

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dimana dapat mempengaruhi sikap serta dapat mengubah cara pandang seseorang, sehingga pendidikan dapat dikatakan sebagai cara yang ampuh dalam membentuk karakter serta membangun sumber daya manusia berkualitas guna mewujudkan tujuan dari pembangunan nasional. Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang, kelompok, kelompok orang, dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Chairul Anwar, 2014). Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang Undang No 20 tahun 2003 pasal 3 tentang 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 dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai suatu tujuan tersebut maka perlu peran seorang guru yang berkualitas dalam

mengajar sekaligus sebagai pendidik. Sehingga dalam proses pembelajaran sangat diperlukan kreativitas guru dalam meningkatkan, memilih, dan menciptakan media pembelajaran dalam sebuah materi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada peserta didik dalam interaksi antar komponen pendidik atau media yang mendukung agar mencapai tujuan pendidikan. Media dapat diartikan membantu dalam pengajaran dikelas karena bisa menyampaikan pesan kepada siswa untuk merangsang cara berpikir, tingkah laku dan perhatian peserta didik agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Media merupakan komponen yang penting akan tetapi terdapat komponen yang juga mendapatkan peranan penting dalam belajar mengajar yaitu guru. Tugas seorang guru yaitu membantu merangsang perkembangan intelektual, afektif dan psikomotorik serta mampu mendewasakan peserta didik secara psikologis, sosial dan moral. Guru mempunyai peranan besar di kelas sebab apa yang terjadi di kelas saat belajar mengajar sudah menjadi tanggung jawabnya termasuk penggunaan media. Guru harus inisiatif dalam pengelolaan media karena hanya guru yang mengerti akan kondisi kelas dan karakter setiap anak didiknya. Sehingga guru harus bisa memutuskan media yang tepat untuk dilakukan pembelajaran dikelas.

Menurut Utami Munandar, (1999) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi dari unsur-unsur yang ada dan juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang melancarkan, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk

mengolaborasikan suatu gagasan atau program. Tujuannya agar peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan baik sehingga guru sebagai pendidik harus mampu mengolah kreativitas dalam memunculkan ide-ide baru dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut untuk mengolah media pembelajaran secara baik sehingga peserta didik merasa nyaman ketika menerima materi pelajaran dari guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Kemampuan seorang guru untuk menciptakan media pembelajaran baru atau memunculkan kreasi baru akan membedakan dirinya dengan guru yang lain. Guru yang kreatif merasa tidak cukup hanya memberikan materi saja, akan tetapi guru yang kreatif selalu memberikan media-media pembelajaran yang tepat agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik.

Ciri seorang guru kreatif adalah menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran. Guru kreatif membutuhkan merancang atau mendesain yang akan mempengaruhi pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan keterkaitan antara elemen konseptual membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Keterkaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk suatu rencana agar siswa dapat memperoleh pengetahuan. Selain itu, penerapan pembelajaran di sekolah akan sangat membantu siswa karena sejalan dengan tahapan perkembangan siswa yang masih dapat melihat segala sesuatu secara utuh.

Guru yang kreatif dalam merencanakan kegiatan atau pengalaman belajar bagi siswa, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan. Kreativitas sangat dibutuhkan bagi seorang guru, karena bila seorang guru yang kreatif maka akan memberikan dampak yang positif pada siswa, jika gurunya kreatif maka kemungkinan besar akan menjadikan siswa lebih kreatif.

Berdasarkan keadaan yang diketahui peneliti bahwa di SMA Negeri 11 Medan terdapat guru yang belum memaksimalkan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Contohnya guru masih belum mampu membuat media pembelajaran serta memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan baik, guru terbiasa dengan pola pembelajaran melalui ceramah, kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan, dan terdapat guru yang masih menggunakan media secara berulang-ulang setiap tahunnya. Permasalahan sebagai seorang guru memiliki kompetensi profesional maka harus bertindak dalam kegiatan pembelajaran. Misal meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media agar para peserta didik minat mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat menunjang kualitas siswa saat belajar.

