

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bagus dan berkualitas adalah salah satu hak untuk setiap peserta didik di Indonesia. Bimbingan yang didapat melalui dukungan dalam rangka agar memperoleh pemahaman yang bagus dan baik teruntuk pembelajaran adalah salah satu yang dibutuhkan untuk setiap peserta didik agar tidak terjadi komunikasi yang terputus secara berkelanjutan agar mampu menciptakan hasil belajar yang optimal. Dukungan yang berhubungan dengan penumbuhan pengetahuan peserta didik selain dari itu juga dibutuhkan dalam rangka mendorong kemampuan pada berpikir kreatif siswa. Keahlian berpikir kreatif siswa juga perlu didorong agar mampu menumbuhkan pada diri setiap siswa agar mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi melalui beragam cara.

Tantangan yang hadir pada saat ini tentu saja mampu memberi pengaruh pembaharuan secara dramatis yang hadir melalui industrial *revolution* 4.0. Revolusi *Industry* ini mempunyai persyaratannya dengan mempunyai syarat-syarat dilihat dari sumber daya manusia yang mampu meraih keputusan *agile*, adaptis serta reponsif dalam menghadapi pembaharuan ekonomi, sosial, politik serta teknologi yang kian semakin cepat. Oleh karena itu, tiap sekolah tanpa dihalangi segala sesuatu hal yang fleksibel dalam menyatu pada keadaan yang cenderung senantiasa kian berubah ini. Seluruh sekolah ataupun Lembaga pendidikan lainnya sangat membutuhkan lingkungan yang terus berkembang dalam hal positif serta kondusif pada kompetisi sumber daya manusia global.

Tidak dapat kita hindarkan bahwasanya sekolah membutuhkan kerja sama dengan guru dan lingkungan kerja yang mampu terus menerus memperbaiki pada inovasi dan perfomansi. Inti dari ini adalah pada era ekonomi pengetahuan yang datang pada masyarakat yang dimana membutuhkan pengetahuan yang membutuhkan inovasi dan fleksibilitas sebagai energi dalam bertahan pada persaingan. Oleh sebab itu, pembangunan strategis lembaga pendidikan untuk masa depan merupakan penumbuhan sumber daya pengetahuan terutama pada guru yang

berperan untuk membuka ruang inovasi dan perkembangan. (Asbari & Novitasari, 2021:50).

Perubahan pada pendidikan yang mulai ditegakkan dari puluhan tahun yang lalu telah muncul usaha-usaha pemikiran dari beragam macam bidang pendidikan, seperti perubahan isi/kurikulum, perubahan metode mengajar, perubahan administrasi pendidikan, perubahan pada media pendidikan, perubahan sistem supervisi dan lain sebagainya. Dengan hadirnya perubahan yang telah menyebabkan pembaharuan bahan ukran baik ataupun buruk terhadap aktivitas guru, aktivitas peserta didik serta suasana kelas dan lain sebagainya (Husna, 2013:3)

Pada umumnya setiap orang pastinya mempunyai potensi kreatif yang ada pada dirinya, tergantung bagaimana strategi pada setiap orang tersebut dalam mengembangkan serta menanamkan kemampuan kreatif tersebut. Kreativitas merupakan hal yang berkaitan dengan temuan sesuatu, atau tentang hal yang akan mendapatkan suatu temuan yang baru dengan menggunakan yang telah ada (Slameto, 2015:25). Dengan hadirnya kreativitas yang dimiliki, individu tersebut mampu menghadirkan serta menemukan hal baru melalui ide ataupun gagasan, serta pengetahuan yang telah ada agar mampu menghasilkan sebuah produk ataupun temuan baru dan menunjukkan perbedaan pada penemuan-penemuan yang sudah ada diawal ataupun sesuatu yang telah ada.

Pendidikan adalah suatu usaha usaha yang bertujuan untuk secara aktif menumbuhkan keterampilan dan pengendalian diri, serta mengembangkan kepribadian, kecerdasan, kreativitas, dan keterampilan yang diperlukan bagi lingkungan sekitarnya. Fatmawati juga mengemukakan bahwa terbatasnya pertumbuhan kreativitas disebabkan oleh fokus pada pengajaran pengetahuan, memori, dan berpikir logis, yang melibatkan pencarian jawaban yang paling sesuai untuk suatu masalah berdasarkan informasi yang ada. Oleh karena itu berpikir kreatif dengan demikian jika dihadapi pada suatu permasalahan pada saat mencari jawaban mampu menyajikan berupa hal-hal alternatif terkait pemecahan masalah (Fatmawati, 2011:85)

Penumbuhan kreativitas merupakan serumpun aktivitas yang menolong para siswa dalam hal bertumbuh oleh karena itu, siswa mampu mendapatkan suatu

hal yang kreatif melalui aktivitas-aktivitas yang telah disediakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Secara eksplisit diterangkan bahwasanya setiap tahap perkembangan anak pada jenjang pendidikan anak serta pada jenjang pendidikan, dimulai dari pra-sekolah hingga di perguruan tinggi, bahwasanya kreativitas yang harus di pupuk, dan dikembangkan dan kerap ditumbuhkan, selain dari itu juga pengembangan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang dapat mendorong Pembangunan (Lestari & Zakiah, 2019:20).

Suatu hambatan yang terjadi berdasarkan fakta yang ada dilapangan yang terdapat di dalam lembaga pendidikan yang berkaitan dengan kreativitas yaitu peningkatan pengetahuan guru tentang tata cara pembelajaran yang kreatif, strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas pada siswa, serta konsep kreativitas tersendiri. Kreativitas adalah gabungan yang berasal dari perubahan, fleksibilitas, dan sensitivitas yang menjadikan individu yang dapat menimbulkan produktif berdasarkan kepuasan pribadi serta kepuasan lainnya. Kreativitas adalah suatu hal yang berasal melalui hasil dari motivasi instinsik individu, pengetahuan, serta kapabilitas pada keahlian tertentu (Lestari & Zakiah, 2019:6)

Kreativitas yang sudah dimiliki pada saat manusia hadir ke dunia berbarengan dengan lahirnya manusia tersebut. Pada saat itu lahir, maka manusia akan menampilkan segala kecenderungan mengaktualkan dirinya yang bersinggungan dengan keahlian kreatif (mempunyai keahlian untuk mencipta). Pada saat kanak-kanak, seorang individu yang memiliki rasa ingin tahu apa yang ditinjaunya. Mereka mampu memberikan pertanyaan-pertanyaan yang orisinal. Usaha pada saat mendapatkan jawaban mengenai eksplorasi secara langsung. Mengenai apa yang sedang dilaksanakan pada saat ini merupakan salah satu bukti kreativitas manusia. Kreativitas adalah salah satu aspek yang penting dalam perkembangan manusia tanpa terkecuali di dalam Lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah salah satu tempat yang pas untuk memelihara bakat kreatif itu sendiri disertai dengan keahlian siswa dalam berpikir secara kreatif (Lestari & Zakiah, 2019:1)

Kreativitas adalah proses dimana seseorang mampu menghasilkan ide atau wawasan yang baru dan berharga, baik dengan menemukan sesuatu yang benar-

benar baru atau dengan menggabungkan kembali pengetahuan yang ada dengan cara yang bermakna. Berpikir adalah proses kognitif yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mencapai hasil baru. Ini adalah aktivitas rumit yang saling berhubungan dengan proses mental lainnya. Sebuah permasalahan yang sering kali terbukti tidak dapat diselesaikan jika didekati tanpa pertimbangan yang matang, dan sejumlah tantangan memerlukan solusi baru baik secara individu maupun kolektif. Selain itu, pemecahan masalah mencakup penciptaan hal-hal atau ide-ide baru bagi individu, serta kemampuan untuk mengkomunikasikan dan menunjukkan inovasi-inovasi tersebut secara efektif.

Kemahiran dalam keterampilan informasi sangat penting untuk memperoleh dan mempertahankan konsep dan prinsip penting, yang penting untuk pemecahan masalah dan upaya kreatif (Slameto, 2015:28) Indikator siswa yang kreatif ketika belajar meliputi rasa ingin tahu yang kuat, kemampuan mengajukan pertanyaan yang mendalam, kemampuan menghasilkan berbagai ide dan usulan untuk pemecahan masalah, kemauan mengungkapkan pikiran secara bebas dan tanpa ragu-ragu, serta kemampuan berkarya secara mandiri. Selain itu, siswa kreatif menunjukkan kebahagiaan dan antusiasme ketika terlibat dalam pengalaman baru. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan indikator-indikator terkini yang berhubungan langsung dengan struktur proses belajar siswa

Penumbuhan bakat kreativitas seorang anak merupakan hal terpenting yang kerap dianggap sepele pada pendidikan formal, lain dari itu dalam rangka untuk penumbuhan daya anak secara sistematis agar mampu mencapai kemajuan ilmu pengetahuan hingga seni budaya. Kreativitas memiliki peran penting agar mampu meningkatkan kualitas hidupnya. Sikap dan perilaku kreatif sangat penting diajarkan sejak kecil, sehingga anak didik esoknya bukan hanya menjadi konsumen ilmu pengetahuan, namun mampu menciptakan pengetahuan terbaru.

Pada peningkatan kreativitas seorang anak sangat memerlukan kewajiban seseorang baik itu dari orangtua, sekolah/guru dan masyarakat pada umumnya. Arahan dan juga konseling sangat dibutuhkan oleh anak yang berbakat kreatif. Konselor juga harus mampu mengenali bakat anak-anak yang kreatif dan dapat

menghadihkan berupa dukungan hingga model pembelajaran yang dapat menghadirkan produktivitas kreatif mereka. Dalam dunia pendidikan, kehadiran guru merupakan suatu hal yang sangat diperlukan. Guru merupakan pihak yang krusial dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk secara aktif memenuhi tugasnya sebagai pendidik profesional, menyelaraskan praktiknya dengan kebutuhan dan kemajuan masyarakat. Tujuannya agar guru dapat memenuhi beberapa peran, antara lain sebagai penyampai ilmu, penanaman nilai-nilai, dan sebagai pembimbing yang membimbing siswa sepanjang proses belajar mengajar. (Asbari & Novitasari, 2021:57).

Mendidik merupakan salah satu tugas yang tidak semua orang mampu dalam melakukan tugas tersebut apabila tidak dibekali dengan keterampilan sebagai seorang guru, dikarenakan suatu pencapaian merupakan suatu pendidikan yang bergantung kepada tanggung jawab seorang guru, dalam hal melaksanakan tugas-tugasnya. Tingkat kebugaran seorang guru dalam melaksanakan tugasnya berkorelasi langsung dengan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dalam proses belajar mengajar dalam mencapai tujuannya. Guru harus memiliki pemahaman menyeluruh tentang tanggung jawabnya sehubungan dengan tugasnya sebagai pendidik, yang harus dilaksanakan dengan tekun (Mu'awannah 2011:11)

Pemenuhan tanggung jawab secara efektif mengharuskan, seorang guru harus memiliki kemampuan bergerak dengan cakap. Dalam memenuhi tanggung jawabnya, seorang guru juga harus memiliki kemampuan memberikan bimbingan yang mendalam dan utuh dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang proses yang diperlukan untuk memenuhi tanggung jawab mengajar mereka secara efektif dan mencapai hasil yang diinginkan selaras dengan tujuan mereka. (Mu'awannah, 2011:11).

