

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada hakikatnya matematika diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan agar dapat mendorong berkembangnya pemahaman dan penghayatan siswa terhadap prinsip dan nilai matematika. Dengan demikian, melalui belajar matematika akan tumbuh daya nalar, berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, cerdas, terbuka dan rasa ingin tahu.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagaimana diharapkan bukanlah sesuatu yang mudah dicapai. Hal ini disebabkan karena matematika yang objek penelaahannya bersifat abstrak akan sulit dipahami siswa sekolah dasar maka dalam pembelajarannya perlu disajikan melalui wujud kongkret atau media kongkret.

Namun dalam upaya untuk mewujudkan objek matematika yang sifatnya abstrak ke dalam wujud kongkret, sangat menuntut kreativitas guru untuk memilih media yang relevan dengan kegiatan-kegiatan yang menjadi kebutuhan siswa dalam belajar matematika di sekolah dasar. Terutama media yang menarik minat atau motivasi siswa untuk belajar, sehingga melalui penggunaan media tersebut siswa terdorong untuk memanipulasi, mengemukakan gagasan dan kemauannya, serta mencatat dan menyajikan informasi yang telah dipelajarinya.

Sesuai hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran matematika di SDN 04 Telaga, ternyata setiap guru kelas di sekolah tersebut juga mengalami hal yang sama sebagaimana yang diuraikan diatas. Selain itu, siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena kurang memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini guru menggunakan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa dapat aktif untuk mengemukakan pendapat, memahami dan menyelesaikan persoalan yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Pada kenyataanya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman dan ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, bukan guru yang aktif melainkan siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik mengangkat judul “Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Di SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika.
2. Penggunaan media pembelajaran matematika masih kurang kreatif.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kreativitas guru menggunakan media dalam pembelajaran matematika di SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kreativitas guru menggunakan media pembelajaran matematika di SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa: dapat dijadikan umpan balik untuk mengetahui kemampuan siswa dengan adanya bantuan media pembelajaran matematika di dalam kelas.
2. Bagi guru: sebagai bahan masukan agar guru dapat mengkreaitivitaskan media pembelajaran di dalam kelas pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran dan mendapatkan hasil yang diharapkan.
3. Bagi sekolah: memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan peneliti dan pengalaman berharga untuk mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran matematika di dalam kelas.