Oleh karena itu guru yang kreatif mempunyai peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan formal maupun non formal. Kreativitas guru diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang baik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memancing siswa semangat untuk belajar dan siswa tidak merasa terpaksa untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Jadi kreatifnya seorang guru

merupakan hal penting di dalam proses belajar mengajar karena seorang guru kreatif akan melahirkan dan menciptakan media-media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang ini perlu dilakukan kajian mendalam mengenai Analisis Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 11 Medan Semester Genap T.A 2020/2021.

### **B. Identifikasi Masalah**

Adapun permasalahan yang penulis uraikan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Guru belum mampu membuat media pembelajaran
- 2) Guru belum mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan baik
- 3) Guru terbiasa dengan pola pembelajaran melalui metode ceramah
- 4) Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan
- 5) Guru masih menggunakan media pembelajaran secara berulang setiap

tahunnya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas maka peneliti memberi batasan masalah dan fokus membahas mengenai analisis kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran geografi dengan materi hidrologi dan materi jenis-jenis dan karakteristik bencana alam di SMA Negeri 11 Medan Semester Genap T.A 2020/2021





#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari masalah dan uraian yang sudah diterangkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran geografi di SMA Negeri 11 Medan Semester Genap T.A 2020/2021

#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran geografi di SMA Negeri 11 Medan Semester Genap T.A 2020/2021.

#### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat antara lain sebagai berikut :

##### 1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta menambah wawasan guru dan calon guru tentang kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran geografi.

##### 2 Manfaat Praktis

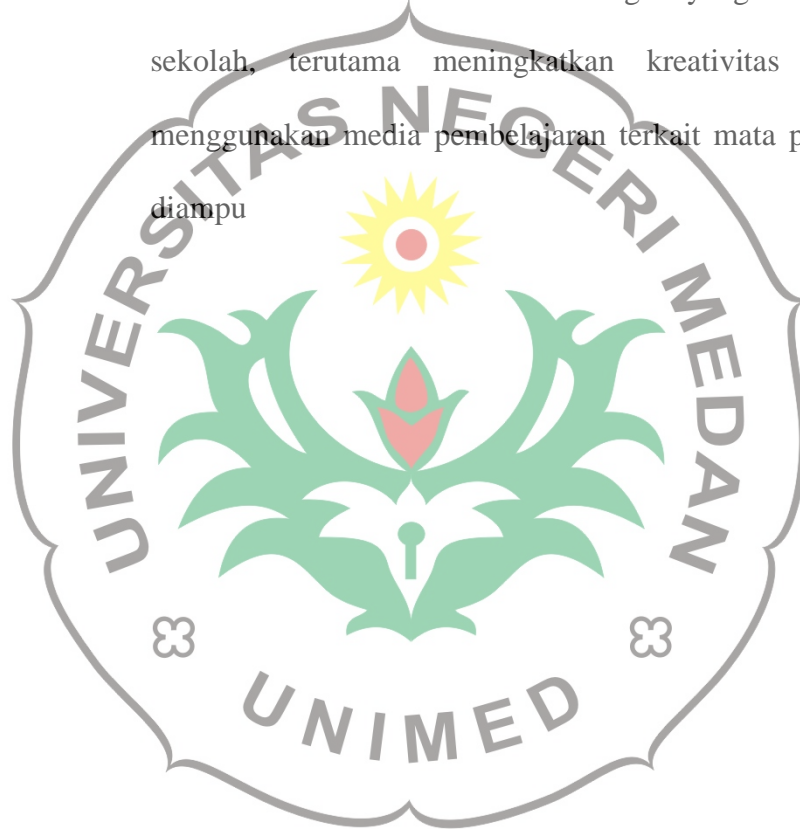
##### 1) Manfaat bagi guru

- a Menjadi masukan kepada para guru dan calon guru dalam meningkatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi

- b Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengelola media pembelajaran geografi

2) Manfaat bagi sekolah

- a Memberikan masukan dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terkait mata pelajaran yang diampu



THE *Character Building*  
UNIVERSITY