



**KREATIVITAS GURU IPS DALAM
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
SMP NEGERI 2 SEMARANG DAN MTs NEGERI 1
SEMARANG**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

oleh

Ananda Sekar Tunjung

3601415026

PRODI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan sidang Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji I



Fredy Hermanto, S. Pd., M. Pd
NIP 19860819 201404 1 001

Penguji II



Asep Ginanjar, S. Pd., M. Pd
NIP 19840621 201504 1 002

Penguji III



Arif Purnomo, S. Pd., S.S., M. Pd
NIP 1930131 199903 1 002



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan sidang Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji I



Fredy Hermanto, S. Pd., M. Pd
NIP 19860819 201404 1 001

Penguji II



Asep Ginanjar, S. Pd., M. Pd
NIP 19840621 201504 1 002

Penguji III



Arif Purnomo, S. Pd., S.S., M. Pd
NIP 1930131 199903 1 002



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya tulis saya sendiri, bukan jiplakan dan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk sudah berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, November 2020

Penulis



Ananda Sekar Tunjung

3601415026

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Jangan terlalu bergantung pada siapapun didunia ini, bahkan bayanganmu pun akan meninggalkanmu saat berada ditengah kegelapan. –Ibnu Taimiyah

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua Bapak Buwono Triswiyoto dan Ibu Umi Istiqomah , adiku tersayang Panji Narendra Sakti, dan keluarga yang tanpa lelah memberikan dukungan moril maupun materiil. Terimakasih atas segala doa yang senantiasa dipanjatkan, ketulusan, kesabaran yang tiada batas, dukungan dan kasih sayang yang selalu tumpahruah sampai detik ini, sehingga memberikan dorongan yang luar biasa bagi penulis.
2. Sahabatku tersayang, Ari Pratiwi, Arum Sari, dan Novita Waroh yang selalu memberikan dorongan dan semangat yang tiada batas. Kebersamaan dan kenangan. Suka maupun duka kita lewati bersama.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang”. skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Kesempatan kali ini penulis akan menyampaikan terimakasih untuk berbagai pihak yang telah membantu, membimbing, mengarahkan, menyemangati dan memberikan doa, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Dr. Moh Solehatul Mustofa, M.A. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si. Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi
4. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ferani Mulianingsih, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Wali yang sudah membimbing dan mengarahkan untuk lebih baik dalam perkuliahan.

6. Seluruh Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu, pengalaman serta motivasi dan sangat menginspirasi.
7. Semua pihak Guru IPS SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang yang telah memberikan ijin dan bersedia membantu dalam pengumpulan data skripsi.
8. Siswa-siswi SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Keluarga besar yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan seluruh studi dengan baik.
10. Sahabat-sahabat dan teman-teman Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2015 yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat kepada peneliti.
11. Seluruh pihak yang telah ikut serta dan mendukung selama masa studi, maupun dalam penyusunan skripsi.
12. Almamater Unnes.

Semarang, Januari 2020

Penulis

Ananda Sekar Tunjung
NIM 3601415026

SARI

Sekar Tunjung, Ananda. 2020. *Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.* Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FIS UNNES Pembimbing Arif Purnomo, S.Pd., SS. 145 halaman.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Mata Pelajaran IPS

Guru mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu harus bisa menggunakan media pembelajaran IPS dan dapat mengembangkan media pembelajaran IPS dengan kreativitas yang dimiliki agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui media yang digunakan oleh guru IPS, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS, dan evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Sumber data penelitian berasal dari sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan analisis interaktif yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu LCD, peta, globe, gambar, video, puzzle, mahkota naget dan couple card. Dalam penggunaan media guru IPS memperhatikan kriteria pemilihan media yang akan digunakan dan prinsip penggunaan media pembelajaran (2) kreativitas guru IPS dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui kolaborasi dengan teman sejawat, guru mengembangkan media mencari di internet, dan guru mengembangkan media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan (3) evaluasi kebermanfaatan dengan media pembelajaran yaitu media dapat memperjelas materi, media menyebabkan motivasi belajar anak meningkat, dan media dapat meningkatkan hubungan interaksi antara guru dan siswa.

ABSTRACT

Sekar Tunjung, Ananda. 2019. *IPS teachers creativity in the development of learning media in Semarang 2 State Junior High Schools and Semarang 1 State MTs*. Social Sciences Education Study Program FIS UNNES Supervisor Arif Purnomo, S.Pd., SS., M.Pd. 145 pages.

Keywords: Developmen of learning media, Social studies subjects

The teacher has an important role in the implementation of learning. Therefore, it must be able to use social media learning and be able to develop social media learning with creativity that is owned so that learning can be achieved optimally. The purpose of this stud was to determine the media used b social studies teachers, the development of media carried out b social studies teachers, and evaluating the usefulness of learning media in Semarang 2 State Junior High Schools and Semarang 1 State MTs.

The research method used is a qualitative method. Sources of research data come from primary and secondary data sources. Data collection techniques through the method of observation, interviews and documentation. The validity test of the research uses the source triangulation technique. Data analysis uses interactive analysis, namely data reduction, data presentation and data verification.

The results showed that (1) the instructional media used by the teacher were LCD, maps, globe, pictures, videos, puzzles, naget crowns and couple card. In the use of social studies media teachers pay attention to the criteria for the selection of media to be used and the principles of the use of learning media (2) creativity of social studies teachers in developing learning media is done through collaboration with peers, teachers develop media searching on the internet, and teachers develop media by utilizing materials in the environment (3) evaluation of the usefulness of learning media that is media can clarify the material, the media cause children's learning motivation to increase, and the media can improve the interaction relationship between teachers and students.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	vii
SARI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Batasan Istilah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Latar Penelitian	36
B. Fokus Penelitian	37
C. Sumber Data	37
D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	40
E. Uji Keabsahan Data.....	42

F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian	54
1. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang	55
2. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang	65
3. Evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang	71
C. Pembahasan	77
1. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang	77
2. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang	86
3. Evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang	92
BAB V PENUTUP.....	97
A. Simpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar

4.1. Peta Konsep..... 54

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir	35
3.1. Analisis Data Model Interaktif.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Informan Utama	38
2. Daftar Informan Pendukung	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Hasil Observasi Penelitian	104
Hasil Wawancara Guru	111
Hasil Wawancara siswa.....	118
Rencana Perangkat Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa.....	128
Dokumentasi Penelitian	144
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan tujuan “pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan 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” (Depdiknas, 2003).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi adanya pendidikan yang berkualitas, salah satu faktornya yaitu guru. Sebagai perancang dan pelaksana kegiatan pembelajaran, guru adalah seseorang yang secara langsung mengetahui bagaimana proses pembelajaran terjadi. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama.

Salah satu yang mempengaruhi dalam proses mengajar dikelas yakni guru yang kreatif dan professional sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Menurut Supriadi dalam Nurkhayati (2017:89) mengutarakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu

yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Dikaitkan dengan kreativitas guru harus menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (ciptaan sendiri) sehingga menghasilkan kreavitas yang baru bagi pembelajaran di sekolah. Sesuai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media pembelajaran yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Arsyad, 2005:2).

Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran untuk menunjukkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat

disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan dibanding tanpa bantuan media. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran di sekolah. Salah satu upaya seorang guru untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan mengembangkan media yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Hal ini akan semakin mempermudah siswa menerima pesan yang disampaikan guru.

Berdasarkan observasi pada tanggal 26 Agustus 2019 di beberapa sekolah yaitu, SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang, kondisi dan fasilitas pembelajaran yang disediakan oleh sekolah sudah cukup baik, ketersediaan wifi dan media pembelajaran yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang maupun MTs Negeri 1 Semarang guru IPS sudah berpengalaman, setiap pembelajaran dapat menampilkan media pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Lingkungan yang mendukung juga digunakan sebagai media pembelajaran, ini dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan belajar dalam ruangan dan sekali-kali belajar di luar ruangan agar peserta didik dapat mengamati secara langsung apa yang sedang dipelajari. Hal ini guru mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yaitu dalam menyampaikan materi-materi IPS.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai “KREATIVITAS GURU IPS DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SMP NEGERI 2 SEMARANG dan MTs NEGERI 1 SEMARANG”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang?,
2. Bagaimanakah cara guru mengembangkan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang?,
3. Bagaimanakah evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.
2. Mengetahui cara guru mengembangkan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.
3. Mengetahui evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan khususnya dibidang ilmu pendidikan, terutama dalam kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Penelitian dapat berguna untuk mengembangkan ide atau gagasan dalam mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Dapat mengembangkan profesionalitas guru karena guru mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 3) Memberi kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Seorang guru yang memiliki kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Dengan adanya guru-guru kreatif dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 2) Sekolah memiliki guru yang berpotensi dan professional dalam mengelola kelas.
- 3) Peningkatan prestasi sekolah, dengan melihat perbaikan proses dan hasil belajar anak.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah ini diadakan sebagai pembatas agar penelitian ini tetap dalam pembahasan yang diinginkan sesuai dengan judul skripsi yang telah dibuat agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan judul. Batasan istilah yang dimuat dalam penelitian ini adalah kreativitas guru IPS dalam pengembangan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang.

Belnadi Sutadipura dalam Asmani (2010:25) mendefinisikan kreatifitas adalah kesanggupan untuk menemukan sesuatu yang baru dengan jalan mempergunakan daya khayal dan imajinasi. Kreatifitas menjadi unsur sangat penting yang harus dimiliki oleh guru. Kreatifitas dikembangkan melalui daya (cipta) yang awalnya timbul untuk merangsang atau sebagai pemantik saja dan semakin lama menjurus ke arah penerima baru atau munculnya *problem* baru.

Sapriya, Istianti & Zulkifli (200:5) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kajian berbagai disiplin ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah serta mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (*values*) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Susilana dan Riana (2009:6) menyatakan bahwa kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Gagne dan Brigs (1975) dalam Arsyad (2005: 4-5) mengatakan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Kreativitas Guru

Berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang berbunyi guru merupakan pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sutari dalam (Siswoyo, 2007:118-119) menyampaikan bahwa pendidik ialah setiap orang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi. Pendidik mempunyai tanggung jawab dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi saja tetapi juga mempunyai tanggung jawab moral, dimana siswa diberikan arahan dan motivasi dalam berperilaku.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 berisi tentang pelaksanaan tugas keprofesionalan guru berkewajiban sebagai berikut: (1) merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran, (2) meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan,

teknologi, dan seni, (3) bertindak objektif dan tidak diskriminasi, (4) menjunjung tinggi peraturan undang-undang, hukum dan kode etik guru (5) memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa. Penjelasan mengenai tugas guru tersebut sudah sangat jelas bahwa guru merencanakan pembelajaran dengan baik dan matang, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran mengaplikasikan pembelajaran yang bermutu. Salah satunya yaitu membuat media pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran, media yang dibuat guru akan lebih bagus. Kreativitas guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran ini sangat diperlukan, baik itu secara sederhana ataupun yang lebih modern, semuanya disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa di sekolah.

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini banyak dilandasi kemampuan intelektual seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor. Menurut Munandar (2009:50) kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya memperinci suatu gagasan). Selain itu, semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seseorang semakin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk

bersibuk diri secara kreatif. Sedangkan menurut Dedi Supriadi (1994:7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun hasil nyata, yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Pengertian kreativitas di sampaikan oleh Daud *et al* (2012: 468) *creative thinking skills are the ability of individuals to use the mind to generate new ideas, new possibilities, and new invention based on originality in its productions.* Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam produksinya.

Horace dalam (Asmani, 2010:25) mendefinisikan kreatifitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan masalah, baik yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni-seni lainnya, yang mengandung suatu hasil atau pendekatan yang sama sekali baru bagi yang bersangkutan. Guru dalam pembelajaran menggunakan kiat-kiat dalam menyampaikan materi dengan cara-cara yang kreatif unttuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Slameto (2010: 146) bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses yang melahirkan sesuatu yang baru baik itu berupa gagasan, maupun karya nyata, ataupun produk baru yang digunakan oleh seseorang dalam memecahkan suatu masalah.

