

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia terdapat Program wajib belajar, Program Wajib belajar di Indonesia pada mulanya hanya 9 tahun untuk tingkat SD dan SMP. Namun dalam menghadapi tantangan perkembangannya zaman yang semakin maju untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, maka pemerintah memperbarui program wajib belajar yaitu membuat kebijakan program wajib belajar 12 tahun dengan tambahan tingkat pendidikan SMA atau bentuk lainnya yang sederajat dengan tujuan umumnya sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional dari segi sumber daya manusia. Proses kegiatan pendidikan formal berlangsung terjadi di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Guru merupakan salah satu faktor utama dari keberhasilan pendidikan, guru yang profesional akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mutunya pendidikan yang berkualitas. Salah satu permasalahan yang dihadapi di dalam dunia pendidikan yaitu menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas guru. Kreativitas guru di dalam proses belajar mengajar inilah yang memiliki peran penting dalam memotivasi belajar siswanya. Salah satu yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar di kelas adalah guru yang kreatif. Pencapaian hasil belajar yang optimal dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari kekreatifan dan keprofesionalan guru, oleh sebab itu sangat pentingnya keberadaan guru kreatif ini guna untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan serta menghasilkan peserta didik yang unggul.

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 (Pasal 1, Ayat 1) tentang guru dan dosen mengungkapkan bahwa guru merupakan pembelajaran profesional dengan kedudukan yang utama mendidik, mengajar, membimbing. (Indah Winarsieh, 2020) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan

Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kreatifitasnya guru dalam mengajar banyak sekali, salah satunya pada alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah guru dalam mengajarkan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Manfaat dari media pembelajaran yaitu: Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi dan peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, memahami dan lainnya.

Dalam hal ini terdapat teori psikoanalisa pada pengembangan kreasi, (Sunarto, 2018) Ernest Kris mengatakan prosedur sebuah perkembangan yang beruntun (regresi) adalah perubahan ke perilaku selalu tidak puas. Kepuasan yang ditemukan tidaklah hanya berupa produk, melainkan pada proses yang sebagai akibatnya harus akan inovasi yang baru. munculnya kreativitasnya guru ini dikarenakan adanya rasa ketidakpuasan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, maka dengan sebab itulah adanya sikap inovatif guru dalam mengajar, salah satunya menciptakan media pembelajaran.

Penelitian sebelumnya, di lakukan oleh Fitriyani berjudul “ *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kreativitas guru dalam mengajarkan pembelajaran yang kreatif pada mata pelajaran IPS di kelas 6 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian

deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi serta pencatatan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Perbedaan Pada Penelitian yang telah dilakukan di penelitian ini “ *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar* ” adalah meneliti kreatifitasnya guru dengan menggunakan metode pembelajaran Brainstorming, mengembangkan media pembelajaran serta sumber belajar dengan memproduksi media buatan sendiri di Sekolah Dasar. Sedangkan Pada Penelitian yang akan saya lakukan yaitu, meneliti bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam.

Penelitian sebelumnya, yang di lakukan oleh Dewantara berjudul “*Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*” Penelitian lapangan (*field research*) ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus yang melibatkan empat orang siswa dan dua orang guru Madrasah Ibtidaiyah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara semi terstruktur. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahap; reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Perbedaan Pada Penelitian yang telah dilakukan di penelitian ini “*Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*” adalah meneliti kreatifitasnya guru dalam memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran ditinjau dari gaya belajar peserta didik, Sedangkan Pada Penelitian yang akan saya lakukan yaitu, meneliti bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam.

Penelitian sebelumnya, dilakukan oleh Sabri “*Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di MTs*

*Subulussalam*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa di MTsN Subulussalam, untuk mengetahui faktor yang menjadi hambatan dalam mengembangkan kreativitas dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam siswa di MTsN Subulussalam, untuk mengetahui solusi yang diberikan terhadap hambatan kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa di MTsN Subulussalam. Berdasarkan analisis datanya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada Penelitian yang telah dilakukan di penelitian ini “*Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di MTs Subulussalam*” adalah meneliti kreatifitasnya guru dalam Motivasi Belajar siswanya, Sedangkan Pada Penelitian yang akan saya lakukan yaitu, meneliti bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam.

Sedangkan untuk penelitian yang sekarang akan dilakukan oleh peneliti (Vina Elvionita, 2022) berjudul “*Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi di Sekolah Menengah Atas Islam Swasta An-Nizam, untuk mengetahui macam-macam media pembelajaran yang dibuat oleh guru, untuk mengetahui apakah media pembelajaran itu menarik bagi peserta didik atau tidak di dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam menciptakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi .

Hasil pengamatan observasi sementara di Sekolah Menengah Atas An-Nizam yang terletak di Jl. Tuba II No.62, Tegal Sari Mandala III, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara 20226 Kec. Kota Medan, Sumatera Utara, hasil wawancara sederhana yang di dapatkan dari Guru mata pelajaran Geografi di Sekolah Menengah

Atas An-Nizam adalah media pembelajaran diciptakan masih sederhana yang terbuat dari karton, sterofoam ditambah lagi media pembelajaran yang digunakan masih juga tersedia dari fasilitas sekolah dan pandangan guru Geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam terhadap perlunya penelitian ini dilakukan adalah Kreativitas guru itu perlu sekali untuk memotivasi belajar siswa, untuk sebagai bahan evaluasi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, kreativitas guru itu sangat penting di dalam proses pembelajaran karena itu akan membuat siswa merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran dan tentunya ada kesan menarik perhatian siswa di dalam pembelajaran itu. Maka untuk itu, perlu bagi peneliti untuk meneliti permasalahan tersebut dan juga perlunya bagi pihak-pihak sekolah untuk diteliti agar terdapatnya peningkatan pada mutu pendidikan yang di berikan guru kepada peserta didik dengan adanya kreativitas guru.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka permasalahan peneliti dapat di identifikasikan antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dibuat guru masih sederhana.
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang disediakan dari sekolah.
3. Inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran masih tergolong sederhana.

## **1.2. Batasan Masalah**

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

1. Ruang lingkup tentang hanya meliputi informasi seputar kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran.
2. Informasi yang disajikan : guru geografi menciptakan media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran apa saja yang sudah diciptakan guru geografi, media pembelajaran tersebut tertarik atau tidak bagi peserta didik.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah guru geografi menciptakan media pembelajaran?
2. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran yang buat oleh guru geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam?
3. Apakah peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang diciptakan oleh guru geografi ?

### **1.4. Tujuan Masalah**

1. Untuk mengetahui guru geografi menciptakan media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran yang buat oleh guru geografi di Sekolah Menengah Atas An-Nizam
3. Untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diciptakan oleh guru geografi.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru ips dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi pada khususnya. Adapun manfaat yang penulis harapkan dapat memberikan sumbangan antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Penulis Dapat menambah wawasan tentang kreativitas guru ips dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi.
2. Guru dan Calon Guru Penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru tentang kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran. keterampilan guru juga sangat penting dalam memotivasi belajar peserta didik salah satunya dengan guru yang kreatif.

3. Sekolah Sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru dalam meningkatkan keterampilan-keterampilan mengajarnya. Guru yang professional akan meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