Strategi pembelajaran yang dipakai oleh guru seharusnya topik mengenai apa yang dilaksanakan antara guru dengan siswa, tidak hanya memberikan topik saja, tetapi guru juga harus mengamati keaktifan siswanya. Strategi pembelajaran ini mampu dilakukan dengan memberikan aktivitas yang beragam macam serta harus mampu membawa siswa secara langsung agar mampu menciptakan suasana yang responsif. Dengan penggunaan strategi pembelajaran ini juga mampu

diperoleh pengalaman yang berbeda sehingga siswa memiliki kemampuan dalam bertukar pendapat serta kemampuan dalam memecahkan masalah pada lingkungan di sekitar mereka (Suvriadi, 2021:5).

Tantangan yang sangat sering dihadapi sebagai seorang guru adalah ketidakmerataan pada saat pengelolaan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran IPS yang mengacu kepada sebuah proses menghafal materi pelajaran saja dengan menggunakan pola komunikasi satu arah yaitu melalui guru kepada siswa. MTs Babul Ulum merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di Jl. Masjid Pajak Rambe Besar, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. MTs Babul Ulum memiliki akreditasi “B”. sekolah ini memiliki visi misi untuk terus memajukan akreditasi sekolahnya. Salah satunya dengan cara melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru IPS yang mengajar di kelas VII MTs Babul Ulum ini menunjukkan bahwa guru IPS menerapkan strategi pembelajaran inkuiri sebagai langkah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Guru juga menjelaskan bahwa sebelumnya ia menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan menghafal materi saja. Ternyata metode ceramah ini justru membuat siswa mudah bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS saat berlangsung. Sehingga guru mencoba untuk mencari Solusi dengan menerapkan strategi inkuiri dan terlihat interaksi yang aktif antara siswa dan guru dimana guru memberikan pertanyaan terbuka untuk merangsang pemikiran kritis oleh siswa. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan penyelidikan mereka sendiri.

Berdasarkan dari hasil wawancara awal peneliti dengan guru IPS kelas VII MTs Babul Ulum membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengalaman guru dalam menerapkan strategi ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitas strategi pembelajaran inkuiri dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah tersebut. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian serta mendeskripsikan penelitian tersebut dengan judul : **“Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk**

Menumbuhkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Babul Ulum”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menguraikan beberapa identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif pada saat pembelajaran IPS dikelas berlangsung.
2. Siswa kerap merasa kesulitan mengaitkan materi pelajaran IPS pada kehidupan sehari-hari.
3. Siswa cenderung pasif pada saat dilaksanakannya diskusi kelompok serta pada saat pemberian kuis.
4. Siswa tidak mampu menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti akan dibatasi pada peningkatan kreativitas belajar IPS melalui penerapan pembelajaran inkuiri pada siswa kelas VII-4 semester genap Tahun Ajaran 2024 di MTs Babul Ulum JL.Masjid Medan Labuhan Kota Medan Sumut , Pandau Hilir, Medan Kota, 20323 Medan , Sumatera Utara.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Babul Ulum?
2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran inkuiri dalam penumbuhan kreativitas belajar IPS pada siswa di MTS Babul Ulum?
3. Apa saja kendala dan solusi dalam penerapan pembelajaran inkuiri pada siswa kelas VII di MTs Babul Ulum?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan melalui latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka secara umum tujuan penelitian ini merupakan agar mampu memperoleh gambaran yang konkrit serta melihat penumbuhan kreativitas siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Babul Ulum. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Babul Ulum.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran IPS di MTs Babul Ulum.
3. Untuk mengetahui apa saja kendala dan solusi dalam penerapan pembelajaran inkuiri pada siswa kelas VII di MTs Babul Ulum.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai kondisi pembelajaran IPS di MTs Babul Ulum.
2. Memberikan rekomendasi kepada para guru-guru IPS mengenai faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS pada saat pembelajaran IPS di MTs Babul Ulum.
3. Menyediakan informasi yang berguna bagi sekolah dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif.
4. Memberikan informasi pengalaman baru dalam bidang pendidikan mengenai peningkatan kreativitas belajar IPS melalui penerapan pembelajaran inkuiri pada siswa kelas VII di MTs Babul Ulum.