

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan secara umum adalah suatu unsur yang tidak dapat terpisahkan oleh kehidupan manusia. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang dimulai dari kandungan hingga dewasa yang didapatkan dari orang tua, sekolah, masyarakat, maupun lingkungan. Adanya Pendidikan ini yaitu untuk membantu manusia dalam menentukan arah, tujuan, pedoman, dan makna kehidupan. Dalam konteks pelaksanaan pendidikan di sekolah, keberadaan sarana pendukung pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Namun, berdasarkan temuan di lokasi penelitian, yaitu di SMPN 1 Ngunut, tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan proyektor atau perangkat teknologi pembelajaran lainnya. Kondisi ini menuntut para guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mampu menunjang proses belajar mengajar agar tetap berjalan optimal meskipun dalam keterbatasan sarana.¹

¹ Observasi di SMPN 1 Ngunut pada bulan Januari

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menjelaskan fungsi dan tujuan pendidikan, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Oleh karena itu, keberadaan guru dalam hal ini sangatlah penting. Guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran merupakan komponen manusiawi yang berkontribusi dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial. Selain peran tersebut, guru juga berperan sebagai mediator, sumber belajar atau fasilitator, dan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik. Guru harus benar-benar memahami materi yang menjadi tanggung jawabnya. Karena peserta didik pastinya akan bertanya tentang hal-hal yang belum mereka mengerti.³ Sebagai fasilitator, guru memiliki tanggung jawab untuk menyediakan media pembelajaran yang berkualitas untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini dinilai sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan keefektifan suatu proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Levie dan Lentz , ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut. Fungsi atensi adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan. Kemudian fungsi afektif, yaitu teks bergambar yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik atau terhubung dengan materi pembelajaran. Kemudian ada fungsi kognitif yaitu lambang

² Republik Indonesia, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung Pustaka Setia, 2003), 22.

³*Ibid*, hlm.13.

visual atau gambar yang berfungsi untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Kemudian yang terakhir adalah fungsi kompensatoris, yaitu media visual yang membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali dengan lebih baik.⁴

Namun saat ini, pemanfaatan penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Asnawati mengatakan bahwa pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada karena kemampuan guru dalam penggunaan media masih kurang dan ketersediaan media pembelajaran disekolah kurang tercukupi.⁵ Sejalan dengan pendapat Purnamasari bahwa kreativitas guru dalam mengajar masih belum maksimal terutama dalam pengelolaan kelas, penggunaan metode mengajar yang masih kurang serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Salah satu faktor penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran yaitu kurangnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran.⁶

Maka dari itu, dalam proses pembelajaran, seorang guru atau pendidik haruslah kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Sebab, kreativitas dalam pembelajaran dapat membantu menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul selama proses pembelajaran yang mana bisa berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Guru dituntut

⁴ Nini Ibrahim. Metode, Model dan Media Pembelajaran serta rencana pelaksanaan pembelajaran. *Bahan Ajar*. Jakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, tahun 2013. hlm 170.

⁵ Asnawati, A., "Upaya Peningkatan Kemampuan Guru untuk Menggunakan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah SD Negeri 63 Pekanbaru: *Teacher Ability Improvement Efforts to Use Learning media in Learning Process through Academic supervision of School Heads of SD Negeri 63 Pekanbaru*," *Perspektif Pendidikan dan Keguruan* 10, no. 1 (2019): 44–58, [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\)](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1)).

⁶ Atem Purnamasari, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora Tahun Pelajaran 2018/2019" (Skripsi IKIP PGRI Bojonegoro, 2019).

untuk lebih kreatif dalam pembelajaran disekolah, karena dimasa mendatang guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling pintar ditengah-tengah peserta didiknya. Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru di masa mendatang akan semakin kompleks. Sehingga guru dituntut untuk senantiasa melakukan peningkatan dan penyesuaian penguasaan kompetensinya. “Jika guru tidak memahami mekanisme dan pola penyebaran informasi yang demikian cepat, ia akan tertinggal secara profesional”.⁷

Mengacu pada permasalahan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa masalah kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran merupakan hal yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai permasalahan ini, mengingat dan menimbang waktu yang tersedia sangat singkat maka peneliti memilih SMPN 1 Ngunut sebagai objek penelitian dalam skripsi ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 1 Ngunut ".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka penelitian ini difokuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut ?
2. Bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut ?

⁷ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012) h. 162

3. Bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mengembangkan media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut.
3. Untuk mendeskripsikan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mengembangkan media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran terhadap khazanah ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Peneliti berharap, dari hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan pertimbangan dalam rangka menentukan kebijakan, khususnya terkait dengan pengembangan kreativitas guru di sekolah.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan kontribusi pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai macam media pembelajaran, sehingga materi menjadi menarik dan mudah di fahami.

c. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan tambahan pengetahuan peserta didik tentang betapa pentingnya sebuah kreativitas .

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dan pengalaman langsung dengan melihat, merasakan serta menghayati terkait kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam pengembangan media pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

Untuk memberi kemudahan dan pemahaman dalam pembahasan serta untuk menghindari kesalahpahaman maksud dari peneliti, maka diperlukan penegasan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada didalam konsep metode belajar mengajar yang mana untuk memberikan rangsangan kepada

peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi belajar sehingga dalam pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar.⁸

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁹

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksudkan dengan “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 1 Ngunut” adalah segala bentuk kreativitas yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dalam memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran di SMPN 1 Ngunut.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan memperoleh gambaran jelas dan menyeluruh tentang isi penulisan skripsi ini, maka penulis secara umum dapat merumuskan sistematika pembahasannya sebagai berikut :

1. **Bagian primer** : terdiri dari halaman judul dan daftar isi.
2. **Bagian teks atau isi, terdiri dari lima bab masing-masing bab berisi sub bab antara lain:**

Bab I Pendahuluan, bab ini memuat tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

⁸ Addys Aldizar, *Membangun Guru Kreatif*, (Surakarta: Sinergi Prima Magna, 2016), 17.

⁹ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 122.

Bab II Kajian Pustaka, yang mencakup tentang konsep atau teori kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam pengembangan media pembelajaran, Penelitian Terdahulu, dan Paradigma Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini mencakup tentang Pendekatan dan Jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, berisi tentang paparan data penelitian dan temuan penelitian.

Bab V Pembahasan temuan penelitian.

Bab VI Penutup, yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir terdiri dari lampiran-lampiran.

Pada bagian akhir ini, peneliti akan melampirkan beberapa lampiran-lampiran data yang akan melengkapi atas apa yang sudah diteliti, lampiran-lampiran tersebut terdiri dari ; daftar Pustaka dan lampiran-lampiran.