

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru menjadi salah satu faktor dari berhasilnya setiap usaha pendidikan. Terdapat peran yang sangat penting pada guru dalam mengembangkan dan memajukan siswanya, guru dituntut agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran (Daniati & dkk, 2020, p. 210). Salah satu hal yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah media ajar, yang dimana didalam media ajar ini terdapat berbagai jenis yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Media ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya media ajar, guru dapat mengembangkannya menjadi metode diskusi, permainan, atau dengan kegiatan yang lainnya.

Adanya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung mempunyai arti penting baik bagi siswa ataupun bagi guru. Dengan adanya media pembelajaran pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersalurkan. Media pembelajaran dapat mewakili suatu materi yang akan diajarkan secara teliti, jelas, menarik dan lebih detail. Ketika guru memberikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran, dapat menyebabkan multitafsir pada setiap siswa, hal itu disebabkan karena cara

memahami dan merespons siswa terhadap pengetahuan tidaklah sama.

Landasan dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat dijumpai dalam Al-Qur'an, firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:”(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”(Kementerian Agama RI, 2019, p. 272).

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, guru harus memperhatikan perkembangan jiwa siswa, karena faktor inilah yang sebetulnya menjadi tujuan dari media pembelajaran. Jika guru tidak memperhatikan dan memahami perkembangan yang ada pada siswanya, maka guru akan kesulitan untuk menggapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Peni pada tahun 2022 dengan judul “Hubungan Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 20 Kota Bengkulu”, menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan antara kreativitas guru dengan motivasi belajar

siswa (Peni, 2022, p. 116). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap cara memahami anak, dengan kreatifnya guru menyampaikan materi anak semakin mudah dalam memahami materi dan semakin berkembangnya jiwa kreatif siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan yang ada didalamnya.

Mata pelajaran yang penting dalam pendidikan dasar salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Matematika berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir rasional, logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa (Maryanti & Qadriah, 2019, p. 9). Pada dasarnya matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, namun pelajaran matematika jarang diminati oleh siswa dan sering kali dianggap pelajaran yang tidak mudah, tidak menarik dan membosankan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bela, Arifin, dan Tri dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang” pada tahun 2019 mengatakan faktor rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika salah satunya adalah cara mengajar guru masih monoton dan jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung (Putri,

Muslim, & Bintaro, 2019, p. 68).

Kurikulum adalah pedoman dalam pelaksanaan proses pendidikan di semua jenjang, sehingga merupakan kunci agar tercapainya keberhasilan dan tujuan pendidikan. Kurikulum merdeka saat ini berlaku di Indonesia, kurikulum merdeka diartikan pembelajaran yang menggunakan metode pemberian kesempatan kepada semua siswa untuk memperlihatkan kelebihan alami yang dipunyai dengan menyenangkan, tenang, dan tidak ada tekanan, serta memberikan suatu kebebasan kreatifitas yang menjadi gagasan dari bebas belajar (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihatini, 2022, p. 6314).

Kurikulum merdeka memberikan kesempatan luas bagi guru untuk berkreasi dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, guru didorong untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik serta inovatif (Kebudayaan, 2022, p. 1). Tepatnya media pembelajaran digunakan mampu membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih gampang dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 30 Maret 2024, SDN 21 Rejang Lebong adalah salah satu sekolah dasar yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan menjadi sekolah penggerak angkatan 1, dimana guru-guru sekolah ini dituntut menjadi lebih kreatif dalam menggunakan

media pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, Guru SDN 21 Rejang Lebong berusaha dalam menggunakan media pembelajaran secara baik. Dimana hal tersebut bertujuan agar dapat memunculkan semangat serta motivasi belajar siswa, karena pada awalnya rasa ingin tau dan semangat belajar matematika siswa kurang karena pembelajaran matematika dianggap pembelajaran yang sulit, serta kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran karena karakter siswa yang bermacam-macam juga menjadi pertimbangan tersendiri bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu: Pertama, kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Kedua, siswa kesulitan dalam belajar mata pelajaran matematika. Ketiga, kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti menganggap perlu untuk mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Yang dimana masalahnya dibatasi agar lebih fokus dan terarah pada kreativitas guru kelas 4, 5, dan 6 dalam menggunakan media pembelajaran matematika di SDN 21 Rejang Lebong. Kreativitas guru yang dimaksud adalah dapat membuahkan hasil inovasi yang baru dalam aktivitas belajar, dapat mengembangkan dan membuat media

pembelajaran yang menarik, dapat membangun pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat menyertakan siswa dalam seluruh aktivitas belajar. Dan media pembelajaran matematika di kelas tinggi pada kurikulum merdeka yang dimaksud adalah media grafis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rara Oktaviana selaku guru kelas yang dilaksanakan pada tanggal 30 maret 2024, bahwa di SDN 21 Rejang Lebong, diperoleh informasi bahwa sebagian guru sudah menggunakan variasi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika seperti media gambar, *infocus*, *sterofoam*, dan lain-lain, walaupun belum seluruh materi guru menggunakan media pembelajaran. Didalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran, mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika di Kelas Tinggi pada Kurikulum Merdeka di SDN 21 Rejang Lebong”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana kreativitas guru matematika dalam menggunakan media pembelajaran di kelas tinggi pada kurikulum merdeka di SDN 21 Rejang Lebong?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendukung kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran matematika di kelas tinggi pada kurikulum merdeka di SDN 21 Rejang Lebong?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang peneliti paparkan, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas guru matematika dalam menggunakan media pembelajaran di kelas tinggi pada kurikulum merdeka di SDN 21 Rejang Lebong.
2. Untuk menjabarkan faktor penghambat dan pendukung kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran matematika di kelas tinggi pada kurikulum merdeka di SDN 21 Rejang Lebong.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di Kelas Tinggi pada Kurikulum Merdeka di SDN 21 Rejang Lebong memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian yang diperoleh dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan kreativitas guru

dalam menggunakan media pembelajaran matematika di kelas tinggi pada kurikulum merdeka.

- b. Hasil Penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dan referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran matematika.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan masukan terhadap perannya dalam mengembangkan pemahaman dalam pembelajaran matematika, dan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru dalam menentukan media pembelajaran matematika yang kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- b. Bagi para pembaca, khususnya mahasiswa calon guru agar bisa mengetahui faktor-faktor yang mendukung kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti menambah wawasan keilmuan penulis dalam dunia pendidikan dan pengalaman.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksud menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini sebagai berikut:

1. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikan sesuatu hal yang baru.
2. Media adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan.
3. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

