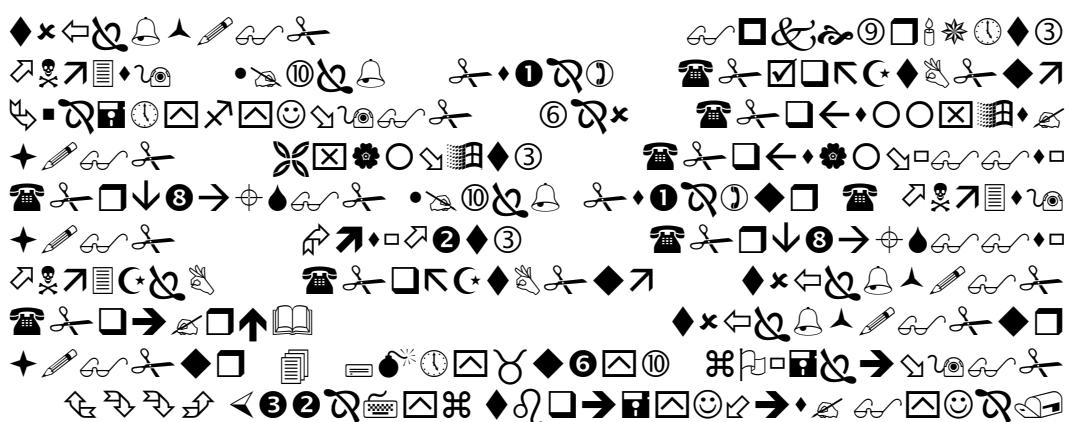


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam memajukan peradaban manusia. Dengan pendidikanlah manusia bisa berkembang dengan mengolah potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Di dalam Al-Qur'an juga menegaskan pentingnya pendidikan.



Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al- Mujadallah: 11)

Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat dimana ia hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol, sehingga ia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan individu yang optimum.

Pendidikan merupakan suatu proses jangka panjang yang memerlukan pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, untuk itu guru harus mampu mempengaruhi siswanya, guru harus perpandangan luas dan mempunyai kreativitas yang tinggi. Guru yang kreatif akan menciptakan peserta didik yang aktif, dikatakan demikian karena guru merupakan pembimbing, pengajar, pengarah dari pada peserta didiknya yang ada di sekolah.

Kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹ Kreativitas guru ini dapat dilihat dari guru menggunakan alat-alat peraga, alat pelajaran dan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, guru menciptakan dan membuat alat bantu pelajaran yang bervariasi bersama peserta didiknya untuk berkreasi, kemudian guru berani menyatakan pendapat, solusi dan keyakinan terkait pelajaran dalam forum diskusi atau rapat maupun di dalam proses pembelajaran.

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh fasilitas pembelajaran. Fasilitas pembelajaran adalah semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak.² Fasilitas belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah peralatan dan perlengkapan di sekolah seperti ruang kelas, perpustakaan, media pembelajaran seperti infokus, peta

¹Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, h. 13.

²Suharsimi Arikunto, dan Lia Yuliana, *Manajemen Pendidikan*, Yogyakarta: Aditya Media, 2008, h. 274.

konsep, papan tulis, meja, kursi, spidol, penghapus dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru, yaitu tersedianya fasilitas pembelajaran. Misalnya adanya peralatan, bahan dan media. Seperti yang dikatakan B.Suryosubroto fasilitas dibedakan menjadi 3 macam yaitu, alat pelajaran, alat peraga, media pengajaran.³ Mutu pendidikan yang dikembangkan agar tetap baik, maka perlu diadakan dan diciptakan suatu fasilitas pembelajaran yang dapat membantu dan mendorong kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota, fasilitas pembelajaran sudah tersedia dengan baik dan memadai, seperti tersedianya peralatan dan perlengkapan di sekolah seperti ruang kelas, perpustakaan, media pembelajaran seperti infokus, peta konsep, papan tulis, meja, kursi, spidol, penghapus dan lain sebagainya. Tapi ada kecenderungan, fasilitas pembelajaran belum mempengaruhi dalam arti kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Penulis menemukan adanya gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih ada guru yang membuat peta konsep di papan tulis dengan menggunakan spidol saja tidak menggunakan infokus.
2. Masih ada guru yang tidak memanfaatkan/menggunakan infokus untuk menampilkan peta konsep hasil buatannya sendiri.
3. Masih ada guru yang tidak bisa mengoperasionalkan infokus dengan sendiri.

³B.Suryosubroto, *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, h 114.

Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Fasilitas Pembelajaran terhadap Kreativitas Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”**.

B. Penegasan Istilah

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁴
2. Fasilitas belajar adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi.⁵
Fasilitas pembelajaran adalah semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak.⁶ sarana dan prasarana yang digunakan untuk memperlancar dan mempermudah proses belajar mengajar, yang mana terdiri dari peralatan, bahan ajar dan media. Sehingga guru dapat kreatif dalam mengajar dengan adanya fasilitas yang memadai tersebut.
3. Kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.⁷ Hal ini dapat dilihat dari guru menggunakan alat-alat peraga, alat pelajaran dan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, guru

⁴Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, h.747.

⁵ *Ibid*, h. 275

⁶Suharsimi Arikunto, dan Lia Yuliana, *Loc. Cit.*

⁷Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010, h. 13.

menciptakan dan membuat alat bantu pelajaran yang bervariasi bersama peserta didiknya untuk berkreasi, kemudian guru berani menyatakan pendapat, solusi dan keyakinan terkait pelajaran dalam forum diskusi atau rapat maupun di dalam proses pembelajaran.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang penulis paparkan di latar belakang diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kreativitas guru dalam mengajar belum maksimal.
- b. Kelengkapan fasilitas pembelajaran belum berpengaruh terhadap kreativitas guru mengajar.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah dari identifikasi masalah diatas yaitu penulis khususkan kepada Pengaruh Fasilitas Pembelajaran terhadap Kreativitas Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana pengaruh antara fasilitas pembelajaran terhadap kreativitas guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh fasilitas pembelajaran terhadap kreativitas guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Bangkinang Kota Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Secara akademis, sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S1 di program studi Pendidikan Ekonomi.
- b. Bagi sekolah, Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui kelengkapan fasilitas pembelajaran terhadap kreativitas guru mengajar dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mengetahui bagaimana pengaruh fasilitas pembelajaran terhadap kreativitas guru dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi penulis, hasil penelitian ini adalah pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis. Melalui penelitian ini penulis dapat menambah pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan dalam membuat karya ilmiah.