

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas seorang guru adalah kemampuannya untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi-solusi inovatif dalam menghadapi situasi yang mungkin belum pernah dialami sebelumnya. Guru yang kreatif mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa-siswanya. Mereka mampu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah secara keseluruhan. (Abdurrahman 2011: 165).

Kreativitas mencerminkan kemampuan seseorang untuk berpikir dengan lancar, fleksibel, dan orisinal, serta kemampuan untuk mengembangkan ide-ide dengan cara yang kolaboratif. Pengalaman dan pengetahuan yang luas memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan dan menggabungkan berbagai informasi tersebut secara kreatif. Secara keseluruhan, kreativitas merupakan suatu proses yang menghasilkan gagasan-gagasan baru, karya-karya inovatif, atau produk-produk baru yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai masalah.

Menurut Asep (2013), menumbuhkan Kreativitas seorang guru mengikuti suatu proses yang tidak muncul secara tiba-tiba; ada langkah-langkah yang memperkayanya. Pertama, guru belajar dari pengalaman mengajar, baik dari pengalaman pribadi maupun pengalaman rekan seprofesinya. Guru harus mampu belajar dan merefleksikan pengalaman mengintegrasikan pengajaran dan pembelajaran ke dalam praktik kelas siswa. Kedua, beliau membimbing murid-muridnya agar menjadi orang-orang sukses dan bermoral di masa depan karena beliau mempunyai rasa cinta dan kasih sayang yang besar kepada mereka. Kreativitas sangat dirangsang oleh cinta dan pengabdian. Ketiga, pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap pekerjaannya. Keempat, karena tugas dan kewajiban mereka sebagai pendidik sangat erat kaitannya dengan kualitas informasi, kepribadian, dan kemampuan mereka, maka pengajar perlu melakukan banyak upaya dalam pembelajarannya (Relisa, dkk 2019).

Pembelajaran sering kali menggunakan media sebagai sarana penyampaian pesan. Media ini berfungsi sebagai perantara atau pengantar dari sumber informasi ke penerima informasi. Sebagai seorang guru, penting untuk dapat menciptakan media yang menarik dan menghibur agar siswa lebih termotivasi dalam proses belajar. Misalnya, jika seorang siswa tertarik dengan gambar, guru dapat menggunakan media gambar yang menarik sebagai alat bantu pembelajaran. Begitu juga, jika seorang siswa senang berkreasi dan tertarik dengan teknologi, guru dapat menggunakan media komputer untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti komputer sangat membantu siswa dalam belajar dan memperoleh pengetahuan.

Hasil belajar bagi siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar. Kekuatan media untuk mengungkapkan pesan pembelajaran dengan lebih jelas adalah salah satu manfaat utamanya. Pengajaran lisan terkadang dapat meninggalkan pemahaman siswa yang tidak lengkap, khususnya jika guru tidak menyajikan informasi dengan jelas. Di sinilah peran media sangat penting sebagai alat untuk meningkatkan penjelasan pesan pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan guru untuk berkreasi dan memilih, menciptakan, dan menggunakan berbagai media sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini mungkin berdampak pada sifat dan metode pembelajaran serta memotivasi siswa untuk terlibat lebih penuh dan antusias dalam proses tersebut. Perencanaan yang cermat dan bijaksana adalah salah satu komponen terpenting dalam penggunaan media yang efektif. Instruktur dan media adalah dua faktor yang paling penting dalam pendidikan dan pengajaran di kelas. Karena fakta bahwa itu memfasilitasi prosedur penyampaian pengajaran guru juga harus dibantu oleh prasarana media. Dengan usaha seorang guru yang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran siswa akan memiliki kemampuan dan perubahan tingkah laku yang positif dan kreatif. Pada hakekatnya penggunaan media pembelajaran adalah agar seorang guru lebih efektif dalam proses belajar mengajar.

Sekolah yang masih terbatas dengan media pembelajaran IPS adalah Sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung, Kondisi ini tentu menjadi perhatian bersama, mengingat pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran pada era modern. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah tersebut. Disebabkan oleh kurangnya dana yang dialokasikan untuk pengembangan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya strategi penggalangan dana atau peningkatan alokasi anggaran agar sekolah dapat memperbarui dan meningkatkan sarana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial(IPS).

Berdasarkan penelitian pada tanggal 15 Maret 2024 di Sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung mengalami keterbatasan media pembelajaran sehingga media yang digunakan peserta didik yang berasal dari buku paket, peta, globe dan papan tulis. Melihat keterbatasan tersebut, perlu adanya upaya untuk mengembangkan dan memperkaya media pembelajaran di SMP Yayasan Perguruan Bandung. Pelatihan bagi para guru dalam pemanfaatan teknologi, pengadaan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan, serta penguatan infrastruktur teknologi pendidikan terutama dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dapat memberikan solusi dalam mengatasi keterbatasan yang dihadapi oleh sekolah tersebut contohnya dalam menggunakan infokus dengan diharapkan pengalaman belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui variasi media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif.

Kondisi tersebut membuat guru tidak boleh hanya memadakan media yang ada atau membiarkan keterbatasan media tersebut tetap ada. Sebaliknya, guru perlu aktif mencari solusi dan inovasi dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Diperlukan upaya untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan dunia modern, bahkan dengan keterbatasan fasilitas. Seorang guru saling bekerja sama dengan yang lain baik dengan pihak sekolah, yayasan, atau pihak lain yang dapat memberikan dukungan, baik dalam bentuk pelatihan penggunaan teknologi atau penyediaan fasilitas yang lebih memadai. guru dapat menjadi katalisator perubahan menuju

pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital ini.

Sebagai guru kreatif untuk membuat proses pembelajaran supaya tetap berjalan dengan aktif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Seorang guru membuat media yang menarik sehingga siswa lebih semangat belajar di dalam kelas contohnya: video-video, *Power Point* dengan menggunakan infokus, *picture and picture*, *Lap book*, media audio visual, media berbasis manusia dan media tiga dimensi. Dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran tersebut guru kurang kreativitas atau kurang kemahiran guru dalam menggunakan media yang berasal dari teknologi dan bahan lainnya

Melalui penelitian ini, peneliti dapat menemukan bukti-bukti empiris yang mendukung efektivitas guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan konstruktif bagi pihak sekolah, guru, orang tua, dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih kreatif bagi Sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung. Berdasarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Keterbatasan Media Pembelajaran IPS Di Sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pemahaman kreativitas guru di sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung
2. Pelaksanaan media pembelajaran IPS di sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung
3. Penanaman kesadaran pentingnya media pembelajaran IPS di sekolah SMP Yayasan Perguruan Bandung

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan batasan masalah bahwa penelitian ini lebih menitik beratkan pada kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

Latar belakang di atas, terdapat berbagai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kesiapan guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS Di SMP Yayasan Perguruan Bandung?
2. Bagaimana kreativitas guru dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran IPS Di SMP Yayasan Perguruan Bandung?
3. Bagaimana hambatan dan solusi dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS Di SMP Yayasan Perguruan Bandung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kesiapan guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS di SMP Yayasan Perguruan Bandung?
2. Mengetahui kreativitas guru dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran IPS Di SMP Yayasan Perguruan Bandung?
3. Mengetahui hambatan dan solusi dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS di SMP Yayasan Perguruan Bandung?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam melakukan penelitian ini banyak menambah pengetahuan tentang kreativitas guru dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran IPS
2. Sebagai bahan masukan dalam memberikan ide atau gagasan pada pendidik dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran IPS