

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kreativitas merupakan suatu sifat yang ada pada diri setiap orang hanya saja memiliki tingkatan ada orang yang sangat kreatif dan ada pula orang yang kreatif untuk dirinya sendiri dan lingkungan kecil disekitarnya.² Kreativitas juga ssebagai kmampuan yang dimiliki seseorang secara alamiah.

Guru mempunyai peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam pembangunan nasional khususnya dalam bidang pendidikan. Guru juga didefinisikan sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik. Dengan ditegaskannya sebagai pekerjaan professional, otomotif menuntut adanya prinsip profesionalitas yang selayaknya dijunjung tinggi dan dipraktikkan oleh para guru, seorang guru hendaknya memiliki kualifikasi, kompetensi dan sertifikasi yang jelas.

Kegiatan belajar mengajar akan berajalan lancar jika komponen yang terdapat pada sekolah terpenuhi dan berfungsi dengan baik sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana,

² Soemanto, Wasty dan Soetopo, *Dasar dan Teori Pendidikan Dunia*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2002), hal. 9

metode pembelajaran, kurikulum, dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Faktor kompetensi sebagai seorang pendidik sangatlah penting, terlebih objek yang menjadi sasaran pekerjaannya adalah peserta didik yang diibaratkan kertas putih, gurulah yang akan menentukan apa yang hendak dituangkan dalam kertas tersebut, berkualitas tidanya tergantung kepada sejauhmana guru bisa menempatkan dirinya sebagai pendidik yang memiliki kapasitas dan kompetensi professional dalam mengarahkan individu-individu menjadi sosok yang memiliki karakter dan mentalitas yang bisa diandalkan dalam proses pembangunan bangsa.³

Kreatifitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata relatif berbeda dengan yang telah ada, selain itu juga merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengaplikasikan kemampuan berfikir ditandai dengan integrasi setiap tahap perkembangan.⁴ Kreativitas guru sangat mempengaruhi proses belajar dan meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat mengemmbangkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar serta segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga mamapu mendorong terjadinya proses belajar. Selain itu media

³ Andre Perdana, "*Strategi Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa.*" (2014), hal.12.

⁴ Yeni Racnawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal. 13

pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti, buku, film, video, gambar dan lain sebagainya. Pada al-Quran juga sudah dijelaskan dalam surah an-Nahl ayat 125 yang berkaitan dengan media pembelajaran:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ «النحل : ١٢٥»

“(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk)”.⁵

Media pembelajaran konkret merupakan alat batu menyampaikan materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik secara jelas dapat dilihat dari berbagai arah, dapat dipengang, dan secara nyata saat proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran konkret ini dapat membantu peserta didik memahami materi-materi yang disampaikan dengan baik.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa dan guru di dalam kelas dan berlangsung dalam satu sistem oleh sebab itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung

⁵ Ad-Dimasyqi, *Al-Imam Abul Isma'il Ibnu Kasir. Tafsir Ibnu Kasir; Juz 4 al-Hijr 2 S.D an-Nahl 128*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003), hal. 62

secara optimal. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar pada siswa. Tujuan dari media pembelajaran itu sendiri yaitu, mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, membantu konsentrasi siswa, pembawa informasi atau pesan, dan suatu yang dapat merangsang proses belajar.

Siswa satu dengan yang lain tidak lah sama dalam hal pemahaman ada yang mudah paham dengan penjelasan materi oleh guru, ada yang mudah paham melauai indra pendengar, dan juga indra penglihatan. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu media yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang sesuai yaitu menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran. Benda nyata sesungguhnya merupakan suatu objek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran akan membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar

meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.⁶ Sedangkan prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.⁷ Prestasi belajar dalam penelitian ini sejauh mana siswa menguasai materi yang telah disampaikan.

Penelitian relevan yang berjudul “Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bayang Pesisir Selatan” yang ditulis oleh Resti, Kessy Yolanda, dan Alizamar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pentingnya meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru yang baik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan fokus siswa selama proses pembelajaran, guru juga perlu memahami pengetahuan tentang model pembelajaran yang cocok dengan materi dan keadaan siswa. Pada guru kelas 3 MIN, guru sudah mulai menggunakan media yaitu media konkrit yang dapat langsung dilihat dan dirasakan oleh siswa. Untuk media lain guru hanya menampilkan beberapa gambar pada infokus. Media konkrit yang didukung oleh media gambar sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang lebih meningkatkan dari sebelumnya. Hal ini juga upaya yang dilakukan sekolah dalam menunjang dan membangkitkan

⁶ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Depag RI, 2009), hal. 118

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992), hal. 22

kreativitas guru adalah dengan menyediakan sarana dan prasarana yang baik. Seperti, menyediakan laptop, infokus, dan alat-alat untuk pratikum siswa.⁸

Masih banyak siswa yang kurang faham setelah guru menjelaskan materi, hal ini karena siswa kurang fokus saat proses belajar mengajar sehingga prestasi belajarnya menurun. Siswa akan lebih bersemangat belajar jika proses pembelajarannya itu menyenangkan, menarik, dan melibatkan siswa juga untuk lebih aktif dan akan mempermudah siswa fokus belajar serta dapat memahami materi pelajaran dengan baik sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

MI Nurul Ulum telah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga mencetak prestasi unggul dalam prestasi akademik dan non akademik dengan cara penggunaan media pembelajaran media konkret saat proses pembelajaran berlangsung dengan harapan guru terbantu dalam proses penyampaian materi kepada siswa dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Serta kreativitas guru semakin bertambah dan prestasi siswa semakin meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan.

MI Nurul Ulum ini juga pernah mengirimkan salah satu siswanya untuk mengikuti lomba olimpiade matematika tingkat provinsi jawa timur

⁸ Resti, Kessy Yolanda, dan Alizamar. “*Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bayang Pesisir Selatan*”, Jurnal Basicedu Vol.3 No.2(2019), hal. 591-597.

hingga akhirnya lolos sampai ke luar negeri yaitu di Singapura dan mendapat peringkat 3.⁹

Penulis memutuskan untuk meneliti kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret serta bagaimana pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Karena kreativitas guru itu penting terhadap prestasi belajar siswa, dan dari permasalahan tersebut penulis hendak melakukan sebuah penelitian dengan mengambil judul “Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Konkret untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar”.

B. Fokus Penelitian

1. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret yang sesuai dengan gaya belajar untuk meningkatkan prestasi siswa di MI Nurul Ulum Gondang Gandusaari Blitar.
2. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret yang sesuai dengan lingkungan belajar untuk meningkatkan prestasi brlaajar siswa di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar.
3. Bagaimana kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret yang menarik dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar.

⁹ Hasil Observasi pada tanggal 10 Juli 2020 di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret yang sesuai dengan gaya belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar.
2. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret yang sesuai dengan lingkungan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar.
3. Untuk meningkatkan kreativitas guru dalam media pembelajaran konkret yang menarik dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MI Nurul Ulum Gadungan Gandusari Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru agar tetap menjaga kreativitas dan lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas agar prestasi belajar siswa lebih meningkat. Bagi siswa diharapkan lebih semangat lagi belajar dan dapat meningkatkan prestasinya.

2. Secara Operasional

- 1) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pilihan bagi para pendidik dalam membuat media pembelajaran yang dapat dilihat

secara langsung oleh siswa saat proses pembelajaran, dengan membuat media ini pendidik juga terbantu dalam penyampaian materi pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi yang telah disampaikan.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan berguna bagi siswa untuk menambah semangat dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena dengan media pembelajaran konkret daya ingat siswa menjadi tajam sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan dan bahan evaluasi bagi sekolah untuk membuat inovasi-inovasi baru saat proses belajar serta meningkatkan fasilitas pendidik dan mutu pendidikan.

4) Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman dan mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mudah dipahami siswa saat proses belajar mengajar.

E. Penegaaan Istilah

1. Penegasan Konseptual

1) Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah kemampuan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, selain itu kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengaplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh suksesti, diskontinuitas diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.¹⁰

2) Media Pembelajaran

Menurut *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipengaruhi dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas progam instruksional.¹¹

3) Media Benda Konkret

Media benda konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹²

¹⁰ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan*, hal.13

¹¹ Asnawir Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

¹² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 64-65.

4) Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah kemampuan bagi siswa dalam pencapaian berfikir yang tinggi. Harus dimiliki tiga aspek dalam prestasi belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.¹³

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional yang dimaksud dengan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran konkret untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah usaha yang dilakukan guru untuk memecahkan masalah dalam mengatasi menurunnya prestasi belajar siswa, dengan menyesuaikan gaya belajar, menyesuaikan lingkungan belajar, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Diharapkan dengan ini dapat menambah pemahaman dan pengetahuan siswa sehingga prestasi siswa dapat meningkat.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini terdiri dari enam bab, masing-masing bab terdapat beberapa sub bab, sistem penulisan skripsi dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

¹³ Indra Gunawan, *Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Materi Baris dan Deret Bilangan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas IX G SMP N 1 Pejagoan Tahun Pelajaran 2018/2019*, hal.44

Bab II merupakan kajian teori yang berisi tentang pembahasan kreativitas guru, media pembelajaran, media benda konkret, dan prestasi belajar serta penelitian terdahulu.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisi tentang rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang berisi paparan data dan temuan penelitian yang mencakup : paparan data dan temuan selama kegiatan penelitian.

Bab V merupakan pembahasan yang berisi pembahasan yang memuat ketertarikan antara pola-pola, kategori-kategori, dan dimensi-dimensi, posisi temuan teori yang ditemukan terhadap teori-teori sebelumnya.

Bab VI merupakan penutup yang berisi penutup yang mencakup : kesimpulan dan saran. Dan yang terakhir dalam pembahasan ini yaitu daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk validitas isi penelitian dan daftar pustaka.