Brown J dalam buku “Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif” (2010:26) merumuskan ciri-ciri seorang guru yang kreatif sebagai berikut.

1. Mempunyai keingintahuan yang tinggi, selalu mempelajari atau mencari tahu tentang segala sesuatu yang masih belum jelas dipahaminya.
2. Setiap hal dianalisis dulu, kemudian disaring dikualifikasi untuk ditelaah dan dimengerti, lalu diendapkan dalam “gudang pengetahuannya”.
3. Memiliki intuisi yang tajam yaitu kemampuan bawah sadar yang menghubungkan gagasan-gagasan lama guna membentuk ide-ide baru.
4. *Self disciple* hal ini mengandung arti bahwa guru yang kreatif itu memiliki kemampuan untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan sebelum mengambil suatu keputusan akhir.
5. Tidak akan puas dengan hasil sementara. Ia tidak menerima begitu saja setiap hasil yang belum memuaskannya.
6. Suka melakukan introspeksi. Sifat ini mengandung kemampuan untuk menaruh kepercayaan terhadap gagasan-gagasan orang lain.

7. Mempunyai kepribadian yang kuat, tidak mudah diberi intruksi tanpa pemikiran

Munandar (201: 144) mengatakan ciri seseorang berfikir kreatif dapat dibagi menjadi dua yaitu *aptitude* dan *nonaptitude*. *Aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif yang dideskripsikan dalam empat keterampilan: (1) berfikir lancar, (2) berfikir luwes (*fleksibilitas*), (3) keterampilan berfikir orisinal, (4) keterampilan berfikir elaborasi (*elaboration*) (Abdullah, 2016:37-38).

Kreativitas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai kemampuan berfikir kreatif, karakteristik pribadi kreatif, kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Aspek-aspek kreativitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kelancaran berfikir (*fluency of thinking*) yaitu proses dimana seseorang mampu menghasilkan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban, dan memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal.
- b. Keluwesan berfikir (*flesibility*) yaitu kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran dalam mengatasi persoalan, memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Orang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir.
- c. Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu

menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik.

- d. Originalitas (*originality*) yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Menurut Agustina (2016:582) guru kreatif adalah guru yang mampu menempatkan diri, dimana guru harus bisa menjadi sosok seorang guru, orangtua, ataupun teman terhadap siswanya. Guru yang kreatif harus mampu merencanakan pembelajaran yang kreatif, supaya siswa menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran. Guru IPS ini sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Menurut Jayadie (2015: 3) kreativitas guru merupakan salah satu faktor yang paling menentukan berhasilnya proses belajar mengajar pendidikan yang mana sebagai pemikul tanggungjawab atas keberhasilan atau kegagalan pembelajaran suatu pendidikan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengajar, seorang guru harus memiliki kreativitas, supaya pembelajaran yang dicapai sesuai tujuan kompetensi yang sudah ditentukan.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pendidikan Sosial dijelaskan sebagai penyederhanaan, adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Ruang lingkup IPS

menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Sebagai program pendidikan, ruang lingkup IPS berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dan dilengkapi dengan nilai-nilai yang menjadi karakteristik program pendidikan IPS (Nova Mayasari dalam Sulfemi dan Nurhasanah, 2018:151-158).

Menurut Nisa (2017:61) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, IPS, politik, hukum, dan budaya. IPS dalam konteks Sekolah Menengah Pertama (SMP) mempelajari sosiologi, sejarah, geografi dan ekonomi.

Menurut Somantri (2001:74) Pendidikan IPS ialah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang diorganisasikan secara ilmiah dan pedagogik untuk tujuan pendidikan. Konteks pengertian IPS menggunakan penyederhanaan yaitu menunjukkan bahwa tingkat kesukaran sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antar lain mencakup Ilmu Bumi, Sejarah, Ekonomi, Kesehatan, dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (penjelasan pasal 37). Ilmu pengetahuan sosial sebagai bahan kajian

merupakan subject matter yang dikemas menjadi satu atau beberapa mata pelajaran atau diintegrasikan dengan bahan kajian sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu dari beberapa disiplin ilmu. Adanya keterpaduan mata pelajaran IPS maka dapat meningkatkan keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah dilingkungannya.

