴

“Dari kedua tahapan tersebut, dalam tahap persiapan ya seperti yang sudah saya singgung tadi dek, guru harus tau materi yang akan disampaikan. Baru setelah itu paparkan dalam RPP nya, agar sesuai dengan tujuannya. Sehingga antara perencanaan yang dibuat tersebut sesuai dengan kondisi nyatanya. Setelah itu, guru menyediakan bahan atau alat-alat yang dibutuhkan dalam pembuatan papan *flannel* tersebut. Sehingga kalau misal sudah terkumpul, baru disaat waktu kosong di rumah, saya sambil merangkainya. Karena anak-anak khususnya kelas VII lebih suka dengan hal-hal keterampilan seperti itu. Setelah medianya siap saya pasang di

¹³ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung.

¹⁴ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali.

dinding kelas, memang minimalis, tetapi hal itu sangat membantu agar siswa tidak melupakan pelajarannya”.

Pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Fatim itu diperkuat dengan adanya kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 November 2019 bukti fisiknya yang ada di kelas VII. Ada media *flannel* yang dipasang di Dinding kelas mereka.

Untuk mendukung pemaparan hasil wawancara tersebut, maka peneliti juga mengambil dokumentasi media papan *flannel* yang ada di kelas VII sebagai bentuk bukti fisik.



Sumber : Kelas VII SMPI Al-Ghazali

Gambar 4.6 Media Papan flannel sebagai tempat tugas-tugas siswa

Bahkan ada salah satu siswa bernama Winda yang berpendapat:¹⁵

“Saya suka kak dengan papan ini, karena membuat kelas saya semakin Indah. Dan juga itu benar kak, mata pelajaran IPS sering sekali, ibu itu menyediakan gambar, saya dan juga teman-teman itu harus menulis maksudnya itu kak. Akan tetapi, enaknya itu ibu membagikan kelompok belajar dalam kelas sehingga memudahkan kami dalam belajar IPS.”

¹⁵ Winda, Siswa Kelas VII SMPI Al-Ghazali, 29 November 2019, Wawancara Langsung.

Dari hasil tersebut wawancara dan observasi tersebut menjelaskan bahwa Ibu Fatim selaku Guru IPS memanfaatkan media pembelajaran dalam proses mengajarnya. Selain itu, hal tersebut juga sesuai dengan RPP tentang materi IPS BAB II yang ada dan diserahkan tanggal 27 November 2019 oleh Ibu Fatim Sendiri bahwa beliau menetapkan media yang akan digunakan pada proses KBM disesuaikan dengan materi yang ada. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh seorang pendidik.¹⁶

Selain itu, sesuai dengan kegiatan observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa jenis media tergolong atas media pembelajaran grafis. Media tersebut meliputi sebagai berikut;

Tabel 1: Daftar Ketersediaan Media Pembelajaran IPS¹⁷

NO	Nama Media	Jumlah	Jenis Media
1.	Atlas	3 Buah	Visual
2.	Globe	1 Buah	Visual
3.	Peta Dunia	1 Buah	Visual
4.	Peta NKRI	1 Buah	Visual
5.	Peta Wilayah	3 Buah	Visual
6.	Poster Peninggalan Kebudayaan Bercorak Islam	1 Buah	Visual
7.	Poster Pahlawan Nasional masa Pergerakan Nasioanal	1 Buah	Visual
8.	Poster Interaksi Asosiatif dan Disasosiatif	2 Buah	Visual
9.	Papan Flannel	1 Buah	Visual

¹⁶ "Dokumentasi," 27 November 2019.

¹⁷ Suhriyah, "Ketersediaan Media," 2 Februari 2020, Dokumentasi.

3. Kendala Yang Dihadapi Oleh Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis

Dalam pelaksanaan pembelajaran sudah dipaparkan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh guru. Media dalam hal ini adalah sebagai peranta dalam penyaluran sebuah pesan. Sehingga dalam pemanfaatan media ini pasti ada beberapa kendala atau hambatan yang harus dialami oleh seorang guru atau pendidik. Hambatan ini tidak jarang ditemukan pada saat seseorang ingin mencapai sesuatu. Sama halnya dengan penggunaan media yang digunakan oleh seorang guru dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Membuat atau mengembangkan sebuah media dan digunakan dalam pembelajaran itu memang tidak mudah, guru harus menghadapi beberapa kemungkinan yang terjadi baik dari sisi internal maupun eksternalnya. Untuk mengetahui hal tersebut, maka peneliti mencoba untuk mencari tahu hal-hal apa yang menjadi sebuah kendala yang dihadapi oleh seorang guru terutamanya guru IPS itu sendiri.

Ibu Fatim Menyampaikan bahwa:¹⁸

Tidak semua pokok bahasan pembelajaran dapat disampaikan dengan media grafis. Ada juga yang tidak bisa menggunakan media yang menggunakan media gambar. Salah satunya yakni pada pokok bahasan kondisi fisik Indonesia, perubahan interaksi antar ruang. Sebenarnya pokok bahasan tersebut bisa menggunakan media grafis. Akan tetapi lebih efektif jika menggunakan media proyeksi atau video agar siswa lebih mudah mengetahui perubahan penggunaan lahan atau perubahan ilmu teknologi dari masa lampau sampai sekarang. Bahkan masuknya masyarakat kebudayaan Hindu- Buddha dan Islam saya sendiri lebih menggunakan media video atau *slide*. Selanjutnya masih sering terjadi penafsiran salah apabila guru tidak menjelaskan maksudnya itu seperti. Selain itu, tidak semua lembaga mampu menyediakan bahan atau alat yang dibutuhkan pada saat menggunakan media ini, karena membuat atau menggunakan media ini memang membutuhkan keterampilan yang khusus. Seperti

¹⁸ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung.

halnya di sekolah ini, bagian sarana dan prasarana tidak bisa menyediakannya. Akan tetapi guru harus membuatnya dulu baru setelah itu melaporkan kepada kepala sekolah terkait pembiayaannya. Karena itu dek sekolah disini masih butuh kontrol yang khusus dari kepala sekolah.

Pemaparan ibu Fatim tersebut sesuai dengan RPP yang diberikan kepada peneliti, bahwa ada beberapa materi yang menggunakan media visual proyeksi di Bab 1 pembahasan tentang kondisi fisik negara di Indonesia.

Kepala sekolah SMPI Al-Ghazali juga mengatakan hal yang sama berkaitan dengan penyediaan media di sekolah, bahwa:¹⁹

“Ya memang dek, untuk alur penyediaan media atau kebutuhan pembelajaran disini itu langsung dipasrahkan kepada setiap guru mapel. Setiap guru yang membutuhkan sesuatu berkaitan media dan sebagainya itu, mereka itu membeli sendiri, setelah itu memberikan laporan kepada saya. Karena kalau sekolah yang menyediakan takutnya tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan.”

Dari sisi pemanfaatan media juga terdapat beberapa kendala atau hambatan yang dihadapi oleh guru IPS SMPI Al-Ghazali, Ibu Fatim juga mengatakan bahwa: ²⁰

“Hambatan lain yang saya alami sendiri itu bukan hanya tidak semua materi IPS itu bisa dijelaskan menggunakan media gambar, hambatan yang lain juga berasal dari siswanya. Karena pasti segala sesuatu itu ada kelemahan atau kelebihan. Hambatan yang berasal dari siswa itu, memang pada mulanya mereka senang, akan tetapi kadang mereka juga sering mengeluh karena siswa yang bagian belakang itu tidak bisa melihat secara jelas kalau ada gambar yang ditempelkan ke papan tuli, sehingga membuat suasana kelas itu sejenak tidak kondusif. Ya seperti itu memang kalau menggunakan media gambar, seperti poster contohnya ya, ruang cangkupannya itu terbatas. Mungkin untuk kendalanya dari siswa pada saat pembelajaran berlangsung seperti itu.

Ibu Fatim juga menambahkan:

“Dan satu hal lagi hambatan yang dialami, mungkin mayoritas guru mengalami hal seperti ini. hambatan ini berasal dari guru. Setiap guru yang

¹⁹ Suwipno, Kepala Sekolah.

²⁰ Zahroh, Guru IPS SMPI Al-Ghazali. Wawancara Langsung.

ingin menggunakan media apapun itu, mereka harus menguasai ICT, ICT adalah ilmu tentang teknologi. Kita kan harus mencari gambar-gambar tersebut lewat jaringan Internet, agar kita mampu untuk membuat sesuatu hal yang diinginkan oleh kita sebagai seorang guru. Ini pengalaman dari saya ya dek. Saya memang memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi, akan tetapi tidak semuanya saya kuasai. Salah satu contoh kemaren saya mencoba membuat poster itu ya. Untuk membuat poster tersebut maka dibutuhkan aplikasi *Corel Draw*. Saya tidak bisa menjalankan aplikasi tersebut. Sehingga membuat desain dan bahan yang dibutuhkan dan meminta bantuan kepada keponakan saya. Saya menyediakan bahan-bahannya, desainnya, pemilihan temanya atau warnanya dan saya juga mengerahkan keponakan saya tersebut. Sehingga itulah hambatan yang masih dialami oleh saya pribadi berkaitan dengan kurang menjalankan aplikasi *Corel Draw* tersebut.

Beberapa media di dalam kelas yang ditemukan oleh peneliti dari observasi yakni:



Sumber : Kelas VIII SMPI Al-Ghazali

Gambar 4. 7 media peta dan poster materi IPS

B. Temuan Penelitian

1. Kreativitas Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis Di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.

Kreativitas adalah kemampuan menciptakan hal-hal yang baru, sebuah kreativitas akan melekat pada setiap individu yang nantinya dapat dikembangkan oleh kemampuannya sendiri. Kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru dinilai sangat penting, agar guru tersebut mampu bersaing dalam kemajuan IPTEK seperti saat ini. Selain itu, kreativitas seorang guru juga dapat membantu profesionalitasnya untuk menjadi pengajar, pendidik, dan penyalur ilmu pengetahuan kepada siswanya. Seperti di SMPI Al-Ghazali contohnya, sebuah kreativitas dinilai sangat penting oleh beberapa tenaga pendidik.

Kreativitas guru menurut guru IPS dan kepala sekolah di SMPI Al-Ghazali mampu memberikan sebuah kemudahan bagi siswanya untuk memahami materi pelajaran yang hendak disampaikan. Salah satunya yakni kreativitas pemanfaatan media pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media grafis pada pelajaran IPS. Penggunaan media disini mampu berfungsi sebagai penyalur pesan dan memudahkan siswa untuk aktif belajar di dalam kelas. Selain itu, menurut guru IPS yang ada di SMPI Al-Ghazali, pemanfaatan media juga membantu mengkondusifkan kelas sehingga pembelajaran tidak monoton pada penggunaan metode ceramah saja.

Bahkan, karena kreativitas penggunaan media ini dianggap sangat penting, maka kepala sekolah di SMPI Al-Ghazali sangat memperhatikan

bahkan memantau dengan baik kinerja dari seorang guru itu sendiri. Pemantauan tersebut meliputi: pengawasan yang dilakukan oleh kepala sekolah bahkan masuk dalam program kerja yang harus dilakukan oleh setiap kepala sekolah pada umumnya. Pemantauan tersebut merupakan sebuah kegiatan supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah atas guru-guru yang ada di sekolah tersebut. Kegiatan supervisi ini terdapat 2 macam yakni, supervisi kelas dan supervisi perangkat.

Untuk memantau kinerja guru dalam keterampilannya, maka kepala sekolah itu sendiri dapat menilainya dalam kegiatan supervisi kelas. Walaupun hanya satu atau dua kali pemantauan, akan tetapi membuat seorang guru tersebut khususnya guru IPS memperhatikan cara mengajarnya. Bukan hanya itu, di sekolah SMPI Al-Ghazali khususnya guru IPS sering menggunakan media grafis dalam pembelajaran IPS untuk mempermudah siswanya memahami apa yang menjadi tujuan pembelajaran pada saat KBM Berlangsung. Salah satu dari beberapa media yang digunakan meliputi, peta, poster beberapa pahlawan, bahkan bagan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran juga sebuah kreativitas yang dimiliki oleh guru IPS di SMPI Al-Ghazali bukan hanya membentuk atau mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh gurunya saja, melainkan juga melatih siswanya untuk menumbuhkan kreativitas yang dimiliki agar mampu menyajikan sebuah materi sesuai dengan daya berpikir mereka.

2. Cara Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Mengembangkan Kreativitas Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis Di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.

Cara yang ditempuh guru IPS di SMPI Al-Ghazali dalam mengembangkan kreativitas pemanfaatan media dapat dilakukan dengan beberapa hal. Kegiatan pemanfaatan media itu tidak mudah, dalam memilih sebuah media maka guru harus menyesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal tersebut juga harus disesuaikan dengan RPP yang dibuat oleh guru, sehingga penggunaan media dapat dilihat di RPP yang dibuat oleh guru.

Selain itu, untuk mengembangkan sebuah kreativitas seorang guru terutama dalam pemanfaatan media, maka menurut Kepala sekolah SMPI Al-Ghazali, sudah seharusnya tindakan kepala sekolah membuat *workshop* untuk guru, akan tetapi karena keterbatasan anggaran, maka *workshop* yang dilakukan bersifat umum seperti berfokus pada perangkat saja. Dalam penelitian yang dilakukan ini, guru IPS mengembangkan kemampuannya dengan membuat beberapa media berbasis grafis dengan bantuan jaringan internet.

Salah satunya yakni pembuatan media bagan yang disesuaikan dengan materi lembaga sosial. Guru menyediakan karton dan beberapa gambar, setelah itu guru memberikan instruksi kepada siswa pada saat pembelajaran inti untuk membuat bagan sekreatif mungkin sehingga siswa semangat dalam belajar.

