

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan suatu wadah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global saat ini, seiring perkembangan zaman negara Indonesia khususnya masih mengalami permasalahan tersebut, melihat hal itu pemerintah Indonesia tidak tinggal diam begitu saja. Pemerintah melakukan upaya berupa perbaikan pada sistem pendidikan itu sendiri, berbagai macam permasalahan tersebut dapat diminimalisir apabila ada kerja sama yang baik antara guru, orang tua, siswa dan masyarakat dalam menjalankan tugas dan tujuan masing-masing dengan baik.

Istilah pendidikan sudah tidak asing lagi di era modern saat ini, karena dalam kehidupan sehari-hari, bahkan seluruh kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dengannya. Pendek kata, pendidikan merupakan aspek dan kebutuhan penting bagi kehidupan manusia: sebagaimana kebutuhan sandang, pangan dan perumahan.¹

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, pada Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

¹ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 1.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Jadi, banyak hal yang dibicarakan ketika kita membicarakan pendidikan. Aspek-aspek yang biasanya paling dipertimbangkan seperti: penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, dan perubahan perilaku.³

Banyak filsuf dan pemikir mempertahankan pendidikan dalam maknanya yang luas dan menolak reduksi pendidikan ke dalam arti sempit, seperti pelembagaan pendidikan melalui sekolah dan kelompok belajar yang terlalu menekankan pada metode dan pengadministrasian yang kaku. Mereka berusaha mengengang kembali kembali pendidikan sebagai proses yang alami sekaligus bagian dari kehidupan yang tidak membutuhkan rekayasa.⁴

Bentuk kegiatan yang dilakukan oleh guru ketika didalam kelas mencerminkan isi pendidikan yang sudah disusun secara terprogram, dimana kegiatan yang dilakukan oleh guru sudah terjadwal sebelum guru tersebut menyampaikan materi kepada peserta didik. Terdapat banyak hal yang dilakukan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran di kelas terhadap peserta didik, baik dilihat dari metode pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, ataupun media yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas dari guru itu sendiri yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar dari peserta didik dari segi kognitif.

² Ibid, hlm. 3.

³ Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan* (Jakarta: AR-ruzz Media Group, 2010), hlm. 27.

⁴ Ibid, hlm. 28.

Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran karena pengajaran merupakan suatu transfer ilmu belaka, sedangkan pendidikan lebih menekankan kepada transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang melingkupinya.⁵ Penyelenggaraan pendidikan selama ini, hanya diarahkan pada transmisi ilmu pengetahuan yang berangkat dari pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki pendidik (guru), dengan kurang menekankan aspek *utilitas* dan kesinambungan program, dan kegiatan yang membekali peserta didik untuk menjalani kehidupannya, dan berinteraksi dengan masyarakat pengguna sesuai dengan tuntutan zaman. Kondisi ini hanya akan menghasilkan lulusan dalam suatu proses pendidikan, yang tidak siap menjalani fungsi dan tugasnya sebagai manusia terdidik mengakibatkan produk-produk pendidikan, menjadi tidak dapat memasuki dunia nyata dengan seperangkat pengetahuan dan keahlian yang dibutuhkan.⁶

Di dunia pendidikan untuk meningkatkan kreativitas guru tidak terlepas dari konsep belajar yang meliputi strategi belajar yang nantinya akan diterapkan oleh guru di dalam kelas. Belajar-mengajar sebagai suatu sistem instruksional mengacu kepada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai suatu sistem, belajar mengajar meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar sesama komponen terjadi kerja sama. Guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu

⁵M. Muchlis Sholihin, *Psikologi Pendidikan Berparadigma Konstruktivistik* (Surabaya: CV. Salsabila Putera Pratama, 2016), hlm. 1.

⁶ Ibid, hlm. 1.

saja misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja tetapi ia harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan.⁷

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, semuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan.⁸

Hasil kegiatan belajar-mengajar tercermin dalam perubahan perilaku, baik secara material-substansial, struktur fungsional, maupun secara behavior. Untuk kepastiannya seharusnya guru mengetahui tentang karakteristik perilaku anak didik yang telah dimilikinya ketika mau mengikuti kegiatan belajar mengajar. Itulah yang dimaksudkan dengan *entering behavior siswa*. Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwasanya masalah pendidikan tidak terlepas dari faktor antara lain siswa, pendidik, lingkungan, media, metode, alat dan tujuan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan di sekolah SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan. Ditemukan bahwa ketika guru memberikan sebuah materi, selalu menggunakan metode kreatif yang terbaik yang dimiliki oleh guru tersebut, seperti halnya ketika peneliti melakukan pengamatan di Kelas VIII, tepatnya ketika mata pelajaran IPS berlangsung, memang betul adanya bahwa guru

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006), hlm. 9-10.

⁸ Ibid, hlm. 10-11.

tersebut selalu berusaha memberikan hal-hal yang unik dan baru ketika mau menjelaskan materi.

Seperti halnya guru selalu menggunakan metode dan strategi yang berbeda-beda, guna untuk Mengembangkan Ranah Kognitif siswa agar jauh lebih meningkat, dengan harapan siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Namun, tidak hanya seputar itu, seorang guru tersebut masih mempunyai banyak metode kreatif yang lain, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam proses belajar-mengajar dalam mata pelajaran IPS.

Dari pembahasan diatas, peneliti mengangkat judul penelitian tentang: **“Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka fokus penelitian ini pembahasannya tidak terlalu lebar yaitu terkait:

1. Bagaimana Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan?
2. Apa Saja Hambatan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk Mengetahui Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan.
2. Untuk Mengetahui Hambatan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua manfaat dimana ada manfaat secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap semakin majunya pengembangan ilmu pendidikan, khususnya ilmu pengetahuan sosial dimana kita akan mengetahui kreativitas guru untuk membentuk kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura

Kemungkinan besar penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan bagi kalangan mahasiswa sebagai pengayaan materi dan juga kepentingan penelitian yang mungkin ada kesamaan sama penelitian tersebut.

2. Bagi SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan

Penelitian ini akan memberikan kontribusi terkait dengan kreativitas guru dalam mengembangkan ranah kognitif siswa kelas VIII pada mata

pelajaran IPS di SMP Al-Azhar Mapper Proppo Pamekasan yang nantinya bisa ditingkatkan lagi terhadap pembelajaran selanjutnya.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti, manfaat penelitian ini merupakan tambahan wawasan tersendiri, yang nantinya akan memperluas pengetahuan terutama tentang kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Ranah Kognitif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS.

E. Definisi Istilah

Dalam rangka menghindari kesalahpahaman dan ketidakjelasan terkait dengan judul penelitian ini maka peneliti akan memberikan batasan-batasan definisi untuk istilah-istilah yang dipandang perlu oleh peneliti.

1. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberikan ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.
2. Guru dalam KBBI adalah pengajar suatu ilmu. Sedangkan, dalam bahasa Indonesia, guru lebih merujuk pada tugas utamanya, yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.
3. Kognitif adalah persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional.

4. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.