

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Guru sebagai profesi diharapkan memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu dan nilai pendidikan. Nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Kreativitas guru sebagai salah satu elemen yang memengaruhi bagaimana siswa diajar dan bagaimana mereka belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi instruktur dan cara guru mengajar di kelas sama-sama memaksimalkan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru tidak hanya harus memberikan pengetahuan tetapi juga terlibat dalam kegiatan eksplorasi untuk membuat materi menarik bagi siswa dan sederhana bagi mereka untuk memahami. Seorang guru harus kreatif dalam pengajaran mereka untuk mencapai hal ini.

Kreativitas mengajar melibatkan membuat rencana pelajaran dan materi pembelajaran, menjalankan kelas, menerapkan berbagai teknik, memanfaatkan media, dan membuat alat evaluasi. Untuk memiliki keunggulan dalam menghadapi tantangan dunia yang lebih maju secara teknologi, seorang guru harus mampu mengembangkan dirinya menjadi instruktur yang kreatif, memotivasi, dan cerdas. Guru kreatif adalah orang yang mampu menempatkan diri di sekitar ide-ide baru (Fields dkk. 2021:4; Loughran dan Berry 2005:3). Oleh karena itu selama proses pembelajaran, guru harus kreatif, termasuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif.

Kemampuan seorang guru untuk menggunakan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran memberi mereka posisi kunci dalam administrasi proses pembelajaran di kelas. Sebagai salah satu kreativitas yang penting, guru harus memilikinya dengan melatih dan beradaptasi dengan sesuatu yang baru bukan sebagai hambatan, tetapi sebagai pengetahuan untuk meningkatkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran seperti ini menjadi sangat penting karena kreativitas merupakan keterampilan dasar dari keterampilan 4K siswa. Kreativitas dapat menciptakan suasana kelas yang baik dan melibatkan siswa untuk menerapkan keterampilan lain. Kreativitas juga dapat menjadi jembatan untuk menciptakan inovasi yang akan membuat hidup lebih baik.

Pembelajaran abad 21 menuntut siswa memiliki keterampilan 4K dalam berfikir kritis, komunikasi, kerjasama, dan inovasi dalam pendidikan. Untuk mencapai keterampilan tersebut terlebih dahulu guru lah yang terlebih dahulu memiliki kreativitas. Hal ini bertujuan sebagai upaya membangun suasana kelas yang baik untuk mendukung motivasi belajar siswa secara aktif.

Namun permasalahan saat ini masih banyak pendidikan yang mendasarkan pengajarannya pada pendekatan yang berpusat pada guru. Saat ini, guru harus menggeser sistem pendidikan dengan mengubah belajar menggunakan metode yang berpusat pada siswa daripada yang berpusat pada guru . Dalam pembelajaran yang berpusat pada guru, peran guru di dalam kelas merupakan sumber informasi yang utama. Jika guru menerapkan *teacher-centered* maka akan membuat siswa pasif. Siswa hanya perlu mendengarkan dengan seksama apa yang dikatakan guru kepada mereka dan menuliskan hal-hal penting di buku catatan mereka sehingga siswa hanya menerima penyampaian dari guru. Hal ini menjadikan siswa “Pendengar yang Baik” karena mereka akan mendengarkan guru dengan seksama tanpa ragu-ragu, tetapi pada saat yang sama akan menjadikan siswa “Pemikir yang Lemah” karena mereka lebih suka membuat pernyataan guru di depan kelas.

Temuan penelitian Mutmainnah dan Imran (2012) menganalisis bagaimana inventif guru di MAS Al-Jihad Pontianak menggunakan teknik pembelajaran, temuan penelitian menunjukkan bahwa ceramah, sesi Tanya jawab, dan tugas pekerjaan rumah digunakan oleh guru. Ini menunjukkan bahwa guru belum melakukan upaya untuk sepenuhnya mendiversifikasi penggunaan teknik pengajaran mereka. Penelitian Magdalena (2020) mengukur tentang memanfaatkan strategi pengajaran inovatif di SD Negeri Bojong Tangerang menemukan hasil guru disekolah tersebut juga masih memanfaatkan teknik ceramah dan pekerjaan rumah. Hal ini menunjukkan bahwa upaa guru kelas lima untuk menggunakan berbagai teknik pembelajaran belum sepenuhnya berhasil. Selain itu penelitian Juniarti (2020) tentang masalah kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru masih sering menggunakan teknik ceramah dan menggunakan metode yang tidak variatif.

Berbagai teori terkait, bahwa kreativitas guru dalam menciptakan media dan kegiatan yang baik merupakan hal terpenting yang harus dimiliki guru (Avila, 2016) serta

implementasi kreativitas mengajar diperlukan dalam mengajar untuk meningkatkan semangat siswa untuk belajar (Utami dkk, 2019). Oleh karena itu, studi lebih lanjut diperlukan di bidang ini khususnya di Sumatra Utara, khususnya di MTsN 1 Simalungun, untuk menganalisis kreativitas mengajar guru menggunakan teknik mengajar IPS dan bagaimana guru mengimplementasikan kreativitas di dalam kelas, karena disekolah MTsN 1 Simalungun belum pernah dilakukan penelitian berkaitan kreativitas guru dalam mengajar, sehingga studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembaca dan guru agar dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar dalam upaya memenuhi tujuan pembelajaran. Untuk membangkitkan rasa ingin tahu peneliti untuk mendalami topic tersebut yaitu “Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran IPS oleh guru di MTsN 1 Simalungun”

#### B. Batasan Masalah

Membatasi masalah membantu memastikan bahwa penelitian lebih berfokus secara sempit dan tidak menyimpang dari tujuan utama penelitian. Akibatnya, penulis berkonsentrasi pada kreativitas guru dalam penelitian ini. Disini, kreativitas guru terutama berkaitan dengan penggunaan teknik-teknik mutakhir yaitu apasitas seorang guru memunculkan ide-ide segar, kemampuan mengembangkan metode pengajaran yang baru atau mengubah berbagai pendekatan pembelajaran saat ini untuk mengembangkan inovasi baru.

#### C. Rumusan masalah

Peneliti merumuskan suatu masalah berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan di atas agar penelitian ini dapat dipahami secara lebih mendalam, dan lebih fokus dan mudah dipahami. Adapun rumusan masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana kreativitas guru mengajarkan mata pelajaran IPS Di MTsN 1 Simalungun?
2. Bagaimana pendekatan atau metode pengajaran IPS di MTsN 1 Simalungun?
3. Bagaimana kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan metode mengajar pada mata pelajaran IPS Di MTsN 1 Simalungun?

4. Bagaimana keterlibatan sekolah dalam mendukung daya cipta guru IPS di MTsN 1 Simalungun dalam memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran mata pelajaran IPS?

#### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana kreativitas guru mengajarkan mata pelajaran IPS di MTsN 1 Simalungun.
2. Mengetahui penggunaan Metode mengajar mata pelajaran IPS di MTsN 1 Simalungun.
3. Mendeskripsikan bagaimana peran guru di MTsN 1 Simalungun menggunakan kreativitas dalam pemilihan dan penerapan metode mereka untuk mengajar IPS.
4. Mengetahui keterlibatan sekolah dalam mendukung daya cipta guru IPS di MTsN 1 Simalungun dalam memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran mata pelajaran IPS.

#### E. Manfaat Penelitian

Manfaat berikut diharapkan dari penelitian ini, baik secara konseptual maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Informasi umum tentang kreativitas guru kelas dapat diperoleh dari penelitian ini meningkatkan minat belajar siswa MTsN 1 Simalungun.

2. Manfaat praktis

Keuntungan bagi siswa

- 1) Meningkatkan orisinalitas setiap proses pembelajaran bagi siswa di MTsN 1 Simalungun.
- 2) Meningkatkan prestasi siswa MTsN 1 Simalungun di setiap topik.

Keuntungan bagi guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam mengendalikan proses pembelajaran di kelas.
- 2) Mendukung guru tentang berbagai metode untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa.

Keuntungan bagi sekolah

- 1) Dapat meningkatkan standar proses pendidikan di sekolah.
- 2) Sebagai landasan bagi sekolah untuk memilih langkah-langkah untuk meningkatkan standar pendidikan.