Media lain yang dikembangkan oleh guru IPS yakni pembuatan papan flannel yang dijadikan sebagai sarana menampung pengetahuan atas siswa kelas tujuh. Sehingga pembuatan media ini mampu menambahkan wawasan siswa dan meningkatkan daya penalaran siswa, sehingga siswa memiliki sikap kritis.

Akan tetapi menurut peneliti cara lain agar guru IPS mampu mengembangkan kreativitasnya yakni dengan pengembangan potensial yang ada dalam diri setiap guru. Apabila Kepala Sekolah belum mampu melaksanakan *workshop* dalam pengembangan kreativitas karena terkendala masalah pendaan, maka kepala sekolah beserta staf guru saling bekerjasama untuk melakukan tukar pengalaman terhadap pemanfaatan media yang guru lain gunakan. Hal ini juga merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis.

Dilihat dari kegiatan observasi yang dilakukan peneliti, guru telah melakukan pengembangan atas kemampuan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa khususnya kelas VII, akan lebih baik jika bukan guru yang menyediakan karton dan bahan seperti gambar. Seharusnya siswa yang harus menyediakan gambar tersebut walaupun tempat disekitar sekolah tersebut sulit untuk menemukan warnet atau tempat print gambar dan lain sebagainya.

Bahkan guru IPS tersebut bukan hanya melakukan tahap produksi media, melainkan guru harus mengadakan sebuah evaluasi terhadap media yang mereka gunakan. Sehingga kebutuhan, keluhan siswa dan tujuan

pembelajaran dapat berjalan dengan baik atau tidak dengan pemanfaatan media tersebut.

3. Kendala Yang Dihadapi Oleh Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis Di SMPI Al-Ghazali Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran jenis apapun seperti visual, audio maupun audio visual itu pastinya akan menghadapi sebuah kendala. Ada beberapa kendala yang telah dialami oleh guru IPS terutamanya dalam pemanfaatan media grafis di SMPI Al-Ghazali, *pertama* tidak semua materi dapat dijelaskan menggunakan media grafis salah satu contohnya masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia lebih efektif jika menggunakan media audio visual, *kedua* masih terjadi penafsiran yang salah apabila guru tidak menjelaskan maksud dari gambar yang ditampilkan, *ketiga* tidak semua lembaga menyediakan bahan atau alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media, *keempat* media grafis seperti gambar memiliki jangkauan yang terbatas, sehingga siswa yang duduk dibagian belakang tidak fokus atau tidak cepat mengerti dengan apa yang disampaikan, *kelima* minimnya kemampuan guru dalam penguasaan ICT, maksudnya disini kendala yang masih dihadapi guru IPS untuk mendesain gambar ke aplikasi *Corel Draw* butuh bantuan pihak lain.

Beberapa kendala diatas yang masih dialami oleh guru IPS di SMPI Al-Ghazali. Maka dari itu, dibutuhkan *workshop* yang menjadi target kepala sekolah untuk dilaksanakan. Sehingga kreativitas seorang guru dapat dikembangkan dengan baik.

Adapun solusi yang diberikan oleh guru mengenai kendala yang dihadapi oleh guru hanya terdapat pada beberapa point sebagai berikut:

Pertama, tidak semua materi dapat dijelaskan menggunakan media grafis. Sehingga untuk materi seperti halnya masuknya Hindu-Budha ke Indonesia lebih ditampilkan menggunakan media audio visual atau *power point*. Bahkan dalam RPP Guru IPS tersebut memanfaatkan media visual proyeksi pada pembahasan kondisi fisik Indonesia. Akan tetapi menurut peneliti materi tersebut masih bisa dijelaskan dengan media grafis, misalnya materi masuknya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia yakni dengan membuat *Map Mapping* ataupun peta konsep berkaitan dengan materi tersebut diimbangi dengan penempelan gambar peninggalan kebudayaannya.

Kedua, masih terjadi penafsiran yang salah apabila guru tidak menjelaskan maksud dari gambar yang disajikan. Untuk menghadapi solusi ini maka guru IPS di SMPI Al-Ghazali memberikan gambar yang sering mereka temukan dilapangan dengan menyebutkan *keyword* dari media yang dibawa, sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang guru sampaikan.

Ketiga, tidak tersedianya media grafis dilembaga tersebut. Untuk menghadapi kendala ini maka guru IPS membuat atau mengembangkan media yang ada di sekolah. Sehingga untuk menghadapi masalah ini guru mampu untuk menyesuaikan dengan kebutuhan media yang disediakan oleh sekolah. Media yang dibuat oleh guru IPS tersebut berupa poster, bagan, bahkan *papan flannel*.

Keempat, media grafis seperti gambar memiliki jangkauan yang terbatas. Untuk menghadapi kendala tersebut maka guru IPS di SMPI Al-Ghazali mengajar tidak fokus di bagian depan, melainkan juga berjalan ke bagian belakang dalam pemanfaatan media grafis tersebut. Sehingga siswa dapat melihat media yang digunakan secara keseluruhan. Adapun solusi lain yang ditawarkan oleh peneliti yakni guru bisa mendesain tempat duduk agar siswa terbagi atas kelompok kecil, bahkan menyediakan media lebih dari satu, bahkan membuat proses pembelajaran fokus satu arah, yakni tempat duduk siswa berbentuk U sehingga pandangan guru dan siswa menjadi searah.

Kelima, minimnya kemampuan guru dalam penguasaan ICT. Menurut guru IPS untuk menangani masalah tersebut, maka guru melakukan kerjasama dengan pihak ketiga. Selain itu menurut peneliti solusi yang harus dilakukan yakni guru tersebut harus belajar untuk menguasai aplikasi *corel draw* agar mempermudah guru untuk membuat sesuatu yang mereka inginkan. Bahkan dari kepala sekolah minimal mengadakan sebuah *workshop* dalam hal tersebut, sehingga guru juga memiliki kemampuan atas pengembangan kreativitasnya.

C. Pembahasan

Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu guru agar siswa memahami apa yang hendak disampaikan sekaligus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Apalagi dalam proses pembelajaran tersebut ada lima komponen yang sangat penting, salah satu diantara kelima tersebut media

juga ada didalamnya. Kelima komponen itu meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pelajaran. Kelima tersebut memiliki keterkaitan satu dengan lainnya.

Media pelajaran dapat digunakan apabila ada materi yang akan dicapai, apalagi sebuah tujuan, pasti setiap pembelajaran memiliki tujuan yang jelas, sedangkan metode juga memiliki kaitan erat dengan media dikarenakan harus ada kesesuaian bagaimana proses pembelajaran terjadi. Dan selanjutnya adalah sebuah evaluasi, evaluasi ini dinilai penting untuk dijadikan sebuah perbaikan atas apa yang terjadi dalam tahap-tahap pelaksanaan dari pembelajaran di dalam kelas terutamanya.

Akan tetapi, pembahasan yang akan dibahas oleh peneliti berkaitan dengan kreativitas penggunaan media. Sehingga kreativitas adalah interaksi antara sikap, proses, dan lingkungan dimana seseorang atau sekelompok orang menghasilkan suatu karya yang dinilai baru dan berguna dalam konteks sosialnya.²¹ Maka dari itu, kemampuan yang dimiliki oleh setiap pribadi terutama guru IPS itu sendiri harus dikembangkan. Apalagi dalam proses belajar mengajar, karena akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar.

1. Kreativitas Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis Di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan

Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri dari aspek dunia kehidupan di sekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan

²¹ Rahmat Aziz, *Creative Learning* (Malang: Ar-Ruzz Media, 2018), 27.

oleh seseorang atau adanya kecenderungan menciptakan sesuatu. Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing, dan dibangkitkan oleh kesadaran dirinya sendiri.²²

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menyatakan bahwa kreativitas yang dimiliki guru IPS sangat diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis grafis. Kreativitas dalam pemanfaatan media tersebut mempermudah guru menyampaikan pesan yang hendak dicapai dalam tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan pemanfaatan media yang digunakan oleh guru IPS seperti media poster, bagan, papan *flannel* dan peta.

Guru bisa menjadi kreatif karena usaha, kegemaran, kepedulian, komitmen tinggi terhadap tugas dan kecintaan terhadap bidang pekerjaannya. Guru yang kreatif tidak bergantung pada tingkat pendidikan yang ditempuh, melainkan terdapat pada cara mengembangkan dan memperkenalkan sesuatu yang baru, unik, menarik, sehingga menumbuhkan semangat belajar dari seorang siswa untuk mengikuti pelajarannya.²³

Maka dari hasil paparan data yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa sebuah kreativitas guru ini sangat perlu untuk diperhatikan karena dapat mengetahui kualitas dari guru IPS. Kreativitasnya dalam menciptakan sesuatu yang baru mampu memberikan ketertarikan bagi siswa untuk mengikuti mata pelajaran IPS yang cenderung banyak materi yang harus diketahui dan dipahami oleh siswa. Dalam mengaplikasikan kreativitasnya guru IPS Terutamanya

²² Siti Nurhanifah, "Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di TK B TKIT Raudhatul Jannah Bogor" (Skripsi, Jak, UIN Syarif Hidayatullah, 2018), 18.

²³ Nurhanifah, 19.

memanfaatkan media pembelajaran berbasis grafis agar materi IPS dapat dengan mudah dipahami oleh siswa SMP.

Penggunaan media pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu efektivitas proses kegiatan belajar mengajar dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran. Sehingga media ini mampu menjadi perantara antara guru dan siswa agar penyampaian suatu informasi dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Sesuai dengan fungsi dan peran media pembelajaran, kehadiran media mampu memanipulasi keadaan, peristiwa dan objek tertentu.

Maksud dari fungsi tersebut, melalui media pembelajaran seorang guru dapat menampilkan sesuatu yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret agar siswa mampu memahami tujuan pembelajaran. Dengan adanya media tersebut guru lebih mudah untuk menampilkan sesuatu lewat bantuan media grafis, seperti halnya memberikan contoh gambar dari materi yang hendak disampaikan.²⁴

Dengan penggunaan media tersebut maka siswa akan mudah mengetahui secara jelas apa yang ada dalam materi pembelajaran. Materi sesulit apapun dapat dipahami apabila seorang guru mampu menyeimbangkan cara mengajarkannya dengan menggunakan bantuan media. Karena dengan kehadiran media tersebut, akan mewakili wujud nyata yang terjadi dalam sebuah kehidupan. Salah satu contoh, dalam pembelajaran IPS terdapat materi tentang bentuk-bentuk kerjasama atau peninggalan masa pra aksara. Beberapa materi itu dapat disampaikan melalui media gambar yang sesuai. Sehingga siswa mampu mengetahui apa yang telah terjadi walaupun tidak mengalami langsung peristiwa tersebut.

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), 171.

Beberapa manfaat dari pemanfaatan media berbasis grafis di SMPI Al-Ghazali yakni dapat dijadikan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, selain itu mampu mendorong siswa untuk kreatif dan kritis dalam belajar. Bahkan media dapat memberikan sebuah pengalaman baru dalam kehidupan siswa.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran yakni, melalui media pembelajaran hal yang abstrak bisa lebih menjadi konkret. Maksudnya walaupun hal itu sangat sulit dijangkau, akan tetapi dengan menggunakan media akan lebih mudah diketahui oleh siswa.²⁵

Sehingga, sebagai seorang guru sudah seharusnya menyalurkan kreativitas yang dimiliki dalam proses belajar mengajar agar siswa mampu memahami apa yang hendak kita sampaikan. Sesuai dengan apa yang dijelaskan diatas, maka di SMPI Al-Ghazali, guru IPS tersebut sangat memperhatikan kreativitasnya terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media grafis. Penggunaan media ini sangat membantu seorang guru. Sehingga kreativitas dapat muncul apabila seorang individu mampu mengembangkan, hal ini sudah dialami oleh guru IPS SMPI Al-Ghazali.

2. Cara Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Mengembangkan Kreativitas Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis Di SMPI Al-Ghazali Desa Tebul Timur Pegantenan Pamekasan

Dari hasil penelitian menyatakan bahwa cara guru mengembangkan kreativitas yang dimiliki yakni dengan membuat media yang disesuaikan

²⁵ Sanjaya, 171.

dengan materi dan RPP yang telah dibuat. Dari dorongan dalam dirinya guru IPS di SMPI Al-Ghazali meluangkan waktu untuk menyediakan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Salah satu bentuk pengembangan yang dilakukan oleh dirinya sendiri, maka guru IPS harus memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga mampu menemukan sendiri apa yang akan mereka ciptakan lewat kemajuan teknologi.

Sedangkan pengembangan kualitas diri yang berasal dari orang lain yakni berkaitan dengan salah satu peran kepala sekolah sebagai *educator*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan kepala sekolah dalam meningkatkan sebuah *educator* terdapat atas beberapa hal, akan tetapi yang menjadi fokus kepala sekolah yakni mengikutsertakan guru-guru dalam penataran untuk menambahkan wawasannya. Selain itu, kepala sekolah juga memberikan kepada guru untuk meningkatkan keterampilannya dengan belajar ke jenjang yang lebih tinggi lagi.²⁶

Sesuai dengan apa yang ditargetkan selanjutnya oleh Kepala Sekolah di SMPI Al-Ghazali tersebut yakni akan mengembangkan wawasan yang dimiliki oleh setiap guru mata pelajaran bukan hanya dalam perangkat pembelajaran, melainkan pada kreativitas pengelolaan didalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pengembangan kreativitas juga dapat perhatian bagi kepala sekolah karena memang dalam hal ini kepala sekolah harus menjalankan tugasnya untuk membimbing guru dan mengawasi kinerja dari seorang guru. Sebagai guru

²⁶ Mulyasa, *Menjadi Kepala Sekolah Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 100.