Mata pelajaran IPS termasuk salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik kajian yang sangat kompleks karena mempelajari kehidupan sosial masyarakat secara lokal, nasional bahkan internasional. Adapun tujuan yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS adalah untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, berpatisipasi, serta menjadi warga dunia yang cinta damai (Depdiknas, 2008). Untuk itu belajar IPS harus melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan secara berkesinambungan, siswa dilatih menggunakan segala kompetensi yang dimilikinya untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat. masalah-masalah yang diberikan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga nantinya siswa termotivasi untuk belajar IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mendidik peserta didik menjadi warga Negara yang baik yaitu dapat bergaul dan berinteraksi dengan orang lain secara positif (Ginanjar,

2016:121). Mata pelajaran IPS tidak hanya sebatas pengetahuan kognitif saja, namun juga mempunyai peran dalam mengembangkan keterampilan sosial yang baik dalam kehidupan di masyarakat yaitu menjadi warga Negara yang baik.

Purnomo (2016:14) Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pada jenjang SMP ini siswa diberi bekal supaya mempunyai arahan untuk meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi. Masa peralihan inilah sangat penting pemberian bekal untuk dapat bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat.

Somantri (2001:41) berpendapat bahwa tujuan pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideology negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Hal tersebut dapat diartikan sebagai:

- a. Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideology negara dan agama.
- b. Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan sosial.
- c. Pendidikan IPS yang menentukan pada *reflective inquiry*.
- d. Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan dari tiga butir diatas.

Berdasarkan peraturan pemerintah No.14 Tahun 2007, Mata Pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS di atas mempunyai kesamaan yaitu pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, bertanggungjawab dan dapat memecahkan persoalan-persoalan di lingkungannya.

Menurut Ibarahim (2011:36) *“Teacher are also given such important roles as making the social studies lesson efficient”*. Peran penting guru dalam menciptakan pelajaran IPS menjadi efisien, yaitu melalui perencanaan pelajaran yang matang dan mempunyai materi pelajaran sebagai bahan dalam menyampaikan pesan secara akurat terhadap siswa. Guru juga mempunyai peran mengatur penggunaan bahan

materi yang disesuaikan oleh kebutuhan dan kemampuan siswa dalam sekolah.

Undang-Undang nomor 21 tahun 2016 berisi tentang Ruang Lingkup kajian IPS. Pada SMP lebih diperluas dengan melatih daya pikir dan nalar peserta didik, dibandingkan dengan kajian IPS pada SD, dikarenakan penguasaan materi disesuaikan terhadap jenjang kemampuannya. Ruang lingkup pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan pemahaman.
- 3) Sistem sosial dan budaya.
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dengan adanya Mata Pelajaran IPS diharapkan mampu menghasilkan warga negara yang efektif, anggota masyarakat yang mampu berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan keadaan masyarakatnya yang dinamis. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan membekali siswa dengan berbagai kemampuan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, dan partisipasi sosial.

3. Media Pembelajaran

Media pada dasarnya dapat dimaknai sebagai sesuatu membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima. Media pembelajaran dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari

proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu perubahan tingkah laku siswa baik pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Suranto (2005: 18) mengemukakan pengertian “Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan komunikator kepada komunikan. Dalam hal ini komunikator sebagai orang yang menyampaikan pesan dan komunikan sebagai orang yang menerima pesan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Sedangkan menurut Sukmadinata (Tatang M. Amirin, 2010: 41) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar. Hal ini berarti media pembelajaran yang disediakan oleh guru dapat membantu merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.

Menurut Miarso sebagaimana dikutip Rusman (2011: 160), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013: 19).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara atau alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam arti yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan

komunikasi dan interaksi pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini selalu berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yakni tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari peserta didik kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dari lingkungan yang ditata dan diciptakan guru.

Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa,

media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan baik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Sudjana dan Rivai (2013: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penutupan kata-kata oleh guru, sehingga guru tidak jenuh dan tidak kehabisan tenaga.

4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Yudhi Munadi (2013: 37) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu media sebagai penyalur, penyampai, penghubung.
2. Fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik.
3. Fungsi manipulatif yaitu media memiliki dua kemampuan dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu:
 - a) Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya.
 - b) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.
 - c) Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi. Peristiwa-peristiwa itu dapat dituangkan dalam film dramatisasi (sandiwara program audio), cerita bergambar, komik.

Fungsi manipulative media pembelajaran yang kedua yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia diantaranya:

- a) Membantu siswa memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil dengan memanfaatkan gambar, film dll.

- b) Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat.
- c) Membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara yakni dengan memanfaatkan kaset.
- d) Membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik dll

4. Fungsi psikologis

- a) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar.
- b) Fungsi afektif yaitu media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesame.
- c) Fungsi kognitif, yaitu peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi baik objek itu berupa orang, benda atau kejadian. Semakin banyak peserta didik dihadapkan pada objek0objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya.
- d) Fungsi imajinatif, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang atau dapat bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi oleh pikiran-pikiran.

e) Fungsi motivasi

Motivasi merupakan usaha dari pihak luar. Dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan peserta didiknya secara sadar untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Fungsi sosiokultural yaitu media pembelajaran dapat membantu mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta didik dalam pembelajaran. Apabila latar belakang dirinya (guru) baik adat, budaya, lingkungan dan pengalamannya berbeda dengan peserta didik maka dapat diatasi dengan media pembelajaran karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Sanjaya (2014:73-75), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa

mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna akni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2011:3), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

1) Media grafis

Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto.

2) Media tiga dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.

3) Media proyeksi

Seperti slide, film strips, film.

4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran

Sementara itu Gagne dan Briggs (1975) yang dikutip Arsyad (2005: 4) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, film, slide, foto, gambar, televisi dan komputer.

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Edgar Dale (Sanjaya, 2009: 164) menjelaskan bahwa “pengalaman belajar seseorang dapat diperoleh melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa”. Hal ini semakin konkrit siswa mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman yang diperoleh siswa.

Sanjaya (2010: 173-174) mengemukakan prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Agar media pembelajaran

benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan diantaranya.

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kekompleksan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif, demikian juga sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual.
- 4) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu, setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektifitas penggunaannya.

5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media computer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

Nunu Mahnun dalam Raharjo (1986) mengatakan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip yaitu; (a) kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (c) sejumlah media dapat dibandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Winkel (2005) mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa, juga harus dipertimbangkan soal biaya (*cost factor*), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (*availability factor*), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknik (*technical quality*), ruang kelas, dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat (*technical know-how*).

Yusuf Miarso (1986: 62) mengatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif ialah

mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. *Pertama*, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. *Kedua*, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani media komunikasi antara guru dan siswa. *Ketiga*, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Sebelum memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas, hendaknya kita melakukan seleksi terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi dalam mengajarkan peserta didik. Berikut ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 2005:75):

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengajarkan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan yang lebih tinggi.

- 2) Tempat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar membentuk proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan harus sesuai kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
Kriteria praktis, luwes, dan bertahan menuntun para guru instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya

Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5) Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

6) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan-persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

B. Penelitian Yang Relevan

Desmuri Hasnawati (2011), dengan judul “Kreativitas Pemanfaatan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPA di SDN Demak Ijo, SDN Gamping II, dan SDN Jambon 1 di Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman” yang menyimpulkan bahwa kreativitas guru dalam menyediakan media masih kurang, kondisi media masih layak guna, pelaksanaan pembelajaran masih didominasi metode ceramah, terdapat tujuh kendala dalam kreativitas guru yang ditemukan di lapangan yaitu: 1. Kemampuan, minat, motivasi dan perhatian siswa berbeda-beda; 2. Kemauan dan kemampuan guru

menggunakan media masih kurang; 3. Keterbatasan media pendidikan; 4. Keterbatasan waktu; 5. Belum adanya guru bidang studi; 6. Keterbatasan dana; 7. Belum adanya ruangan khusus untuk menyimpan media. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian dilaksanakan di sekolah dasar pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan peneliti laksanakan pada tingkat sekolah menengah pertama pada materi pembelajaran IPS.

Ramli Abdullah (2016) "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". Kreativitas guru suatu mata pelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran belum begitu maksimal. Bahwa gurumenggunakan media berupa buku, papan tulis, dan spidol. Akan tetapi dalam merancang atau mendesain media sendiri yang berhubungan dengan materi pelajaran guru belum bisa melakukannya. Kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah. Pemesannya yaitu meneliti tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada hasil kreativitas guru dan lokasi penelitian.

Siti Maemunah (2015) Kreativitas Guru PAUD Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam. Guru dapat memanfaatkan bahan-bahan alam dan bahan bekas yang ada di lingkungan sekitar untuk digunakan sebagai media dan alat permainan bagi

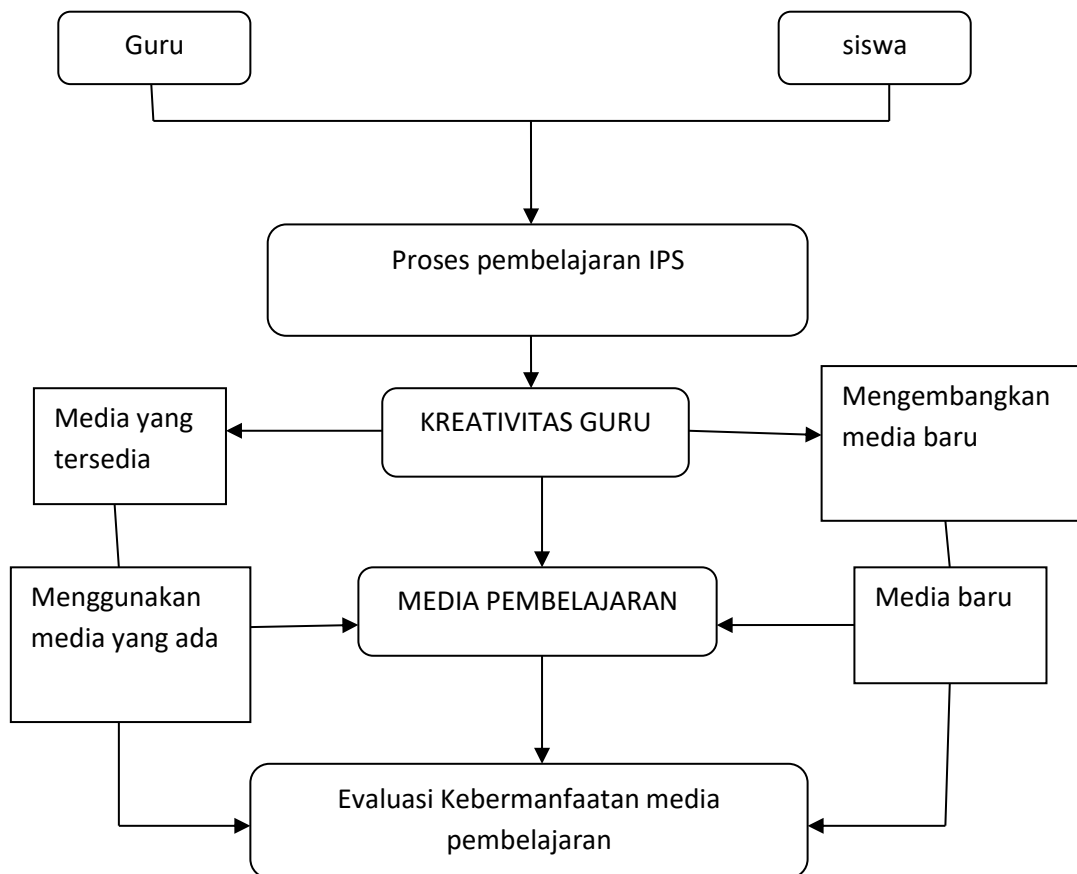
anak usia dini. Selain itu, juga dapat meminimalisir penggunaan dana dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak membebani lembaga pendidikan maupun orang tua murid. Artinya data dikatakan sudah kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Persamaannya dengan skripsi ini yaitu sama meneliti tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya ada pada penelitian yang dilakukan Siti Maemunah memanfaatkan media dari bahan alam, dan penelitian yang peneliti laksanakan pada tingkat sekolah menengah pertama pada pembelajaran IPS.

C. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dan tidak tau menjadi tau, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media sebagai alat abntu mengajar berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan

disampaikan. Seorang guru dituntut untuk memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran.



Gambar 1. Bagan Kerangka berfikir

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kreativitas guru IPS dalam pengembangan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang dapat ditarik kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran IPS pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang terlihat dari pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media tersebut mempertimbangkan banyak faktor, diantaranya mudah didapat, tidak mahal, mudah digunakan, relevan dengan materi, diskai siswa, dan tidak memakan waktu banyak. Dalam penggunaan media pembelajaran guru IPS pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 2 Semarang memperhatikan prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu media yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi, media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Kreativitas guru IPS dalam pengembangan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang dilakukan melalui kolaborasi dengan teman sejawat, guru mengembangkan media mencari di

internet dan guru mengembangkan media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan.

Evaluasi kebermanfaatan dengan media pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang yaitu media dapat memperjelas materi, media menyebabkan motivasi belajar anak meningkat dan media dapat meningkatkan hubungan interaksi antara guru dan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Guru dapat meningkatkan kreativitas menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Hendaknya sekolah menambah media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPS sehingga guru dapat menjalankan proses pembelajaran secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. (Lantanida Journal Vol. 4 No. 1, 2016).
- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Agustina, 2015. "Kompetensi Pedagogik Guru di SMP Negeri 1 dan 2 Kecamatan Sebaris Kabupaten Padang Pariaman". Dalam Journal administrasi pendidikan, No 1. Hal. 663-759. Agustina, Titik. 2016. "Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas VIII MTs egeri Galur Tahun Ajaran 201/201. Journal. Hal 581-590.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2010. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Yogyakarta:DIVA Press
- Daud, Adzalina Mohd. 2012. *Creativity in science education*. Journal Social and Behavioral Scence. O 59. Hal 467-474.
- Depdiknas (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta:Depdiknas.
- Endayani, Heni. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, vol 1.
- Fauzi Monawati. 2018. *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pesona Dasar, vol.6.
- Ginanjari, Asep. 2017. Penguatan Peran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Journal Harmony*. No. 1. Vol 1. Hal 118-126.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Ibrahim, Halil. 2011. An Investigation on Teaching on Teaching Materials Used in Social Studies Lesson. *Journal of Education Technology*. Vol 20. Hal 36-44.

- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Jayadie, Rahmad. 2015. “Kreativitas Guru Pada Pembelajaran IPS Dalam Menggunakan Pendekatan Saintifik di Smp Negeri 1 Tamban Kabupaten Barito Kaula”. *Journal. Tamban*.
- Miles, Mattew B, dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nisa, Aisah Nur Sayiddatun. 2017. “Analisis Kesiapan Guru IPS di SMP se-Kecamatan Bawang Banjarnegara dalam mendukung Implementasi Kurikulum 2013”. *Journal Harmony*. Vol 1. No 1. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Purnomo, Arif. 2016. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada pembelajaran IPS SMP egeri 1 Purwanto Wonogiri”. *Journal. Semarang:Universitas Negeri Semarang*.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-interaktif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Penada Media Group.
- Siswoyo, Dwi. 2005. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UY Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri, Muhammad Nu'man. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C. V. Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, . dan Rivai, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 *Tentang system Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas. Ditjen Dipdasmen.
- Undang-Undang nomor 14 tahun 2005. *Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Supriadi, Dedi. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, Cece. 1991. *Upaya Pebaharuan dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.