

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat memiliki peran penting dalam memajukan pembangunan bangsa karena tanpa pendidikan akan sulit membentuk kepribadian dan berfikir individu. Pendidikan selalu dipercaya membentuk masyarakat agar usaha dapat mengembangkan potensi. Mendidik merupakan memanusiakan manusia sebab manusia tidak akan menjadi manusia bila tidak dididik sedangkan mengajar merupakan upaya mentransformasi pengetahuan, ilmu dan teknologi kepada peserta didik. Dengan mewujudkan hal tersebut maka diperlukan guru yang berkualitas dalam mengajar (Al Rasyid, 2012:2-3).

Guru merupakan tenaga profesional harus memiliki kompetensi keguruan dimana kompetensi keguruan tersebut tampak pada kemampuan guru saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru yang profesional akan mengupayakan agar anak memahami setiap materi yang diberikan (Aliyah, 2017:2). Guru harus memberikan inspirasi kepada peserta didik agar peserta didik memiliki kemauan dalam belajar. Dikatakan inspirasi jika segala sesuatu yang dapat mendorong untuk memunculkan ide-ide kreatif guru yang muncul dalam dirinya (Salahudin, 2010:219).

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang diterapkan. Kreativitas guru merupakan kemampuan yang dapat

mengekspresikan secara optimal segala kemampuan yang dimiliki dalam rangka membina dan mendidik anak didik yang baik. Kreativitas guru merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. (Talajan, 2012:36). Guru yang kreatif dalam pembelajaran akan membuat siswa semangat dalam motivasi belajarnya terutama dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa dari tingkat dasar (SD) sampai kejenjang yang lebih tinggi (Perguruan Tinggi). Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang akan diajarkan (Susanto, 2013:185).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 27 Oktober 2017 peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan kelas V di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan mengenai keadaan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran, respon siswa terhadap mata pelajaran matematika dan antusias siswa dengan mata pelajaran matematika. Wawancara dengan ibu Wiwid dan bapak Muhammad menanyakan mengenai permasalahan diantaranya guru jarang menggunakan media sehingga motivasi belajar siswa kurang terutama pada mata pelajaran matematika, berdasarkan permasalahan

diatas menunjukkan bahwa kebanyakan siswa di SDN Telagabiru 2 lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dan menyimak penjelasan yang diberikan guru, Jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran matematika dari pada guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Motivasi adalah suatu proses di dalam individu, proses ini memiliki dua elemen yaitu elemen dalam atau *inner component* dan elemen luar atau *outer component*. Motivasi merupakan kekuatan dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan Motivasi belajar adalah dorongan dari internal maupun eksternal kepada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik (Hamzah, 2011:23).

Penelitian terdahulu yang relevan tentang pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran dan kecerdasan emosional siswa terhadap prestasi belajar siswa yang dilakukan oleh Suparno (2016) diperoleh hasil ada pengaruh yang signifikan karena dengan guru kreatif dalam menggunakan metode maupun media yang sesuai dengan materi yang disampaikan akan membuat siswa bersemangat dan termotivasi dalam belajar. Dengan guru kreatif dalam menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran dapat menarik siswa, yang pada akhirnya memberi keuntungan kepada para siswa dengan hasil belajar dan motivasi belajar yang semakin meningkat.

Penelitian lain yang relevan tentang pengaruh status ekonomi orang tua terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh Santang (2016) diperoleh hasil ada pengaruh ekonomi orang tua terhadap motivasi belajar siswa. Guru harus dapat memberikan pelajaran dengan memberikan berbagai metode serta media yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan mampu menumbuhkan motivasi belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti adalah :

- 1) Adakah pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan?
- 2) Seberapa besar pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

- 1) Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan.
- 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada sekolah, guru, siswa dan peneliti:

a) Sekolah

Memberikan kebijakan seperti dilaksakannya pelatihan bagi guru agar kreatif dalam menggunakan media terutama pada mata pelajaran matematika dan memberikan informasi dalam membantu guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

b) Guru

Memberikan informasi mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media pada proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

c) Peneliti

Memberikan pengetahuan, informasi serta manfaat mengenai pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Telagabiru 2 Kecamatan Tanjungbumi Bangkalan.