IPS sudah seharusnya melakukan cara-cara sendiri bagaimana mengembangkan kreativitasnya untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia bahkan jika tidak ada sekalipun.

Dalam memanfaatkan media pembelajaran, seorang guru harus mengetahui terlebih dahulu prinsip-prinsip pemilihan media. Pemilihan media harus sesuai dengan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut pembelajaran tersebut meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga tidak semua media dapat mencapai ketiga tujuan pembelajaran tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah prinsip pemilihan media.²⁷

Dengan demikian tujuan dari ketiga pembelajaran ini harus ada dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi seorang guru. Dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS seorang guru harus menyediakan atau bahkan membuat media itu sendiri, apabila media tersebut tidak disediakan oleh pihak sekolah. Pemanfaatan media ini tergolong dalam media pengajaran dari segi pengadaannya yang terdiri atas 2 macam.

Media pengajaran dari segi kesiapan pengadaan atau pengembangannya dibagi atas media jadi dan media rancangan.²⁸ Dalam media jadi ini ketersediaan media ini sudah ada di pasaran, sehingga tidak perlu membuatnya lagi bahkan dapat menghemat biaya dan tenaga yang dibutuhkan. Sedangkan media rancangan yakni media yang harus mendesain dan dipersiapkan untuk maksud dan tujuan tertentu. Untuk

²⁷ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 224.

²⁸ Nurhanifah, "Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran di TK B TKIT Raudhatul Jannah Bogor," 41.

merancang media pengajaran ini pastinya menyita banyak waktu, tenaga, pemikiran dan biaya. Media ini diciptakan karena tidak tersedianya media yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan oleh guru. Sehingga guru harus mendesain dan membuat media ini dengan properti yang dibutuhkan.

Sesuai dengan paparan diatas Sekolah SMPI Al-Ghazali dari segi pengadaan media grafis tersebut guru IPS sendiri melakukan keduanya, yakni memanfaatkan media jadi, dimana guru IPS langsung menggunakannya pada proses pembelajaran seperti jenis media grafis dalam kategori peta. Sedangkan dalam media rancangan ini guru IPS membuat sebuah media grafis berbasis poster salah satunya. Dalam perancangan tersebut guru haru melalui beberapa tahapan sebagai berikut:²⁹

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan media ini mula-mula guru mengidentifikasi kebutuhan siswa kemudian perumusan tujuan dan pengembangan materi.

2. Tahap Produksi Media

Sedangkan pada tahap produksi media terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Dalam tahapan perencanaan tersebut, guru IPS mengetahui kebutuhan siswa, setelah itu merumuskan tujuan pembuatan tersebut dan disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan. Setelah itu guru

²⁹ Chasanatun Fitriyah, "Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat" (Skripsi, IAIN Purwokerto, 2018), 107-8.

melanjutkan pada tahap selanjutnya yakni produksi media, dimana dalam hal ini ada tahap pra produksi yakni menyiapkan segala kebutuhan seperti alat dan bahan. Produksi, yakni membuat, sedangkan pasca produksi digunakan sekaligus nanti dievaluasi kekurangan atau kelebihan dari media tersebut.

Mengembangkan kreativitas seorang guru dalam pemanfaatan media grafis sesuai dengan hasil pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa di SMPI Al-Ghazali sangat diperhatikan. Bahkan guru IPS disana juga mampu membuat beberapa media grafis dengan proses atau tahapan yang sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya. Sehingga pemanfaatan media ini mampu membantu guru sekaligus dalam proses pembelajaran, dan sisi lain dapat mempermudah siswa memahami materi dengan baik.

Akan tetapi setelah peneliti melakukan kegiatan observasi dan menangkap hasil *interview* dengan guru IPS, maka guru IPS kurang memaksimal tahapan yang harus ditempuh dalam pemanfaatan media. Dalam tahapan tersebut setidaknya mencangkup tahap perencanaan, produksi dan evaluasi atas media yang digunakan.

Sehingga tahapan evaluasi tersebut sangat dibutuhkan, agar kita dapat melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan menggunakan media tersebut. Hal ini sebui dengan yang disampaikan oleh Suyanto, yakni tindak lanjut bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut.³⁰

³⁰ Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global* (Jakarta: Esensi, 2013), 111.

3. Kendala Yang Dihadapi Oleh Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Grafis Di SMPI Al-Ghazali Tebul Timur Pegantenan Pamekasan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar mampu memberikan sebuah manfaat atas siswa itu sendiri sebagai objek *transfer of knowledge*. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Ardiani Mustikasari media pembelajaran memberikan beberapa manfaat sebagai berikut,³¹

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Akan tetapi disamping memberikan manfaat atas terlaksananya kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan media berbasis grafis memberikan sebuah kendala yang harus dihadapi oleh guru IPS seperti tidak semua materi dapat dijelaskan menggunakan media grafis, masih terjadi penafsiran yang salah apabila guru tidak menjelaskan maksud dari gambar yang ditampilkan, tidak semua lembaga menyediakan bahan atau alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media, media grafis seperti gambar memiliki jangkauan yang terbatas, minimnya kemampuan guru dalam penguasaan ICT.

Pemanfaatan media grafis seperti gambar lebih menenankan pada proses visual atau indera penglihatan manusia. Pemanfaatan media grafis ini membantu

³¹ Siti Maisaroh, "Penggunaan Media Grafis Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iva Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Tahun Ajaran 2012/2013" (Skripsi, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 14.

siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Bahkan media grafis mampu mendorong kreativitas yang dimiliki oleh setiap individu agar tidak diabaikan, melainkan lebih diperhatikan dan dikembangkan.

Menurut Martua Ferry Suburian media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol atau gambar. Media grafis memiliki banyak jenis seperti grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, papan buletin, kartun, gambar, dan sebagainya.³²

Disamping memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran media grafis ini terdapat kelemahan dari penggunaan media ini, pertama tidak dapat menjangkau kelompok penerima pesan yang besar, kedua hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, ketiga tidak menampilkan unsur "*audio dan motion*".

Hal ini sesuai dengan apa yang dialami oleh guru IPS di SMPI Al-Ghazali yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis grafis ini berkendala bahwa luas cangkupannya sempit. Sehingga siswa yang duduk dibagian belakang tidak mampu melihat dengan jelas apa yang ada dalam gambar. Selain itu, pemanfaatan media grafis yang tergolong media gambar juga mudah rusak apabila tidak dijaga dengan baik.

Kendala lain dari pemanfaatan media ini yakni sedikit guru IPS yang mampu berwawasan luas atas pengetahuan tentang ICT. Sehingga dibutuhkan kemauan yang besar agar bagaimana seorang guru mampu membuat media

³² Martua Ferry Suburian, "Efektivitas Penggunaan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 2 (18 November 2016): 126, <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.946>.

pembelajaran berbasis grafis. Salah satu cara yakni bekerja sama dengan orang lain dalam menciptakannya.

Kendala yang dihadapi guru IPS tersebut sesuai dengan apa yang menjadi kelemahan dari penggunaan media grafis yakni :

- a) Kadang-kadang ukurannya terlalu kecil untuk digunakan pada kelompok siswa yang cukup besar.
- b) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh.
- c) Tanggapan bisa berbeda-beda terhadap gambar yang sama.
- d) Sulit dipahami oleh siswa yang tingkat usia dan pendidikannya masih rendah.
- e) Membutuhkan pengetahuan yang cukup dan keterampilan yang khusus dari guru.
- f) Tidak cocok bila digunakan dalam kelas yang luas serta pembelajaran kelompok besar.³³

Adapun solusi yang diberikan berkaitan dengan beberapa kendala tersebut yaitu:

- a) *Pertama*, tidak semua materi dapat dijelaskan menggunakan media grafis. Solusi untuk menghadapi kendala ini yakni menggunakan jenis media lain seperti *power poin* atau *map mapping*.
- b) *Kedua*, masih terjadi penafsiran yang salah apabila guru tidak menjelaskan maksud dari gambar yang disajikan. Untuk menghadapi solusi ini maka guru IPS di SMPI Al-Ghazali memberikan gambar yang sering mereka temukan dilapangan dengan menyebutkan *keyword* dari media yang dibawa.
- c) *Ketiga*, tidak tersedianya media grafis dilembaga tersebut, untuk menghadapi kendala ini maka guru IPS membuat atau mengembangkan media yang ada di sekolah.

³³ Safei, "Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 10, no. 2 (27 Juni 2007): 120–21, <https://doi.org/10.24.252/1p.2007n10n1a8>.

- d) *Keempat*, media grafis seperti gambar memiliki jangkauan yang terbatas, untuk menghadapi kendala tersebut maka guru IPS di SMPI Al-Ghazali mengajar tidak fokus di bagian depan, melainkan juga berjalan kebagian belakang dalam pemanfaatan media grafis tersebut. Sehingga siswa dapat melihat media yang digunakan secara keseluruhan, bahkan guru bisa mendesain tempat duduk agar siswa terbagi atas kelompok kecil.
- e) *Kelima*, minimnya kemampuan guru dalam penguasaan ICT, untuk menangani masalah tersebut, maka guru melakukan kerjasama dengan pihak ketiga. Selain itu tersebut harus belajar untuk menguasai aplikasi *corel draw* agar mempermudah guru untuk membuat sesuatu yang mereka inginkan.