

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum sebagai bentuk acuan dalam pengajaran yang bersifat sangat rinci menguraikan apa yang mesti diperbuat oleh seorang guru sebelum, saat dan sesudah mengajar, telah berpengaruh pada seorang profil guru yang dituntut harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan.¹ Kurikulum dapat digunakan sebagai pedoman untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran. Kurikulum dapat mendorong tenaga pengajar untuk lebih kreatif dalam proses belajar-mengajar sehingga dapat membantu menunjang pengajaran agar lebih baik.

Matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, ini berarti proses pengerjaan matematika harus bersifat deduktif yang dimana harus berdasarkan pembuktian bukan berdasarkan pengamatan (induktif). Matematika berkembang dari pencacahan, perhitungan, pengukuran, dan pengkajian sistematis terhadap bangun dan pergerakan benda-benda fisika.² Matematika pada umumnya

¹ Purwadhi, Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran Abad XXI, *Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*. Vol 4, No 2, 2019, hal 107

² Rahayu Condro Murti, Meningkatkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Sosiokultur, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol 02, No 2, 2009, hal 166

mata pelajaran matematika diartikan sebagai pelajaran berhitung yang selalu berhubungan dengan angka.

Kreativitas berasal dari kata *to create* artinya membuat. Dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Pada saat akan membuat sesuatu, ada beberapa aspek penting yang menyertainya, pertama, mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu. Kedua, mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam membuat produk tersebut. Ketiga, mampu melaksanakannya dan mampu menghasilkan sesuatu. Bagi siswa SD/MI pembelajaran Matematika sering kali masih dianggap pelajaran yang sulit. Anggapan seperti ini dikarenakan matematika selalu berhubungan dengan angka dan hitung-hitungan, pemikiran seperti inilah yang membuat siswa malas untuk mempelajari dan memahami matematika. Selain itu image seorang guru matematika yang terkesan menyeramkan saat mengajar dan tidak tersampainya materi dengan baik pada proses pembelajaran membuat siswa tidak menyukai matematika.³ Kreatifitas guru dalam pengembangan media pembelajaran perlu ditingkatkan, karena mengingat pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak disukai peserta didik. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik semangat untuk belajar.

Seorang guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya, karena berhasil atau tidaknya suatu pendidikan tidak lepas dari peran seorang guru dalam mengajar. Guru memiliki peranan yang sangat besar bagi perkembangan dan kemajuan peserta didiknya. Oleh karena itu kreativitas

³ Erviana, Vera Yuli dan Muslimah, Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol 11, Nomer 1, 2018, hal 76

dan inovasi yang dimiliki guru sangat penting guna membuat pembelajaran yang sedang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tujuan-tujuan yang diinginkan dari kreativitas dan inovasi yang dimiliki oleh seorang guru haruslah mampu membuat pemahaman peserta didik meningkat pada mata pelajaran maupun materi yang sedang diajarkan. Kreativitas dan inovasi seorang guru dapat berupa penerapan strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi, serta pemakaian media pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien. Penggunaan alat bantu berupa media dan alat peraga dapat membantu memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu guru juga harus memiliki strategi dan metode pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.

MI Darul Hikmah adalah suatu lembaga pendidikan yang berdiri di Desa Pikatan Kecamatan Wonodadi. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang memiliki segudang prestasi baik akademik maupun non akademik. Banyak wali murid yang mempercayakan putra-putrinya untuk menempuh pendidikan di sekolah tersebut menandakan bahwa sekolah tersebut memiliki nilai unggul tersendiri. Sekolah ini juga memiliki berbagai kegiatan diluar kegiatan pembelajaran seperti Madin, pramuka, serta ekstrakurikuler. Selain itu sekolah juga memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai fasilitas seperti ruang kelas yang nyaman, mushola, perpustakaan, dll. Selain itu sekolah ini juga memiliki banyak prestasi dalam bidang matematika. Bahkan, ada salah satu siswa yang pernah mewakili sekolah untuk ke tingkat Nasional. Tidak hanya itu, sekolah ini juga sering menjuarai berbagai jenis olimpiade seperti MIPA dan Kompetisi Sains Madrasah.

Pengamatan yang dilakukan ini menghasilkan berbagai prestasi dalam bidang akademik utamanya matematika tidak terlepas dari peran guru mata pelajaran

matematika. Guru selalu berusaha meningkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan media dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya. Guru akan mengembangkan berbagai kreativitas seperti mengembangkan strategi, metode serta penggunaan media pembelajaran matematika sehingga mata pelajaran tersebut mudah diterima dan dipahami peserta didik. Sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Kondisi pendidikan pada saat ini berada pada masa transisi dalam menyesuaikan keadaan yang sedang terjadi, sejak negara Indonesia menyatakan bahwa masuknya virus covid-19 ini sebagai pandemi, maka secara tidak langsung kebiasaan semua aktifitas menjadi berubah baik dari segi teknis persiapan dan teknis pelaksanaannya dengan mempertimbangkan keselamatan kesehatan semua pelaku pendidikan tanpa terkecuali.

Munculnya kebijakan-kebijakan baru dalam dunia pendidikan saat ini menjadi hal yang sangat wajar karena kondisi dan situasi yang memang tidak bisa dipaksakan untuk mencapai target-target yang telah direncanakan dalam kondisi normal, sehingga kebijakan baru mutlak dimunculkan untuk menjadi alternatif dalam mencapai target yang telah direncanakan dengan metode atau teknis yang relevan dengan kondisi saat ini.

Kebijakan baru yang muncul seolah menjadi bukti bahwa unsur pendidikan tidak boleh berhenti dalam keadaan apapun, pertimbangan ini juga selaras dengan kondisi siswa yang memiliki tuntutan wajib belajar dalam rentan usia yang telah ditetapkan, bukan hanya sebagai tuntutan tetapi belajar merupakan sebuah cara agar siswa dapat berkembang dari segi intelektual dan emosional secara normal.

Pandemi bukanlah suatu alasan yang menjadikan proses pembelajaran berhenti, karena belajar memiliki sifat fleksibel dalam prosesnya, dikatakan belajar apabila, siswa mendapatkan sesuatu yang merubah tingkah perilakunya baik itu pengetahuan, keterampilan dan sikap dari sumber tertentu atau sumber belajar yang bisa didapatkan dari mana saja, belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah terhenti tidak terkecuali untuk lembaga belajar yang juga akan terus berinovasi dalam menghadapi segala masalah yang terjadi.

Lembaga pendidikan atau sekolah yang berada pada wilayah Blitar tidak berhenti merumuskan alternatif yang dapat diterapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran ditengah pandemi virus covid-19, yang diatur dalam Surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tanggal 24 Maret 2020 Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), yang mana didalamnya memberikan penekanan terhadap pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) yang dirasa memberikan tingkat resiko paling rendah untuk keselamatan kesehatan dalam masa pandemi covid-19.⁴

Berlakunya surat edaran ini tidak lain adalah untuk menyikapi kondisi pandemi yang memberikan ancaman kesehatan bahkan nyawa bagi manusia yang terjangkit, karena proses pembelajaran merupakan kegiatan massal yang sangat berpotensi untuk memberikan dampak buruk pada situasi saat ini, maka sangatlah wajar apabila proses pembelajaran tidak dilaksanakan secara massal atau bertatap muka, yang sebagai gantinya dapat dilakukan secara virtual atau dalam jaringan.⁵

⁴ Sri Gusti, Nurmiati, Muliana, Ori Krianto, *Belajar Mandiri Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi COVID-19 Konsep, Strategi, Dampak, dan Tantangannya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 95.

⁵ Sri Kis Untari, *Kreatifitas Guru dalam Menyongsong Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Buana Pendidikan Spesial Issue, Volume 16 No. 30, 2020*

Kebijakan ini mulai berlaku setelah keluarnya surat edaran dari dinas pendidikan yang membuat semua lembaga sekolah juga harus menyesuaikan dengan aturan atau kebijakan yang telah dibuat sehingga segala bentuk adaptasi akan sangat banyak dilakukan utamanya dalam bidang teknis dan sarana pra sarana yang menunjang terlaksananya program pembelajaran yang sesuai dengan target awal.

Dinas pendidikan memberikan penekanan pada proses pembelajaran jaringan online melalui redaksi surat edaran, sehingga memberikan tuntutan bagi penyelenggara pembelajaran yaitu lembaga sekolah, kepala sekolah, guru, orang tua dan siswa melakukan adaptasi dan membuat rumasan mengenai teknis kegiatan dengan teknis dalam jaringan, hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi semua elemen pendidikan, disisi lain dalam jaringan memberikan kemudahan dan fleksibilitas yang lebih tinggi bagi penyelenggara dan peserta pembelajaran, karena memiliki efisiensi ruang dan waktu yang tidak terbatas.⁶ Tuntutan tersebut harus sudah dipersiapkan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Sehingga adaptasi terhadap kebijakan baru harus segera diterapkan.

Guru dalam kondisi ini hakikatnya memiliki tuntutan yang sangat tinggi, karena setelah menerima surat edaran dan dengan ditetapkannya pembelajaran dengan teknis yang baru maka guru memiliki tuntutan untuk beradaptasi lebih cepat agar kembali dapat mengambil alih perannya sebagai fasilitator pembelajaran, serta mencapai target pembelajaran, dalam hal ini perlu adanya kesadaran akan peningkatan kreatifitas guru dalam beradaptasi dan menyikapi keadaan, ketika guru dapat menggunakan kreatifitasnya maka hal yang baru akan menjadi peluang baginya untuk mempermudah kinerja dan tuntutan lainnya yang nantinya pasti akan muncul

⁶ Sri Kis Untari, Kreatifitas Guru dalam Menyongsong Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Buana Pendidikan Spesial Issue*, Volume 16 No. 30, 2020

seiring dengan perkembangan keadaan.⁷ Guru juga harus memperhatikan kondisi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring karena dalam prosesnya nanti siswa akan dituntut untuk mempersiapkan perangkat pembelajarannya yang meliputi, device (Hp atau Laptop), koneksi internet, dan sumber belajar sehingga sangat memungkinkan terjadi kendala dalam persiapan pembelajaran, oleh karena itu guru harus mampu menyiapkan alternatif solusi mengenai hal tersebut dengan memberikan klasifikasi pada siswa mengenai kesiapan perangkat yang mungkin membutuhkan bantuan dalam mempersiapkannya.

Pemaparan peneliti untuk melakukan penelitian di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar secara mendalam tentang kreativitas guru untuk mengembangkan media dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul **“Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar”**.

⁷ Sri Kis Untari, Kreativitas Guru dalam Menyongsong Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Buana Pendidikan Spesial Issue*, Volume 16 No. 30, 2020

B. Fokus Penelitian

Konteks penelitian yang telah dikemukakan diatas, ada beberapa pokok permasalahan yang perlu dikaji dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi yang sesuai dengan kebutuhan belajar pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar?
2. Bagaimana Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi yang menarik pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar?
3. Bagaimana faktor-faktor yang menghambat Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi yang sesuai dengan kebutuhan belajar pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar.
2. Untuk mengetahui Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi yang menarik pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat dalam Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi kontribusi dan sumbangan ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan Kreatifitas Guru untuk Mengembangkan Media dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi pada tingkat MI/SD. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain dimasa mendatang sebagai acuan dalam perbaikan penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi instansi

Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan dan pertimbangan untuk memperhatikan tentang kualitas guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pelajaran matematika oleh Kepala sekolah

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan, khususnya guru bidang matematika, serta para guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam bidang studi matematika dan juga sebagai sarana untuk mengembangkan ide atau gagasan dalam mengembangkan kreatifitas dalam mengajar.

c. Bagi siswa

Seorang guru yang memiliki kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

d. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perpustakaan sebagai bahan koleksi dan referensi, juga sebagai tambahan literature dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar / bacaan bagi mahasiswa lainnya.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perancangan penelitian dalam hal-hal yang berkaitan dengan topik diatas.

f. Bagi pembaca

Hasil penelitian dapat dijadikan tambahan referensi, baik sebagai perbandingan wacana, tambahan informasi, maupun rujukan. Sehingga bidang keilmuan pendidikan di Indonesia menjadi semakin berkembang dan bermutu.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini dimaksudkan untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul proposal penelitian “Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar.” Maka akan kami uraikan dengan jelas sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Kreatifitas

Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta

b. Guru

Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing anak didik secara individual maupun secara klasikal di sekolah maupun di luar sekolah.

c. Pengembangan

Pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas.

d. Media

Media adalah suatu alat perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima

e. Pembelajaran matematika

Pembelajaran adalah suatu perubahan yang dapat memberikan hasil jika berinteraksi dengan informasi. Jadi, pembelajaran matematika adalah tingkat upaya yang dilakukan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika.

f. Masa Pandemi Covid-19

Masa Pandemi Covid-19 adalah masa dimana adanya penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru-baru ini ditemukan.

2. Penegasan Operasional

Penegasan secara konseptual diatas maka secara operasional yang dimaksud dari Kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika adalah segala bentuk upaya yang dilakukan guru yang memegang mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kualitas dengan cara mengekspresikan, dan mewujudkan potensi daya pikirnya, sehingga menghasilkan suatu alat perantara informasi yang baru dan unik untuk mengkombinasi sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih menarik. Terutama pada saat pandemi covid-19 yang

mana guru memiliki tuntutan yang lebih tinggi sebagai fasilitator serta mencapai target pembelajaran, dalam hal ini perlu adanya kesadaran akan peningkatan kreatifitas guru dalam berdaptasi dan menyikapi keadaan, ketika guru dapat menggunakan kreatifitasnya maka hal yang baru akan menjadi peluang baginya untuk mempermudah kinerja dan tuntutan lainnya yang nantinya pasti akan muncul seiring dengan perkembangan keadaan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan garis besar penyusunan laporan yang bertujuan memudahkan jalan pemikiran dalam memahami keseluruhan laporan. Secara garis besar laporan penelitian kualitatif adlah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, ini merupakan langkah awal untuk mengetahui gambaran secara umum dari keseluruhan isi skripsi yang akan dibahas.yang terdiri dari: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II: Pada bab ini merupakan kajian teori mengenai pengertian kreatifitas guru, pengertian matematika, pengertian metode dan media, tinjauan materi dan penelitian terdahulu.

Bab III: Metode Penelitian, yang terdiri, rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

Bab IV: Laporan Hasil Penelitian terdiri dari deskripsi data.

Bab V: Pembahasan yang sesuai fokus penelitian.

Bab VI: Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.