

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses penting perubahan tingkah laku manusia. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian harga diri, minat, watak, penyesuaian diri.¹ Belajar terjadi apabila situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu dia mengalami situasi itu ke waktu dia sesudah mengalami situasi tadi. Proses belajar dan hasilnya hanya dapat diamati dari perubahan tingkah yang sebelumnya pada diri seseorang baik dalam hal pengetahuan, afektif, maupun psikomotorik.

Standar proses dikembangkan mengacu pada standar kompetensi lulusan dan standar isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan sebagaimana telah diubah dengan peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan.

¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), h.128.

Dalam pendidikan, kegiatan pembelajaran merupakan proses inti yang pasti dilakukan untuk membelajarkan peserta didik. Begitu pula dalam hal ini, guru juga merupakan faktor utama atas berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Oleh sebab itu, maka setiap adanya inovasi pendidikan, Khususnya kurikulum dan upaya peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari pendidikan selalu akan bermuara pada guru. Dalam kegiatan pembelajaran ini juga banyak kemampuan siswa yang seharusnya dapat dikembangkan oleh guru. Diantara kemampuan yang siswa miliki yang seharusnya dikembangkan oleh guru adalah kemampuan berpikir kritis. Seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, kemampuan kognitifnya juga turut berkembang pesat. Karena, dengan masuk sekolah berarti dunia dan minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang bagi anak. Dalam keadaan normal, pikiran anak usia sekolah berkembang secara berangsur-angsur. Kalau pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada usia sekolah dasar ini daya pikir anak berkembang ke arah berpikir kritis, rasional dan objektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada dalam suatu stadium belajar.²

² Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya,

Dalam Islam, pendidikan adalah proses transinternalisasi pengetahuan dan nilai Islam kepada siswa melalui upaya pengajaran, pembiasaan, bimbingan pengasuhan, pengawasan, dan kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat.³

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. al-Baqarah/2 : 151, sebagai berikut :

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ
آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ
وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ١٥١

*“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu), Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al-Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui”.*⁴

Di samping itu, diduga proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengajar. Kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan sehari-hari, hampir semua manusia berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas merupakan peranan yang penting, khususnya

010), h.156.

³ Abdul Mujib and Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Mediagroup, 2008), h. 27.

⁴ Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2009).

dalam dunia pendidikan. Kreativitas dalam dunia pendidikan berhubungan dengan kemampuan guru dalam mengelola aktivitas pengajaran. Kreativitas yang dimiliki guru dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti aktivitas belajar dan mudah bagi peserta didik memahami pelajaran serta menjadikan peserta didik lebih kreatif pula dalam belajar. Dengan demikian kreativitas diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

Guru kreatif selalu mencari cara bagaimana agar proses belajar mencapai hasil sesuai dengan tujuan, serta menyesuaikan pola-pola tingkah lakunya dalam mengajar sesuai dengan tuntutan pencapaian tujuan, dengan mempertimbangkan faktor situasi kondisi belajar peserta didik.⁵ Seorang pendidik sudah selayaknya memiliki kreativitas yang tinggi guna menciptakan proses pembelajaran yang tepat, sehingga mencapai hasil yang optimal dari semua tujuan yang telah ditetapkan dalam pengajaran. Dengan kreativitas yang tinggi guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi-materi yang diajarkan agar peserta didik tidak merasa bosan dan malas

⁵ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 255.

ketika belajar. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan di dalamnya terdapat proses transfer ilmu pengetahuan dan penanaman nilai-nilai sosial, merupakan wahana pengembangan kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia. Berbicara masalah pendidikan dan sumber daya manusia tidak bisa dipisahkan antara pendidik dan peserta didik atau yang lazim disebut sebagai "guru dan murid". Tentu saja guru disini yang dimaksud adalah seorang pendidik di sebuah sekolah atau lembaga pendidikan formal yang tugas atau pekerjaannya tidak hanya mengajar bermacam-macam ilmu pengetahuan melainkan juga "mendidik".

Menjadi seorang guru harus mempunyai sifat profesional, akan tetapi menjadi guru yang profesional bukanlah hal yang mudah. Salah satu ciri guru profesional adalah memiliki kreativitas dan prestasi yang meyakinkan. Pendidikan mempunyai peranan yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda . Pendidik bertanggung jawab untuk memandu yaitu mengidentifikasi dan membina serta memupuk, yaitu mengembangkan dan meningkatkan bakat

termasuk didalamnya adalah kreativitas. Dahulu orang biasanya mengartikan "orang berbakat" sebagai orang yang mempunyai tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas.

Kreativitas atau daya cipta memungkinkan munculnya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Kreativitas menjadi prioritas untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Wadah yang dipandang mampu mengembangkan kreativitas manusia adalah pendidikan. Fungsi pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, salah satunya adalah bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang cakap dan kreatif. Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dihayati perkembangannya karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap siswa. Setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan seperti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang lainnya. Pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya

ada pada setiap manusia perlu dilakukan, baik itu untuk perwujudan diri secara pribadi maupun untuk kelangsungan kemajuan bangsa.

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Pengawasan itu turut menentukan lingkungan itu membantu kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu faktor yang mendukung kondisi belajar di dalam suatu kelas adalah *job description* proses belajar mengajar yang berisi serangkaian pengertian peristiwa belajar yang dilakukan oleh kelompok-kelompok siswa.⁶

Salah satu pelajaran dasar yang diajarkan di sekolah adalah berhitung atau matematika. Matematika merupakan salah satu momok yang menakutkan bagi siswa. Bayangan sulitnya menghitung dan menghafal rumus-rumus yang rumit. Matematika yang diperoleh di jenjang bawah menjadi landasan untuk belajar matematika di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Umumnya, siswa kurang menyukai mata pelajaran tersebut karena sulitnya memahami soal,

⁶ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 29.

kurangnya penjelasan dari guru, dan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Dengan adanya Kreativitas guru dalam mengajarkan matematika dapat meningkatkan Hasil belajar siswa, dalam belajar matematika dapat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu, guru harus semaksimal mungkin bisa memanfaatkan ilmu yang telah didapatkan untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran.

Guru dalam menerapkan metode pembelajaran lebih menekankan pada aktifitas guru, bukan pada aktifitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif dimana siswa berperan aktif hanya pada saat guru menjelaskan materi di papan tulis dan siswa ikut mencatat materi tersebut. Setelah itu, pada saat diadakannya tanya jawab atau latihan soal hanya sebagian siswa yang bisa menjawab pertanyaan tersebut. Penyebab dari hal tersebut, bisa saja siswa yang lain takut bertanya atau tidak terbiasa dalam bertanya sehingga mereka lebih memilih diam.

Dari masalah tersebut, akan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan

pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, sebagian besar guru di SDN 75 Kota Bengkulu tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dampak dari hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung dimana beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang tengah mengajar, mereka terlihat sibuk sendiri-sendiri ada yang bercerita dengan teman sebangkunya, ada yang keluar masuk disaat proses pembelajaran berlangsung, dan ada pula siswa yang merasa kesulitan memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Namun kenyataan yang ada sekarang ini, kualitas pembelajaran matematika, khususnya di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu hingga sekarang masih belum mengalami perubahan dalam metode pembelajaran dan media pembelajaran pada saat penyampaian materi yang signifikan sesuai dengan tujuan dan capaian dari pembelajaran. Tidak dapat di pungkiri bahwa anggapan yang berkembang pada sebagian besar peserta didik adalah matematika bidang studi yang sulit dan tidak disenangi. Hanya sedikit yang mampu

menyelami dan memahami matematika. Ada empat langkah dalam memecahkan masalah, yaitu: (1) memahami masalah (2) perencanaan solusi (3) melaksanakan rencana tersebut (4) untuk memeriksa kembali prosedur dan hasil dari pemukiman.⁷

Sedangkan menurut NCTM (Surya, Putri & Mukhtar,2017) bahwa ada beberapa indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu sebagai berikut: (1) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, diminta, dan kecukupan elemen yang dibutuhkan;(2) merumuskan masalah matematika (3) menerapkan strategi untuk memecahkan masalah (4) menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal; (5) menggunakan signifikansi.⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 75 kota Bengkulu dengan ibu Yuli Anita selaku TU SDN 75 kota Bengkulu yang dilakukan pada tanggal 7 Juli 2022 Pukul 09.30 WIB. Fenomena yang peneliti temukan yakni, (1) banyak siswa beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang sulit dan membosankan. Penyebabnya siswa kesulitan dalam perhitungan dan

⁷ Insyirah Azwarni Nasution and Program, "Analisis Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD/MI," *Journal Of Islamic Primary Education* (2021): 418, <http://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/jipedu/article/view/289>.

⁸ Edy Surya, Feria Andriana Putri, and Mukhtar, "Improving Mathematical Problem-Solving Ability and Self-Confidence of High School Students through Contextual Learning Model," *Journal on Mathematics Education* 8, no. 1 (2017): h. 85-94.

penghapalan rumus serta merasa kesulitan untuk mengungkapkan ide. Hal ini dikarenakan selama ini siswa hanya diberikan rumus-rumus saja tanpa dilibatkan untuk berpikir mencari bagaimana rumus tersebut bisa ada, sehingga siswa cenderung lupa. (2) siswa cenderung kurang memahami dalam memecahkan masalah, dalam hal ini siswa tidak tahu tujuan dari soal yang berakibat kesulitan dalam penggunaan konsep.⁹ (3) rendahnya kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran matematika, ini terlihat dari kurangnya spirit siswa yang minim pada proses pembelajaran, ego individu yang acuh terhadap materi, mengganggu temannya, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, serta masih banyak siswa yang tidak menyiapkan alat belajar matematika dari rumah, hal ini disebabkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran karena kurangnya pengelolaan kelas dalam mengajar. (4) masih rendahnya keterampilan siswa dalam penyelesaian soal matematika. Akar penyebabnya adalah kurangnya buku-buku pendukung untuk memperbanyak referensi soal, siswa juga kurang variasi soal beserta penyelesaian-penyelesaiannya.

