

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara dipengaruhi banyak faktor, salah satunya adalah pendidikan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI No. 20 Th. 2003.3).

Menurut Mulyasa (2016:70), tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang No. 20 tahun 2003,

Berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik melalui kreativitas mengajar guru. Tercapainya suatu tujuan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran adalah suatu jalan 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 adalah 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 sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena, jika guru hanya mengajar secara monoton siswa akan mudah merasa

jenuh dan cenderung tidak tertarik terhadap pembelajaran (Yanti Oktavia, 2014:811).

Guru memegang peranan penting, yakni sebagai ujung tombak dalam pembelajaran, sehingga dituntut untuk semakin meningkatkan kreativitas dalam menggali, menemukan, menciptakan dan menerapkan ide atau gagasan, maupun inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan (La Hadisi, Wa Ode Astina, dan Wampika, 2017:146). Guru yang kreatif akan mampu menarik minat siswanya, yang pada akhirnya akan mendorong siswa untuk membangkitkan gairah dalam menempuh pendidikan.

Jika diamati keadaan guru di SMKS Teknik Dairi, tampak bahwa guru di sekolah tersebut hanya sebagian kecil yang mampu memberikan metode pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran yang diampu. Sehingga tampak perbedaan yang signifikan antara guru yang kreatif dengan guru yang monoton. Beberapa guru yang menuangkan kreativitasnya terhadap pembelajaran di kelas, memungkinkan siswa untuk menerima pelajaran yang diberikan dengan antusias. Kreativitas guru di SMKS Teknik Dairi memuat berbagai metode dan media pembelajaran, seperti menggunakan *ice breaking* guna mencairkan keadaan kelas serta memberikan ruang kepada siswa untuk beristirahat sejenak sebelum kembali masuk dalam pelajaran, metode lainnya seperti menggunakan teknologi yakni memakai aplikasi untuk menjawab pertanyaan dalam pelajaran tersebut, mengajarkan materi ajar dengan menggunakan lagu, dan sebagainya. Sehingga dari berbagai metode tersebut dapat dilihat bahwa minat dari para siswa dalam menanggapi pelajaran yang diberikan oleh guru yang menyalurkan kreativitasnya itu muncul, dan tentu membuat suasana kelas hidup, dan terciptalah antusias para siswa untuk serius dalam pembelajaran dan memicu mereka untuk terus meng-*upgrade* diri.

Jika diamati pula dengan guru Matematika di SMKS Teknik Dairi tepatnya dalam topik pembelajaran sistem persamaan linier dimana guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, tampak bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang acuh tak acuh dengan materi yang disampaikan oleh guru tersebut, beberapa siswa memilih untuk diam daripada

bertanya ketika mendapatkan kendala dalam memahami materi ataupun mengerjakan soal yang diberikan guru, ada juga sebagian siswa guna menghindari pelajaran tersebut dengan cara izin keluar kelas dengan mengarang berbagai alasan, beberapa siswa memilih untuk tidak mendapat nilai atau mendapat hukuman, daripada menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, beberapa siswa yang berusaha menghindari pelajaran Matematika karena dianggap sulit. Maka peneliti merangkum sikap tersebut didasarkan karena kurangnya minat siswa dalam belajar Matematika.

Oleh sebab itu, berdasarkan indikasi yang ditemukan peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Matematika di SMKS Teknik Dairi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah, yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dengan topik pelajaran Sistem Persamaan Linier (SPL) di mata pelajaran Matematika
2. Kurangnya motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar Matematika
3. Masih ada siswa yang pasif, kurang konsentrasi dan tidak antusias dalam kegiatan belajar mengajar
4. Masih ada siswa yang berusaha menghindari pelajaran Matematika karena dianggap sulit
5. Masih ada siswa yang takut untuk bertanya jika mendapat kendala dalam mengerjakan tugas
6. Kurang menariknya kreativitas guru saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini disebabkan oleh karena guru lebih sering menggunakan teknik ceramah saat mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian harus dibatasi agar peneliti mencapai sasarnya. Dalam hal ini penelitian difokuskan hanya pada pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran matematika materi SPL di SMKS Teknik Dairi”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran matematika materi SPL di SMKS Teknik Dairi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Matematika di SMKS Teknik Dairi” mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai kreativitas guru untuk membangkitkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah dalam perencanaan program pengembangan kreativitas guru.
2. Sebagai bahan pertimbangan serta masukan bagi guru Matematika dalam upaya meningkatkan kreativitas dalam mengajar.

3. Sebagai bahan pertimbangan serta masukan untuk seluruh pihak sekolah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di SMKS Teknik Dairi.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti dalam memperluas pengetahuan tentang perkembangan kreativitas guru.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dari kreativitas guru untuk meningkatkan minat belajar dan menjadi motivasi dalam meningkatkan hasil belajar.

d. Peneliti lain

1. Sebagai bahan kajian penelitian selanjutnya yang sejenis.
2. Juga sebagai bahan rujukan tambahan bagi peneliti selanjutnya yang sejenis.

e. Bagi Kampus Peneliti

Menambah referensi kepustakawanan dan memberikan kontribusi dalam karya ilmiah lain yang bersangkutan dengan Kreativitas Guru dan minat belajar siswa.