

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan pendidikan dewasa ini semakin dirasakan kemajuannya dalam menunjang pembangunan bagi bangsa Indonesia. Hal ini sudah menjadi kebutuhan untuk kelangsungan hidup, bahkan meningkatkan mutu kehidupan masyarakat. Oleh karena itu pemerintah telah berusaha untuk menyempurnakan sistem pendidikan guna mengimbangi Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sehingga pendidikan diharapkan akan menghasilkan tenaga-tenaga yang terdidik, terlatih dan kreatif untuk dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan tujuan pendidikan.

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki kewajiban mencari, menemukan dan diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh para siswa. Sikap dan perilaku guru merupakan modal dasar untuk mengembangkan dirinya dalam menumbuhkan minat belajar para siswa, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar.

Baedhowi dalam Uno dan Mohamad (2011: 151) mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajara siswa, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik. Jiwa *enterpreneurship* yang

dimiliki oleh seorang guru bukanlah *enterpreneurship* seperti seorang pengusaha, tetapi terkait kreativitas.

Kreativitas dalam diri seorang guru terbentang dari kreatif dalam mengajar, mengendalikan perilaku siswa sampai berkomunikasi dengan orang tua siswa. Guru yang kreatif adalah guru yang tidak pernah berhenti untuk menciptakan, mencari ide-ide, dan hal-hal baru yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Setiap guru perlu menyadari bahwa tidak semua mata pelajaran menarik perhatian siswa, termasuk pula mata pelajaran IPS Ekonomi yang merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Pada kondisi seperti ini kreativitas guru mutlak diperlukan agar aktifitas belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan harapan dan tujuan pendidikan.

Asmani (2011: 93) mengatakan bahwa guru yang kreatif antara lain; 1) bisa membuat alat bantu belajar, 2) memanfaatkan lingkungan, 3) mengelola kelas dan sumber belajar serta, 4) mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam, 5) melaksanakan proses dan hasil belajar Lebih lanjut Asmani (2011: 191-192) mengemukakan bahwa guru kreatif adalah guru yang mampu menyegarkan suasana, membangkitkan semangat dan memompa potensi siswa. Ironisnya mayoritas guru di Indonesia masih jauh dari kategori kreatif ini. Mereka lebih suka menempatkan siswa sebagai objek, tidak memberikan ruang diskusi interaktif, dan hanya berpikir menuntaskan target kurikulum, tanpa melihat daya serap anak didik.

Kenyataan yang terjadi di SMP Negeri 6 Botumoito Kabupaten Boalemo saat peneliti melakukan observasi, dalam mengikuti proses belajar mengajar, aktivitas belajar siswa masih kurang nampak dimana guru dalam melaksanakan proses pembelajaran masih kurang menarik perhatian para siswa atau belum bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa, seperti membuat media pembelajaran yang bisa memudahkan guru untuk memberikan pemahaman pada siswa, memanfaatkan lingkungan untuk mempermudah siswa dalam belajar, serta dalam mengelola kelas guru belum sebagaimana diharapkan. Dengan adanya guru yang selalu menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, bahkan ada guru yang menyuruh siswa mencatat bahan sampai habis, hal ini membuat siswa merasa cepat bosan, jenuh, dalam menerima pelajaran. Akibat dari guru yang mengajar dengan metode di atas maka aktivitas siswa menjadi kurang nampak, aktivitas siswa yang nampak hanyalah aktivitas keluar masuk kelas, dan pada saat guru memberikan tugas dan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab, jangankan menjawab pertanyaan dari guru bertanya pun mereka tidak bisa.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, oleh karenanya peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian ilmiah dengan formulasi judul "Hubungan Kreativitas Guru dengan Aktivitas Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi di SMP Negeri 6 Botumoito Kabupaten Boalemo".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: a) Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran belum masih kurang menarik perhatian siswa, b) Guru belum bisa memanfaatkan lingkungan yang ada, c) Penggunaan media pembelajaran belum diperhatiakn secara maksimal, d) Guru dalam mengelola kelas belum sebagaimana diharapkan. e) Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi masih relatif rendah yang dilihat pada aktivitas membaca, menulis, bertanya, menjawab, dan mengerjakan tugas.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kreativitas guru dengan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi di SMP Negeri 6 Botomoito Kabupaten Boalemo?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan mengetahui hubungan antara kreativitas guru dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi di SMP Negeri 6 Botumoito Kabupaten Boalemo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan kreativitas guru dan aktivitas belajar siswa. Disamping itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian yang akan datang.

### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode ajar dengan memanfaatkan penggunaan media, teknik, ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian ilmiah sebagai bentuk aplikasi dan dharma penelitian.