Observasi selanjutnya, pada tanggal 27 September 2022 pada pukul: 08.30 WIB Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV C SDN 75 kota bengkulu yaitu Sri Wahyuni S.Pd, selaku guru wali kelas IV C dan juga

⁹ Hasil wawancara dengan ibuk Yuli Anita TU SDN 75 kota Bengkulu Tanggal 7 juli 2022 jam 09.30 WIB di SDN 75 Kota Bengkulu.

memegang mata pelajaran Matematika pada saat itu materi tentang “kelipatan dan faktor bilangan” menyatakan bahwasanya pada saat beliau mengajar Matematika di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu banyak siswa yang belum bisa mengolah dan memahami informasi yang di berikan guru secara baik, banyak yang pasif pada saat pembelajaran matematika, dan tidak mampu menyelesaikan persoalan atau menyikapi kondisi secara kritis.¹⁰ Terutama saat selesai menjelaskan materi. Ketika di tanya tentang materi yang telah di jelaskan oleh ibuk Sri Wahyuni S.Pd, banyak siswa yang diam. Namun, ketika di evaluasi kembali tentang materi yang telah di jelaskan banyak siswa yang belum paham. Berdasarkan fenomena dan permasalahan di atas, menarik perhatian dan fokus peneliti. Kreativitas guru kelas terhadap hasil belajar matematika pada kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu.

Selanjutnya hasil dokumentasi SDN 75 Kota Bengkulu diketahui bahwa nilai KKM bidang studi Matematika pada siswa pada rentang nilai terendah yaitu < 65, pada siswa kelas IV SDN 75 diketahui jumlah siswa sebanyak 128 siswa dengan tingkat persentase nilai KKM siswa yang berada pada kategori lulus sebanyak 58,59% atau sebanyak 75 siswa dan siswa yang belum mencapai standar

¹⁰Hasil observasi selanjutnya dengan ibuk Sri Wahyuni S.Pd selaku guru wali kelas IV dan juga memegang mata pelajaran Matematika, tanggal 27 September 2022 pada pukul: 08.30 WIB di SDN 75 Kota Bengkulu

KKM adalah sebanyak 41,41% sebanyak 53 siswa. Artinya hamper setengah dari jumlah siswa belum lulus secara KKM pada mata pelajaran matematika, yang bermakna hasil belajar matematika pada siswa kelas IV masi pada kategori rendah.¹¹

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dimengerti sehingga siswa takut terhadap mata pelajaran matematika
2. Siswa tidak semangat dalam pembelajaran matematika
3. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru (teacher centered) dan pendekatan yang dipakai masih tekstual
4. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

Berdasarkan pada “Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik” disebutkan bahwa indikator kreatifitas sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.

¹¹ Dokumentasi hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu, tahun ajaran 2022 / 2023.

4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malumalu.
5. Mempunyai/menghargai rasa keindahan.
6. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
7. Memiliki rasa humor tinggi.
8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (*orisinil*).
10. Dapat bekerja sendiri.
11. Senang mencoba hal-hal baru.

C. Batasan Masalah

Pembatasan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah serta agar masalah yang dikaji dalam penelitian ini menjadi terarah dan tidak melebar terlalu jauh, diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Kreativitas guru yang dimaksud meliputi kreativitas dalam perencanaan pembelajaran, kreativitas dalam proses pembelajaran, dan kreativitas dalam penilaian pembelajaran berbasis K13 mata pelajaran Matematika.
2. Guru yang dimaksud adalah Guru Matematika SDN 75 Kota Bengkulu yang menjadi subjek penelitian.
3. Hasil Belajar yang dimaksud adalah suatu prose perubahan tingkah laku di dalam diri manusia, berupa perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam

perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotor.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan kreativitas guru terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu ?
2. Seberapa besar pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh signifikan kreativitas guru terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 75 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa agar mereka memahami pentingnya memiliki kemampuan penguasaan materi matematika yang baik.

2. Bagi guru MI/SD yang mempunyai permasalahan yang sama dengan kondisi siswa dan sekolah yang sama pula dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan penguasaan matematika siswa.
3. Bagi sekolah, agar perilaku lembaga pendidikan menyadari perannya sebagai media pengembangan kreativitas guru dalam matematika.
4. Bagi peneliti, untuk mengembangkan kemampuan penguasaan materi matematika siswa MI/SD dengan pembahasan yang lebih luas.
5. Manfaat bagi sekolah
 - a. Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
 - b. Sebagai landasan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidik