

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak umat manusia, dan harus dipenuhi untuk mengembangkan karir dan cita-cita di masa depan. Pendidikan adalah suatu proses di mana seseorang mengembangkan sikap dan bentuk lain dari kemampuan perilaku dalam masyarakat. Dalam proses ini, seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan pilihan dan terkontrol, sehingga memperoleh dan mengalami perkembangan sosial dan kemampuan individu yang berkualitas.¹

Pendidikan menjadi salah satu faktor untuk menunjang kehidupan manusia yang berkualitas dan dapat merubah pola pikir dalam kehidupan mereka. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan *hard skill* maupun *soft skill* yang dimiliki untuk menunjang masa depan. Di Negara Indonesia, pendidikan merupakan latar belakang utama Negara dan perkembangannya. Hal ini sesuai dengan alinea keempat pembukaan UUD 1945 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan utama bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara.

Proses belajar mengajar menjadi konteks utama dari sebuah pendidikan dan memerlukan strategi yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuatu secara tepat dan benar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang kreatif agar dapat merangsang semangat dan motivasi siswa baik itu dalam bentuk mengamati, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan dan melakukan hal-hal yang perlu dikembangkan, agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.²

¹ Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), 31.

² Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Professional*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 90-91.

Kreativitas seorang guru dapat dilihat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menarik merupakan kewajiban guru sebagai pendidik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar. Hal ini dinyatakan dalam Undang-undang Sisdiknas yang menetapkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana kependidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif dan dinamis.³

Menurut Plucker, kreativitas merupakan interaksi antara bakat, proses dan lingkungan. Dalam proses ini, seseorang atau kelompok menghasilkan produk baru yang bermanfaat dilihat dalam suatu konteks sosial tertentu.⁴ Kreativitas dalam pembelajaran merupakan inovasi dan inisiatif dari seorang guru dalam menggunakan dan mengkolaborasi antara media, metode dan model pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar baru dan menumbuhkan motivasi bagi siswa. Untuk menumbuhkan motivasi tersebut, guru harus mengerahkan segala kreativitasnya dalam mengajar dan profesi guru disini sangat dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, mengingat betapa besar tanggung jawab seorang guru dalam proses pembelajaran agar dapat menimbulkan semangat belajar siswa.⁵

Kreativitas guru pendidikan agama Islam juga menjadi problem yang sangat serius dalam pendidikan. Guru sebagai seorang pendidik yang mengajarkan agama Islam harus memiliki kemampuan untuk membentuk siswa yang utuh dalam berperilaku. Pendidikan agama Islam merupakan bagian dari Pendidikan Nasional dan menjadi mata pelajaran wajib di lembaga pendidikan Islam dalam menyiapkan siswa

³ Ahmad Syaikhudin, "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses pembelajaran," *Jurnal Lisan Al Hal* 2, no. 7 (2013): 316-317. Diakses pada 19 Oktober, 2020 <https://journal.ibrahimy.ac.id>.

⁴ Thomas Gunawan Wibowo, *Menjadi Guru Kreatif*, (Bekasi: Graha persada Sentosa, 2016),.15.

⁵ La Hadisi, Wa Ode Astina dan Wampika, "Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa Di SMK Negeri 3 Kendari," *Jurnal Al-Ta'dib* 10, no. 2 (2017): 148-149.

untuk mengimani ajaran agama Islam. Kreativitas guru pendidikan agama Islam sangat dituntut untuk menjadi guru yang kreatif dalam proses belajar mengajar. Karena pendidikan agama Islam mempunyai peranan penting dalam membentuk manusia menjadi pribadi yang *berakhlakul karimah* di dunia maupun di akhirat.

Salah satu bentuk kreativitas seorang guru dalam proses belajar mengajar adalah mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus mampu menguasai dan menyampaikan materi pembelajaran dengan mengkolaborasi antar komponen-komponen siswa, pendidik dan mengubah media pembelajaran yang ada menjadi sesuatu yang lebih menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran dan memegang peranan penting dalam menunjang kualitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan siswa. Media merupakan sarana dan prasarana untuk mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan efisien.

Hadirnya media pembelajaran memegang peranan besar dalam mempengaruhi tujuan pembelajaran. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media dapat membantu tugas guru dalam menyelesaikan tugas menyampaikan materi atau isi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada fase orientasi membantu menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan memperjelas informasi pembelajaran dari guru ke siswa.

Menurut Hamalik, media merupakan salah satu bidang penting yang harus dikuasai oleh seorang guru profesional dalam proses pendidikan. Salah satu media pembelajaran mutakhir adalah komputer yang digunakan untuk menyediakan materi pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran karena didukung oleh suara, animasi,

teks, dan grafik.⁶ Dalam hal ini media adalah alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan terhadap pokok bahasan penelitian ini yaitu di MTs NU Nurul Huda Kudus, masalah kreativitas guru merupakan masalah yang sangat serius dalam dunia pendidikan. Karena pendidikan agama Islam merupakan pondasi dasar bagi siswa untuk menjadi pribadi manusia yang utuh. Fenomena yang terjadi di MTs tersebut, bahwa dalam proses belajar mengajar mayoritas siswa bersikap acuh tak acuh dan tidak memiliki motivasi atau semangat dalam belajar. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar, sikap yang ditunjukkan oleh siswa berpusat pada kreativitas guru dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Selain itu, fenomena umum yang terjadi jika mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Sehingga saat pelajaran ini berlangsung siswa akan merasa cepat bosan, menguap dan akhirnya tidur di kelas.

Madrasah Tsanawiyah NU Nurul Huda Kudus sengaja dipilih sebagai lokasi penelitian karena penggunaan media pembelajaran mutakhir (modern) berbasis komputer sudah mulai dilaksanakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya terpaksa menggunakan media buku dalam proses pembelajaran SKI. Seperti yang kita ketahui bahwa SKI memiliki materi yang banyak. Mereka cenderung termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Dalam setiap pembelajaran, guru selalu mengusahakan dengan

⁶Dian Nafisa dan Wardono, "Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", Prisma, (2019): 858.

optimal penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa, seperti menggunakan video, film, gambar dan slide. Meskipun kreativitas penggunaan medianya belum sepenuhnya maksimal. Dengan menggunakan media pembelajaran mutakhir (modern) berbasis komputer diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar mengajar di kelas.

Penelitian ini menitik beratkan pada pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu sikap yang ditunjukkan siswa berpusat pada kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kreativitas guru menjadi hal penting dalam proses pembelajaran karena guru yang kreatif akan melahirkan siswa yang kreatif pula.

Sebagaimana latar belakang tersebut, maka muncul sebuah gagasan untuk mengadakan suatu penelitian tentang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir terhadap motivasi belajar siswa. Masalah ini bagi peneliti merupakan hal yang menarik untuk dikaji dalam penelitian skripsi. Peneliti ingin mengkaji tentang fenomena sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Mutakhir Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di Mts NU Nurul Huda Kudus”**.

B. Fokus Penelitian

Sebagaimana latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini memberikan fokus pembatasan masalah agar bisa mendapatkan gambaran penelitian yang terperinci dan jelas. Sehingga tidak memicu adanya masalah lain atau memperluas masalah yang ditimbulkan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di MTs NU Nurul Huda Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian penelitian pada konteks diatas, maka peneliti menarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam(SKI) di MTs NU Nurul Huda Kudus?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di MTs NU Nurul Huda Kudus ?
3. Apakah terdapat pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di MTs NU Nurul Huda Kudus ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Nurul Huda Kudus.
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs NU Nurul Huda Kudus.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII di MTs NU Nurul Huda Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara akademis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Akademis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, khususnya hasil penelitian ini dapat menjadi pembanding bagi

peneliti lain terkait dengan kreativitas guru dalam memotivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur dalam menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa lebih giat belajar dan mempunyai minat belajar yang tinggi dalam mencapai prestasi yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi guru, khususnya guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi Lembaga pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif bagi lembaga pendidikan dalam upaya pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran.

d. Bagi Perpustakaan IAIN Kudus

Hasil penelitian ini bagi perpustakaan IAIN Kudus diharapkan berguna untuk menambah literatur di bidang pendidikan, terutama di bidang yang berkaitan dengan kreativitas guru dan keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa.

F. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah proses pembahasan pada penelitian ini, maka sistematika penelitian ini disusun dalam lima bab antara lain :

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan yang diawali dengan latar belakang masalah untuk memaparkan penjelasan mengenai hal-hal yang melatarbelakangi munculnya masalah dalam penelitian ini. Selanjutnya fokus penelitian yang isinya tentang apa yang menjadi dasar utama dalam penelitian. Kemudian rumusan masalah menjelaskan pernyataan masalah yang dijawab melalui proses penelitian. Sedangkan tujuan dan manfaat dalam penelitian ini untuk menguraikan hal-hal yang ingin dicapai dalam penelitian. Selanjutnya sistematika penelitian yang memaparkan ruang lingkup penelitian hasil

penelitian secara deskriptif, sehingga bagian satu dengan yang lain saling berkaitan.

Bab II berisi uraian tentang kerangka teori yang terkait dengan penelitian pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mutakhir terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs NU Nurul Huda Kudus. Selanjutnya penjelasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian, penelitian terdahulu, kerangka berfikir serta merumuskan hipotesis.

Bab III berisi uraian mengenai metodologi penelitian yang kemudian dijabarkan menjadi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel penelitian, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV berisi paparan hasil penelitian dan pembahasannya yang meliputi obyek penelitian, analisis data (uji validitas, uji reliabilitas, uji pra syarat/uji asumsi klasik, serta uji hipotesis) dan komparansi A2 yang dikaitkan dengan teori/penelitian lain.

Bab V berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.