

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal pikiran yang rasional sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul di masa sekarang dan yang akan datang. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan yang baik kita akan mudah untuk mengikuti perkembangan zaman di masa yang akan datang (Safitri, 2019). Inti dari pendidikan yaitu adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik, Pendidikan sesungguhnya mempunyai investasi jangka panjang yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan kualitas dirinya sendiri.

Berbagai permasalahan yang menyebabkan tujuan dari pembelajaran yang belum tercapai secara maksimal mungkin. Khususnya pada mata pelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan juga membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika (Utari dkk, 2019). Salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak suka dari pelajaran matematika dan sulit memahami pembelajaran dapat muncul dari guru, yakni kurang tepatnya penggunaan pembelajaran yang digunakan, padahal siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika menyebabkan kecemasan yang membuat kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Slameto, 2014) bahwa siswa dengan tingkat kecemasan yang tinggi tidak berprestasi sebaik siswa dengan tingkat kecemasan yang rendah. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di berbagai bidang pendidikan, di sekolah dasar pelajaran matematika mempelajari tentang bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Terdapat lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis; (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari; (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman; (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas; dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Sejalan dengan alasan tersebut, penguasaan matematika yang kuat sejak dini diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan.

Tujuan dari pembelajaran matematika yaitu bagi siswa adalah agar siswa dapat memahami berbagai konsep matematika dan dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep matematika itu sendiri. Siswa juga dapat mengaplikasikan konsep tersebut dalam pemecahan masalah dengan tepat sehingga mampu mengkomunikasikannya dan menafsirkan kedalam bahasa yang mudah dipahami dan menanamkan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan berperilaku ilmiah.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan tentang sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-

ciri aptitude seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran (May, 2017).

Hasil observasi yang awal penulis lakukan dengan salah satu guru di SD, terlihat bahwa suasana kelas selama proses kegiatan belajar mengajar kurang kondusif dan menjenuhkan. masih banyak ditemukan siswa tidak memperhatikan penjelasan apa yang disampaikan oleh guru di depan. Siswa juga tidak fokus saat proses pembelajaran dan asik sendiri bermain dengan temannya. Diketahui bahwa nilai KKM yang harus diperoleh siswa kelas V pada mata pelajaran matematika yakni 65. Data dari hasil ulangan harian kelas V tahun ajaran 2021/2023 menunjukkan bahwa dari 26 siswa, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai 90, sebanyak 4 siswa yang mendapatkan nilai 70. Sebanyak 3 siswa yang mendapatkan nilai 60, sebanyak 7 siswa yang mendapatkan nilai 50, dan sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai 40.

Berdasarkan latar belakang yang dilakukan peneliti dari data ulangan siswa tersebut hanya 8 siswa yang dapat mencapai standar KKM, sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah standar KKM sebanyak 18 siswa pada materi bangun ruang. Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian tentang “Analisis Penyebab Rendahnya Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 65 Palembang.

1.2 Fokus dan Sub Penelitian

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas dan motivasi belajar matematika.

2. Sub Fokus Penelitian

Adapun sub fokus penelitian ini yakni penyebab rendahnya kreativitas dan motivasi belajar matematika materi bangun ruang Kelas V.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penyebab Rendahnya Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V di SD Negeri 65 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui dan mendeskripsikan faktor penyebab rendahnya kreativitas dan motivasi belajar matematika kelas V pada materi bangun ruang pada siswa SD Negeri 65 Palembang.
- b. Mengetahui upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 65 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengetahui penyebab rendahnya kreativitas dan motivasi belajar matematika pada materi bangun ruang kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi dalam metode pembelajaran dan dapat menambahkan wawasan serta pengetahuan dalam bidang pendidikan.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan yang dapat memotivasi dalam memberikan kegiatan pembelajaran materi bangun ruang.

c. Bagi Siswa

Memberi gambaran kreativitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang, sehingga dapat memperbaiki kekurangan dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan lagi.

d. Bagi Orang tua

Memberi masukan kepada orang tua berkaitan dengan peningkatan kreativitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang.