

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki guru dalam menjawab tantangan dunia pendidikan yang terus berkembang. Di tengah perubahan zaman dan karakter peserta didik yang semakin beragam, guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu merancang pembelajaran yang adaptif dan menarik. Pembelajaran yang bersifat monoton dan terlalu terpaku pada satu pola sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih fleksibel dan inovatif. Peran guru kreatif tidak sebatas pada kemampuan mengajar dengan cara yang berbeda, tetapi juga terlihat dari bagaimana mereka membangun komunikasi yang baik dengan siswa, memberikan ruang eksplorasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kreativitas dalam hal ini juga mencakup keberanian untuk mencoba pendekatan baru, keterbukaan terhadap umpan balik siswa, serta kemampuan reflektif untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Hal ini menjadi landasan penting dalam mendorong pembelajaran yang tidak hanya berjalan secara teknis, tetapi juga mengarah kepada aspek emosional dan sosial siswa.

Kreativitas dalam proses pembelajaran merupakan perjalanan yang harus ditempuh untuk mewujudkan tujuan suatu pendidikan. Baik proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, di rumah serta di lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh beberapa komponen, yaitu guru, siswa, media, alat, sumber belajar, sarana prasarana, metode pembelajaran, dan lain-lain. Guru sebagai komponen utama dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Kualitas siswa akan tergantung pada kualitas mengajar guru. Guru yang kreatif, baik dalam memilih metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta penyampaian materi pelajaran yang tepat dan jelas akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Metode dan media pembelajaran yang tidak bervariasi sering kali menciptakan suasana belajar yang monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini

menyebabkan siswa kehilangan minat belajar sehingga siswa menjadi pasif, dan hanya berperan sebagai penerima informasi dan kurang terlibat dikelas. Dampak lebih jauh dari masalah ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi, berpikir kritis, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Pada mata pelajaran IPS partisipasi siswa sangat diperlukan, karena pada realitanya pembelajaran IPS sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS yang efektif sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu menginspirasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Pendekatan ceramah yang dominan tanpa penggunaan media visual atau interaktif dapat membuat siswa sulit menghubungkan konsep-konsep sosial dengan realitas yang mereka alami. Keadaan ini tidak hanya mempengaruhi partisipasi belajar siswa, tetapi juga berpotensi mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

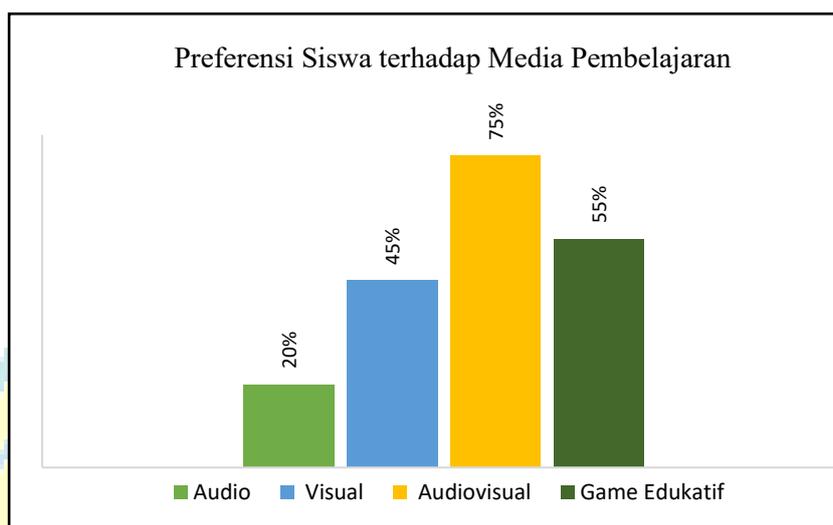


Gambar 1. 1 Keaktifan Belajar Siswa Berdasarkan Aktivitas Pembelajaran

(Sumber. Pra Penelitian Siswa Kelas VII SMPN 213 Jakarta)

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada 20 siswa kelas VII SMPN 213 Jakarta, diketahui bahwa cara belajar siswa tidak hanya terbatas pada mendengar atau memahami materi secara pasif. Siswa cenderung lebih tertarik ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, melakukan tanya jawab baik dengan sesama siswa maupun dengan guru, serta berusaha memecahkan permasalahan dengan mencari berbagai sumber informasi.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan kapasitas kognitif dan emosional setiap siswa dengan menerapkan metode pengajaran yang beragam serta menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar menjadi lebih menarik, dinamis, dan tidak monoton.



Gambar 1. 2 Keaktifan Belajar Siswa Berdasarkan Media Pembelajaran

(Sumber. Pra Penelitian Siswa Kelas VII SMPN 213 Jakarta)

Pra-penelitian juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung menyukai media pembelajaran audiovisual dan game edukatif dalam proses belajar di kelas. Kedua jenis media ini memiliki keunggulan dalam aspek visual melalui tampilan gambar bergerak, suara, dan teks yang dikemas secara menarik dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 213 Jakarta di kelas VII Proses pembelajaran IPS selama ini telah berjalan dengan baik. Guru telah berupaya menyampaikan materi secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum. Namun dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih banyak mengandalkan metode konvensional dimana guru masih mendominasi, seperti ceramah, memberikan tugas, dan menghafal. Hal ini terungkap melalui observasi di SMP Negeri 213 Jakarta di kelas VII bahwa proses pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di kelas masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa penyampaian materi dengan media power point yang masih banyak berisi tulisan, dan buku ajar IPS. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa

kurang berpartisipasi karena merasa bosan dan mengantuk dalam menghadapi pembelajaran. Permasalahan lainnya adalah siswa masih beranggapan bahwa mata pelajaran IPS dipelajari hanya dengan cara hafalan sehingga membuat siswa merasa berat untuk menghafalkan semua materi. Meskipun metode konvensional tentu memiliki kelebihan, terutama dalam penyampaian yang bersifat informatif. Namun seiring perkembangan zaman dan kebutuhan siswa saat ini, diperlukan pendekatan yang lebih variatif agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada studi terdahulu yang mengungkapkan bahwa pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran sudah banyak, namun studi terdahulu cenderung berfokus pada pembelajaran secara umum tanpa mengkhhususkan pada mata pelajaran IPS, dan sedikit yang mengkaji secara mendalam bagaimana kreativitas yang diterapkan guru dalam pembelajaran IPS dapat berpengaruh langsung terhadap keaktifan belajar siswa, mereka lebih terfokus pada hasil dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengangkat judul “ **Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 213 Jakarta**”

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa ?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa ?
3. Apakah terdapat pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran IPS terhadap keaktifan belajar siswa ?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Keaktifan Belajar Siswa kelas VII di SMP Negeri 213 Jakarta”

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 213 Jakarta ?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk menambah referensi yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam pembelajaran IPS terhadap keaktifan belajar siswa

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi, informasi, dan dapat menambah pengetahuan guru dan siswa terhadap variabel yang diteliti serta dapat menjadi bahan koleksi pustaka.

b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian tentang kreativitas guru diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran khususnya bagi para guru dan tenaga kependidikan pada umumnya.

c) Bagi Siswa

penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik dan pengalaman peserta didik dalam pembelajaran dengan adanya kreativitas guru dalam pembelajaran IPS di sekolah, sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan dijadikan acuan untuk studi literatur dan pengetahuan mengenai variabel kreativitas guru dalam pembelajaran IPS terhadap keaktifan belajar siswa serta menjadi referensi untuk menemukan strategi pembelajaran guru IPS untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa.