

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas

Kreatifitas merupakan tindakan sekaligus produk tindakan. Kreativitas merupakan proses “menciptakan, menemukan, mengimajinasikan mengonsepsikan, membentuk, mengonstruksikan, memproduksi menghasilkan, melihat masa depan atau kemampuan memprediksi trend yang baru, kemampuan menganalisis kebutuhan pasar atau masyarakat.¹ Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru tersebut sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya ataupun oleh orang lain.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas meliputi ciri-ciri *aptitude* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, dengan proses berfikir. Sedangkan ciri-ciri non *aptitude* ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Kedua jenis kreativitas ini diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud.² Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif terdapat lima sifat yaitu :

¹ Iwan Setiawan, *Agri Bisnis Kreatif*, (Jakarta : Penebar Swadaya, 2012). Hal 67

² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru dan Orangtua*, (Jakarta : PT Gramedia, 2013), hal 88-90.

1) Berpikir lancar (*fluency of thinking*)

Berpikir lancar yaitu siswa mampu menjawab dengan sejumlah jawaban, selain itu siswa lancar dalam mengungkapkan gagasan dengan cepat. Pada aspek kelancaran, penilaian bukan hanya didasarkan penilaian hasil semata, melainkan penilaian proses saat siswa memecahkan suatu permasalahan yang diberikan guru. Upaya pengembangan aspek fluency guru harus lebih mendorong siswa untuk mengeluarkan jawaban-jawaban lain sebagai alternatif mengembangkan keluwesan. Jika keluwesan kurang dikembangkan maka aspek originality tidak akan muncul.³ Cara yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kelancaran adalah dengan mengajukan pertanyaan adalah kemampuan untuk dapat menghasilkan banyak gagasan atau ide

2) Berpikir luwes (*fleksible*)

Berpikir luwes yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda atau kemampuan memandang suatu (objek, masalah) dari berbagai sudut pandang. Siswa sudah mampu menganalisis, dan memecahkan suatu permasalahan berdasarkan gagasan kreatifnya, selain itu siswa mampu mengkategorikan suatu objek atau masalah sesuai dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Berpikir luwes merupakan cara berpikir seseorang yang mampu memikirkan lebih dari satu ide dalam menyelesaikan suatu masalah. kemampuan untuk memproduksi gagasan, jawaban dari sudut pandang yang berbeda-beda.

³ Septi Amtiningsih, dkk, Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipau Brainstorming pada Materi Pencemaran Air, *Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 13 Nomer 1, 2016, hal 870

⁴ Puspa Armandita, dkk, Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas XI MIA 3N 11 Kota Jambi, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 10 Nomer 2, 2017, hal 130

3) Berpikir original

Berpikir yang menyebabkan seseorang mampu melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik atau mampu menemukan kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari unsur-unsur yang biasa.⁵ Berpikir original merupakan kemampuan untuk menyampaikan pendapat atau ide menurut pengetahuannya sendiri dan mampu menemukan ungkapan yang baru.

4) Keterampilan merinci (elaboration)

Keterampilan merinci yaitu kemampuan mengajukan bermacam-macam pendekatan pemecahan masalah. Jika dilaksanakan dengan baik, elaborasi bisa menjadi sarana siswa untuk mengkomunikasikan hasil kerjanya secara detail dan rinci sehingga menjadi menarik.⁶ Kemampuan seseorang untuk mengembangkan suatu ide dengan baik sehingga menyebabkan seseorang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan

5) Keterampilan menilai (mengevaluasi)

Keterampilan menilai yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu di berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.⁷ kemampuan meninjau suatu persoalan. berdasarkan perspektif yang berbeda, menentukan patokan nilai tersendiri.

⁵ *Ibid*, hal 130

⁶ Septi Amtiningsih, dkk, Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Penerapan Guided Inquiry dipau Brainstorming pada Materi Pencemaran Air, *Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 13 Nomer 1, 2016, hal 870

⁷ Puspa Armandita, dkk, Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas XI MIA 3N 11 Kota Jambi, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 10 Nomer 2, 2017, hal 130

Ciri-ciri afektif (*non aptitude*), diantaranya:

1) Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu yaitu suatu emosi alami yang ada pada dalam diri manusia yang mana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya. Rasa ingin tahu akan membuat siswa terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tidak ia ketahui, dengan mencari tahu siswa akan mendapatkan banyak informasi serta ilmu yang baru dan menambah wawasan yang ia punya keinginan untuk mengetahui hal-hal yang baru.⁸ Rasa ingin tahu merupakan rasa selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan.

2) Bersifat imajinatif

Bersifat inajinatif yaitu kemampuanmembetuk dunia virtual. Menghadirkan realitas ke alam virtual buatan imajinasi, bersamaan dengan bertumbuhnya kesadaran dan emosinya.⁹ Imajinatif adalah suatu gambaran atau angan-angan yang ada dalam fikiran manusia. Mampu membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.

3) Merasa tertantang oleh kemajemukan

Merasa tertantang yaitu suatu rasa dimana individu terdorong untuk mengatasi masalah atau tugas yang sulit.¹⁰ Merasa tertantang adalah upaya untuk melakukan sesuatu hal yang berani dalam menghadapi perubahan tertantang oleh situasi yang rumit.

⁸ Caroline Hidayah Citra Ningrum, dkk, Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi, *Indonesian Values and Character Education Journal*, Vol. 2 Nomer 2, 2019, hal 71

⁹ Susapto Murdowo, Imajinasi sebagai Roh Kreatif Intelekt dalam Proses kreasi Pencipta Karya Seni, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5 Nomer 2, 2007, hal 208

¹⁰ Cicilia Rindi Antika, Tingkat Kreatifitas Siswa dan Implikasinya terhadap Program Pengembangan Kreatifitas, *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 1 Nomer 1, 2019, hal 77

4) Berani mengambil resiko

Berani mengambil resiko yakni Individu berani memberikan jawaban, tidak takut gagal, tidak takut mendapatkan kritik.¹¹ berani menerima akibat yang sudah dilakukan dan berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar.

5) Sifat menghargai, yaitu menghormati suatu perbedaan dalam kehidupan sehari-hari, menghormati bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghormati kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.¹² Menghargai suatu perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas yaitu faktor internal dan eksternal. faktor internal yang mendukung berkembangnya kreativitas adalah keterbukaan seseorang terhadap pengalaman sekitarnya, kemampuan mengevaluasi hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk menggunakan hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk menggunakan elemen dan konsep yang telah ada. Faktor kepribadian juga mendukung tumbuh kembangnya kreativitas seseorang, salah satunya adalah *asertivitas*.⁴ Ciri-cirinya adalah kepercayaan diri, kebebasan berekspresi secara jujur, tegas dan terbuka tanpa mengecilkan dan mengesampingkan orang lain dan berani bertanggung jawab.

Faktor eksternal yang mendukung berkembangnya kreatifitas adalah faktor lingkungan dimana kebudayaan yang mengandung keamanan dan

¹¹ Cicilia Rindi Antika, Tingkat Kreatifitas Siswa dan Implikasinya terhadap Program Pengembangan Kreatifitas, *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 1 Nomer 1, 2019, hal 77

¹² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru dan Orangtua*, (Jakarta : PT Gramedia, 2013), hal 88-90.

kebebasan psikologis.¹³ Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas seseorang itu ada dari dalam dan dari luar disesuaikan dengan apa yang bisa melekat pada diri kita.

d. Kriteria Kreatifitas

Kreatif adalah kemampuan seseorang menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi ide, gagasan, metode atau pendekatan yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik lagi. Kemampuan seorang guru dalam merancang pembelajaran dan menggunakan metode yang merangsang untuk berpikir dan bervariasi juga dapat dikatakan kreatifitas dalam mengajar, karena guru tersebut mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Guru yang kreatif adalah seorang guru yang mampu mengembangkan dan menggunakan metode yang bervariasi dan merangsang peserta didik untuk berpikir, merancang dan mempersiapkan bahan ajar memanfaatkan media pembelajaran, mengajukan pertanyaan yang merangsang cara berfikir anak.¹⁴ Kreatifitas dalam mengajar terkait dalam kemampuan guru dalam belajar mengajar yang mampu menciptakan keadaan kondusif sehingga murid merasa nyaman dan tertantang dalam belajar dengan merancang kombinasi-kombinasi baru yang dihubungkan dengan ide-ide baru.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru atau asli, yang sebelumnya belum dikenal atau pun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Sedangkan pengertian guru adalah pengelola proses belajar mengajar. Jadi kreativitas guru adalah kemampuan guru menciptakan hal-hal baru dalam mengajar sehingga memiliki

¹³ Fuad Nashori & Rahmi Diana Mucaharam, *Mengembangkan Kreatifitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, (Yogyakarta : Menara Kudus, 2002), hal 57

¹⁴ Yusuf Hanafiah, dkk (ed), *Aku Bangga Menjadi Guru Peran Guru dalam Penguatan Nilai Karakter Peserta Didik*, (Yogyakarta : UAD Press, 2021), hal 30

variasi didalam mengajar yang akan membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran kompetensi guru sangat berperan penting dalam memotivasi belajar pada peserta didik. Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya dan fokusnya berpusat pada siswa.¹⁵ Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga terbentuk perilaku belajar peserta didik yang efektif. Peserta didik pada dasarnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Ada juga peserta didik yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman dari luar dirinya sendiri, seperti: nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru.¹⁶ Kreativitas guru yang dimaksudkan disini yaitu cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi bukan hanya dengan searah atau hanya guru saja yang menjelaskan sehingga tidak ada timbal balik dari peserta didik, hendaknya guru menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, simulasi, menonton film yang sesuai dengan materi ajar yang diberikan.

Kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, guru diberi keleluasaan untuk mengembangkannya dan sedikit banyak pasti terdapat suatu masalah tersendiri bagi guru dan diperlukan

¹⁵ Adi Wijayanto, Abdul Aziz, Nur Iffah, Pengaruh Metode Pembelajaran Movement Exploration dan Metode Pembelajaran Guided Discovery Serta Persepsi Kinestetik terhadap Hasil Belajar Lay Up Bola Basket Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung, *Jurnal Segar*, Vol. 9, No. 1, 2020, hal. 4.

¹⁶ Dewantara, Andi Harpeni Amir B. , Harnida, Pengaruh Kreatifitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa, *Journal Of Primary Education*, Vol 1 Nomer 1, 2020, hal 17

keaktivitas guru untuk memecahkannya. Dalam penelitian ini akan dilihat sejauh manakah kreativitas guru dalam memecahkan masalah ini.¹⁷ Pelaksanaan pembelajaran daring ini juga untuk mengevaluasi media yang digunakan efektif atau belum, sehingga bisa untuk bahan evaluasi dan perbaikan dikemudian hari.

e. Kreatifitas Guru

Guru kreatif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Para pakar menyatakan bahwa betapapun bagus sebuah kurikulum (*official*), hasilnya sangat tergantung pada apapun yang dilakukan guru di dalam maupun diluar kelas (*actual*). Kualitas pembelajaran dipengaruhi pula oleh sikap guru yang kreatif untuk memilih dan melaksanakan pendekatan dan model pembelajaran. Karena profesi guru menuntut sifat kreatif dan kemauan mengadakan improvisasi. Oleh karena itu guru harus menumbuhkan dan mengembangkan sifat kreatifnya.

Teori-teori di atas dapat dirumuskan beberapa indikator guru kelas yang kreatif dalam melakukan pembelajaran matematika, yaitu :

1) Rasa ingin tahu yang tinggi

Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Rasa ingin tahu terjadi karena siswa menganggap bahwa sesuatu yang dipelajari merupakan hal yang baru yang harus diketahui untuk menjawab ketidaktahuannya. Rasa ingin tahu juga merupakan suatu emosi alami yang ada pada dalam diri manusia yang mana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya. Optimis dan berani menggali imajinasi walaupun tidak ada

¹⁷ Nana Syaodih, *Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2015), hal 194

panduan khusus dalam pelaksanaannya.¹⁸ Rasa ingin tahu yang tinggi adalah keinginan tahuan seseorang akan suatu hal yang baru sehingga sebisa mungkin harus bisa menemukan yang diinginkan tersebut.

2) Mampu membuat model pembelajaran yang bervariasi

Penggunaan model pembelajaran dalam satu mata pelajaran bisa lebih dari satu macam (bervariasi). Metode yang variatif dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak didik.¹⁹ Pengembangan variasi model mengajar merupakan suatu hal yang harus dimiliki seorang pendidik, yang mana dengan kemampuan mengembangkan variasi model mengajar, pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang diinginkan oleh peserta didik sehingga mereka mampu menyerap pelajaran dengan baik.

3) Mampu menemukan dan mendefinisikan masalah

Memecahkan suatu masalah dengan pikiran dan perasaannya. Bisa dilakukan dengan langkah-langkah yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana lalu memeriksa kembali prosedur dan hasil penyelesaian.²⁰ Guru mampu memberikan solusi akan masalah yang sedang dihadapi dengan selalu berfikir jernih dan positif.

4) Mampu mengembangkan komponen pembelajaran matematika meskipun tidak ada panduan langsung dari yang berwenang tetapi akan tetap berinisiatif sendiri. Sehingga mampu menerapkan ide atau gagasan sendiri agar pembelajaran matematika bisa terlaksana sesuai tujuan pembelajaran.²¹

¹⁸ Caroline Hidayah Citra Ningrum, et. All., Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi, *Indonesian Values and Character Education Journal*, Vol 2 Nomer 2, 2019, hal 71

¹⁹ *Ibid*, hal 71

²⁰ Tina Sri Sumartini, Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah, *Jurnal Musharafa*. Vol 5 Nomer 2, 2016, hal 152

²¹ *Ibid*, hal 196

Guru bisa melakukan variasinya sendiri dalam mengembangkan media pembelajara tanpa menunggu adanya perintah dahulu, asalkan sesuai materi yang diajarkan.

2. Hakekat Matematika

a. Pengertian Matematika

Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematik* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *matematico* (Itali), *matematicheskii* (Rusia) atau *mathematick* / *wiskunde* (Belanda); berasal dari perkataan latin *mathematike*, yang berarti “relating to learning”. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti *belajar* (berpikir). Matematika berarti “ilmu pengetahuan yang di peroleh dengan bernalar”. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain di peroleh tidak dengan melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran. Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan symbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.²² Matematika adalah suatu ilmu pelajaran yang membahas tentang angka dan hitung-hitungan yang mana merupakan ilmu yang pasti sehingga harus dipelajari sesuai rumus-rumus yang ada.

²² Erman Suherman,dkk, *Strategi pembelajaran Matematika Kontemporer, Common textbook*, Fakultas Pendidikan MIPA, (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal. 15

3. Pengembangan Pembelajaran Matematika

Adapun komponen yang harus dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan mata pelajaran matematika diberikan pada SD/MI agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Menggunakan penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 2) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 3) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.²³

b. Materi

1) Satuan jarak dan kecepatan

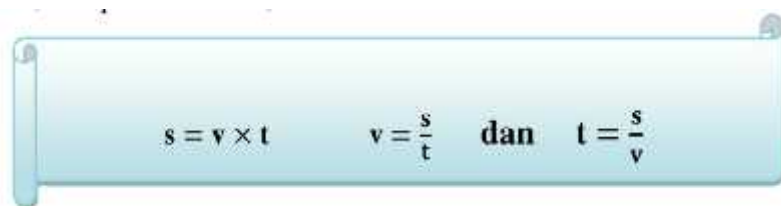
Satuan jarak dan kecepatan yang dimaksud penulis adalah salah satu materi dari mata pelajaran matematika kelas V SD/MI Bab II pada semester ganjil. Pembahasan materi ini seputar pengenalan satuan jarak dan kecepatan serta penyelesaian masalah yang menyangkut satuan jarak, kecepatan dan waktu.

Satuan jarak yang dimaksud dalam pelajaran ini adalah kilometer (km), meter (m), atau sentimeter (cm). penggunaanya tergantung pada jauh-

²³ Wardani, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Dinas Pendidikan Prop. DIY, 2006), hal. 4

dekatnya antara 2 benda atau tempat. Jarak antara 2 kota, dengan satuan jarak KM. Jarak antara 2 rumah berdekatan dengan satuan M. jarak antara 2 benda diatas meja, dengan satua CM.

Kecepatan adalah waktu yang digunakan untuk menempuh jarak tertentu dalam waktu tertentu. Untuk menyatakan satuan kecepatan adlah satuan jarak dibagi satuan waktu, sehingga jika jarak adalah s, kecepatan adalah v, dan waktu adalah t, maka diperoleh :



$$s = v \times t \quad v = \frac{s}{t} \quad \text{dan} \quad t = \frac{s}{v}$$

Gambar 2.1 Rumus Kecepatan, jarak dan waktu

Masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan adalah perjalanan. Waktu berkaitan dengan keberangkatan lama perjalanan, waktu istirahat, dan saat sampai atau tiba ditempt tujuan. Jarak menyatakan panjang atau jauhnya perjalanan yang dilakukan antara 2 tempat(dua kota, dsb). Kecepatan adalah waktu yang digunakan untuk menempuh jarak tertentu.²⁴

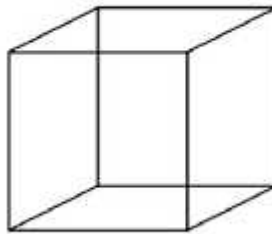
2) Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok

Volume itu adalah ukuran bangun ruang. Kalau volume bangun ruang adalah banyaknya kubus satuan yang memenuhi bangun ruang itu.

a) Bangun Ruang Kubus

²⁴ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar (KTSP)*, (Jakarta : Depdiknas, 2008). hal. 19-30

Kubus merupakan bagian dari prisma. Kubus mempunyai ciri khas, yaitu mempunyai 6 sisi yang berbentuk persegi. Keenam sisi itu adalah ABCD, AEHD, DHGC, AEFB, BFGC, EFGH. Kubus juga mempunyai 12 rusuk yang sama panjang yaitu, AB, BC, CD, DA, AE, BF, CG, DH, EF, FG, GH, dan HE. Serta kubus juga mempunyai 8 titik sudut yaitu, A, B, C, D, E, F, G, dan H. Konsep volume kubus merupakan konsep perhitungan volume bangun ruang awal yang diajarkan pada siswa sekolah dasar.



Gambar 2.2 Kubus

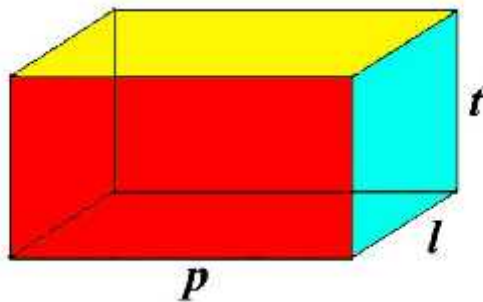
Volume Kubus	= sisi x sisi x sisi
	= S^3

b) Bangun Ruang Balok

Balok disebut prisma siku-siku. Balok mempunyai 6 sisi masing-masing berbentuk persegi panjang. Ke enam sisi tersebut terdiri atas tiga pasang sisi yang sama. Sisi KLMN = PQRS, sisi KPSN = LQRM, sisi KPQL = NSRM. Banyak rusuknya ada 12 terbagi atas 3 kelompok masing-masing 4 rusuk yang sama panjang. Rusuk KL = NM = PQ = SR, rusuk KN = PS = LM = QR, rusuk

$KP = NS = LQ = MR$. Banyak titik sudut balok 8, yaitu: K, L, M, N, P, Q, R dan S.

Kubus dan balok adalah bangun ruang. Jika kubus dan balok diletakkan di atas meja, maka tidak seluruh bagiannya terletak pada bidang datar. Bagi siswa sekolah dasar, pengenalan bangun ruang balok sama halnya dengan pengenalan bangun kubus, yaitu melalui identifikasi bentuk bangun serta analisis ciri-cirinya.²⁵



Gambar 2.3 Balok

Volume Balok	= panjang x lebar x tinggi
	= $p \times l \times t$

3) Metode

Metode khusus dalam pembelajaran matematika antara lain:

1) Metode Ceramah

²⁵ R. J Soenarjo, *Matematika 5 Untuk SD/MI Kelas V*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hal 110

Ceramah merupakan suatu cara menyampaikan informasi dengan lisan dari seseorang kepada sejumlah pendengar di suatu ruangan. Kegiatan terpusat pada peneramah dan komunikasi yang terjadi searah dari pembicara kepada pendengar.²⁶

Metode ceramah ini tentu saja mempunyai kelebihan atau kekuatan dan juga kekurangan atau kelemahan. Adapun kekuatan antara lain:

- a) Dapat menampung kelas besar, tiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan, dan karenanya biaya yang diperlukan relatif lebih murah
- b) Konsep yang diberikan secara hirarki akan memberikan fasilitas belajar pada siswa
- c) Guru dapat memberi tekanan terhadap hal-hal penting
- d) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena guru tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar siswa
- e) Kekurangan atau tidak adanya buku pelajaran dan alat bantu, tidak menghambat di laksanakan pelajaran dengan ceramah.

Kelemahan daripada metode ini adalah :

- a) Pelajaran berjalan membosankan, siswa-siswa menjadi pasif
- b) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat siswa tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan
- c) Pengetahuan yang diperoleh melalui ceramah lebih cepat terlupakan
- d) Ceramah menyebabkan belajar siswa menjadi “belajar menghafal” (*rote learning*) yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

²⁶ Erman Suherman,dkk, *Strategi pembelajaran Matematika Kontemporer, Common textbook*, (Fakultas Pendidikan MIPA, Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal. 200-221

2) Metode Ekspositori

Metode eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, eksposisi merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada para pembelajar. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.²⁷ Jadi, metode ekspositori sama seperti metode ceramah dalam hal terpusatnya kegiatan kepada guru sebagai pemberi informasi.

3) Metode demonstrasi

Metode Demonstrasi adalah penyajian pelajaran dengan mempraktikkan pada siswa tentang situasi, proses, atau benda tertentu, baik secara nyata atau hanya sekedar tiruan. Proses pembelajaran ini yang menekankan siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang mana tidak hanya guru saja yang aktif akan tetapi siswa harus ikut andil dalam kegiatan pembelajaran.²⁸

4) Metode tanya jawab

Metode tanya dianggap cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, apalagi dalam membangun kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Metode tanya jawab dapat dilakukan secara individual, kelompok maupun klasika, antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, maupun guru ke siswa. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang

²⁷ Evia Darmawani, Metode Ekspositori dalam Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling Klasikal, *Jurnal Wahana Konseling*. Vol 1 Nomer 2, 2018, hal 33

²⁸ Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2004), Hal 113

diinginkan oleh guru akan lebih mudah dicapai dengan baik oleh siswa.²⁹

5) Metode permainan

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.³⁰ Jadi, metode permainan ini dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai.

6) Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas adalah suatu metode mengajar dengan cara memberikan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada siswa untuk dilaksanakan dengan baik. Latihan itu diberikan kepada siswa untuk memberikan kesempatan kepada mereka menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan sehingga dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan tugas tersebut sampai tuntas. Tugas yang diberikan kepada siswa dapat berupa tugas

²⁹ Basrudin, Ratman dan Yusdin Gegaramusu, Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi, *Jurnal Kreatid Tadulako Online*, Vol 1 Nomer 1, 2013, hal 216

³⁰ Mardiah, Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Mitra PGMI*. Vol 1 Nomer 1, 2012, hal 65

individu maupun kelompok.³¹ Metode pemberian tugas ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya latihan-latihan selama mengerjakan tugas, sehingga pengalaman siswa dalam memahami sesuatu dapat lebih mendalam.

4) Media dan Alat Peraga

Media adalah suatu saluran untuk komunikasi. Istilah ini merujuk kepada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi. Masuk di dalamnya salah satunya ialah materi cetakan. Media yang digunakan disini ialah : media tulis atau cetak seperti buku-buku teks pelajaran, lembar kerja siswa, gambar dan lain sebagainya. Pada dasarnya media dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu media sebagai pembawa informasi (ilmu pengetahuan) dan media yang sekaligus merupakan alat untuk menanamkan konsep seperti alat-alat peraga pendidikan matematika.³² Media adalah suatu alat untuk komunikasi sebagai penyalur informasi kepada peserta didik yang mencakup materi pembelajaran bisa berupa cetak, audio, audio visual dll.

Alat peraga adalah bantu yang pendidikan yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat peraga berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Alat peraga ini disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu diterima atau ditangkap melalui panca indra. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan

³¹ Nurjanna, Penggunaan Metode Pemberiaan Tugas untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Siswa Kelas IV SDN 2 Lais, *Jurnal Kreatif Tadukalo Online*. Vol 4 Nomer 8, 2014, hal 138

³² Ibid, hal 148

semakin jelas pula pengetahuan yang diperoleh.³³ Alat peraga adalah suatu alat bantu penyampaian materi menggunakan panca indera untuk mempermudah pemahaman materi.

Pada SD/MI kelas V atau alat peraga yang digunakan untuk pembelajaran matematika antara lain :

- 1) Bangun datar luasan dan bangun datar rangka
 - a) luas daerah trapesium,
 - b) luas daerah belah ketupat, dan
 - c) luas daerah layang-layang.
- 2) Alat peraga untuk mengukur panjang : berupa mistar hitung.
- 3) Bangun ruang masif dan bangun ruang transparan
 - a) volume kubus
 - b) volume balok
 - c) volume limas, kerucut, prisma
- 4) alat peraga untuk pengukuran dalam matematika
 - a) meteran
 - b) busur derajat,
 - c) jangka sorong (segmat) dan
 - d) jam
- 5) Evaluasi

Evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur keefektifan sistem mengajar/belajar sebagai suatu keseluruhan.³⁴

Fungsi evaluasi (penilaian) pembelajaran matematika di SD/MI adalah

³³ Rudy Sumiharsono dan Hissiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : CV Pustaka Abadi, 2017), hal 1

³⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004). hal. 146

sebagai berikut :

- 1) Memperoleh informasi tentang keseluruhan sistem dan atau salah satu subsistem pendidikan.
- 2) Mengumpulkan informasi akurat tentang input dan output pembelajaran di samping proses pembelajaran itu sendiri. Dengan evaluasi dapat diketahui sejauh mana siswa mengalami kemajuan dalam proses belajar setelah proses pembelajaran.
- 3) Dengan evaluasi dapat diketahui kesulitan masalah yang sedang dihadapi siswa dalam proses atau kegiatan belajarnya sehingga dapat diupayakan untuk menanggulangi atau memecahkan masalah tersebut.
- 4) Dengan evaluasi akan berguna untuk memberi sertifikasi (tanda kenaikan) ke jenjang kelas berikutnya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini harus relevan dengan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi pada Siswa di MI Darul Hikmah Wonodadi Blitar. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dika Tripita Sari	Kreatifitas Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kauman Tulungagung	Hasil analisa data menunjukkan bahwa Kreativitas Guru dalam menggunakan strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kauman Tulungagung antara lain guru melaksanakan tugasnya secara profesional, guru menerapkan strategi pembelajaran induktif, guru menerapkan strategi pembelajaran langsung (direct intruction), guru menerapkan manajemen kelas dengan baik, guru menggunakan humor. Lalu dalam menggunakan metode pembelajarannya antara lain guru berkreasi dengan cara mengkombinasikan beberapa metode dalam satu kali pertemuan, guru menerapkan metode pembelajaran secara bervariasi dan tidak monoton. Sedangkan dalam menggunakan media pembelajarannya antara lain guru menggunakan media yang efektif dan efisien, guru menggunakan media pembelajaran berbasis internet, guru tidak selalu menyediakan media tetapi adakalanya guru melibatkan	1. Menggunakan penelitian Kualitatif 2. Membahas kreativitas Guru	Peneliti Dika meneliti tentang kreativitas guru dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP dan memfokuskan ke strategi, metode dan media, sedangkan peneliti sekarang meneliti tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika di tingkat MI dan hanya fokus ke media saja.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			siswa untuk mencari media yang tepat. ³⁵		
2.	Halimatus Sa'idah	Kreativitas Guru dalam Mengajar Anak Usia Dini di PAUD Roudhotul Jannah Malang	Hasil analisa data menunjukkan bahwa guru dalam mengenalkan simbol-simbol agama Islam di PAUD Roudhotul Jannah yaitu membuat symbol atau beberapa gambar masjid dan Al-Qur'an yang dijelaskan kepada anak-anak dan diselingi dengan bermain untuk mencari gambar yang cocok sesuai dengan pertanyaan guru. Kegiatan tersebut sudah terlaksana dengan baik dan berhasil dalam meningkatkan minat belajar anak. Hal ini terbukti bahwa rata-rata anak-anak sudah bisa menebak dan menyebutkan symbol-simbol islam yang di dalamnya terdapat huruf hijaiyah. ³⁶	1. Menggunakan penelitian Kualitatif 2. Membahas kreatifitas Guru	Peneliti Halimatus meneliti tentang kreatifitas guru dalam mengajar anak PAUD dan memfokuskan dalam mengenalkan simbol-simbil agama islam. Sedangkan peneliti sekarang lebih fokus ke media pembelajaran.
3.	Sitoresmi Arineng Tiyas	Kreativitas Guru dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di MIN Kauman Utara Jombang	Hasil analisa data menunjukkan bahwa bentuk kreativitas guru dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 MIN Kauman Utara Jombang dalam pembelajaran tematik antara lain guru mampu menanamkan nilai dan ketrampilan hidup, guru berinteraksi dengan siswa, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan memberi tanggapan, memberi kesempatan peserta didik untuk berdiskusi, memberikan inovasi dalam pembelajaran, guru mampu membuat anak antusias dalam pembelajaran, menggunakan media yang tepat, menciptakan suasana kelas yang kondusif. Lalu	1. Menggunakan penelitian Kualitatif 2. Membahas kreatifitas Guru 3. Lembaga tingkat MI	Peneliti Sitoresmi membahas mengenai Kreativitas Guru dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik kelas 1. Sedangkan peneliti sekarang membahas mengenai kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran matematika kelas 5.

³⁵ Dika Tripitasari, *Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kauman Tulungagung*, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2016

³⁶ Halimatus Sa'idah, *Kreativitas Guru dalam Mengajar Anak Usia Dini di PAUD Roudhotul Jannah Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2016

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Faktor-faktor yang dapat membentuk kreativitas guru dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 MIN Kauman Utara Jombang antara lain faktor intelegensi (tingkat pendidikan), keterbukaan terhadap pengalaman, guru sering membaca buku atau referensi, sering berkumpul bersama guru untuk berdiskusi. Selanjutnya Dampak Kreativitas Guru dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 MIN Kauman Utara Jombang antara lain tingkat kecerdasan, sikap, bakat atau kemmpuan belajar, kondisi lingkungan sekitar. ³⁷		
4.	Umi Takhmul il Fadilah	Kreativitas Guru Agama dalam memotivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Mojokerto	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru Agama dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan bahwa, (1) motivasi siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 3 Mojokertomelalui kegiatanekstra SKL. (2) bentuk dari kreativitas guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media audio visual dengan menggunakan strategi dan metode belajar yang bervariasi serta mengadakan ekstra SKI sehingga siswa termotivasi untuk belajar PAI, (3) dampak kreativitas guru agama dalam memotivasi belajar siswa yaitu akhlak siswa-siswa menjadi bagus, pengetahuan pemahaman dan pengalaman siswa dalam	1. Menggunakan penelitian Kualitatif 2. Membahas kreatifitas Guru	Peneliti Umi membahas mengenai motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti sekarang membahas mengenai pengembangan media.

³⁷ Sitoresmi Arineng Tiyas. *Kreativitas Guru dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di MIN Kauman Utara Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			masalah agama semakin meningkat. ³⁸		
5.	Yuni Puspitasari	Kreativitas Guru Sejarah dalam pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas (studi kasus di SMA Negeri 1 Demak)	Hasil dari penelitian ini bahwa guru Sejarah di SMAN 1 Demak kurang kreatif ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dampaknya siswa kurang paham akan materi yang disampaikan, sehingga ketika dilakukan ulangan harian mapupun mid semester mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. ³⁹	1. Menggunakan penelitian Kualitatif 2. Membahas kreatifitas Guru	Peneliti Yuni membahas mengenai kreatifitas guru dalam pembelajaran sejarah tingkat SMA, sedangkan peneliti sekarang membahas mengenai kreatifitas guru dalam mengembangkan media tingkat MI.

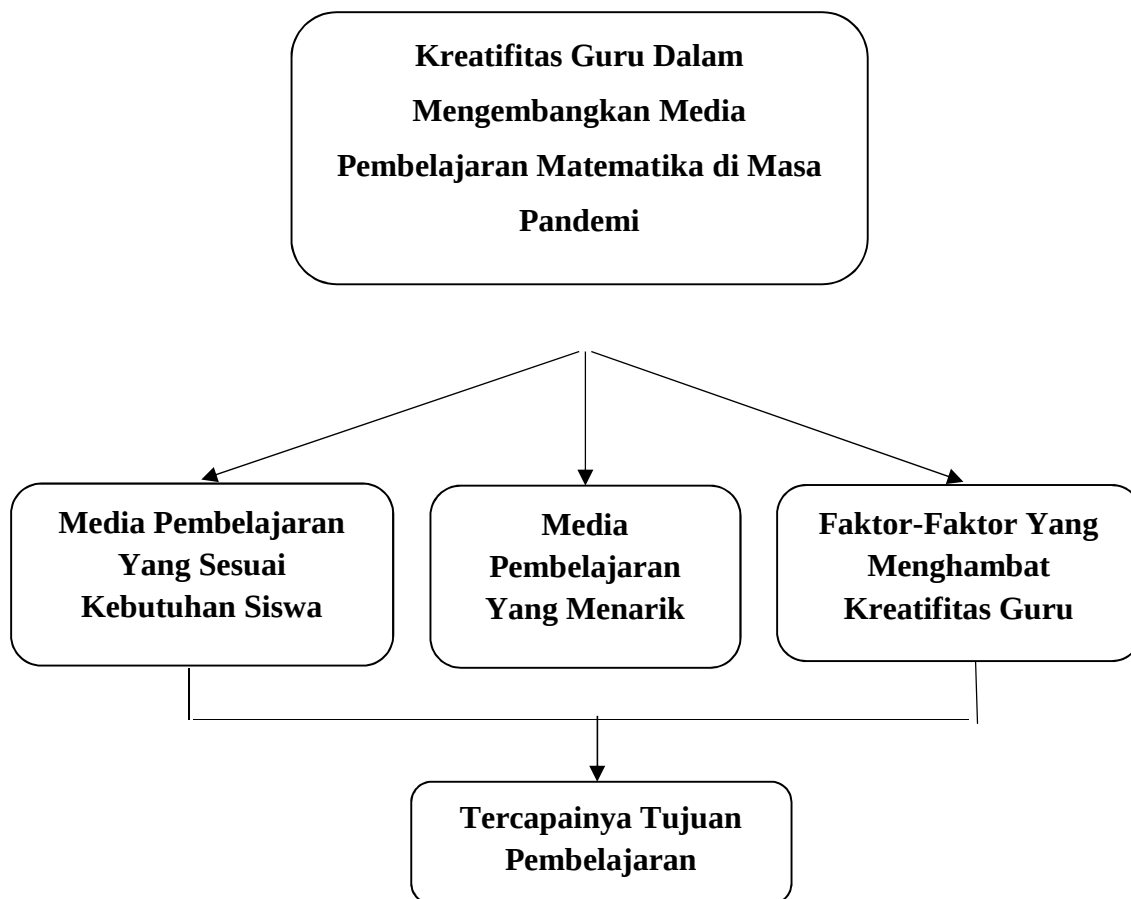
Pandangan penulis pada penelitian terdahulu ini adalah bahwasannya belum ada yang secara khusus meneliti tentang kreatifitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi, karena Covid-19 masih mulai terjadi pada tahun 2020 kemarin sehingga penulis angkat dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan ini merupakan sesuatu yang baru.

³⁸ Umi Takhmulil Fadilah, *Kreativitas Guru Agama dalam memotivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Mojokerto*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2017

³⁹ Yuni Puspitasari, *Kreativitas Guru Sejarah dalam pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas (studi kasus di SMA Negeri 1 Demak)*. Fakultas Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Semarang, 2018

C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.⁴⁰



Bagan 2.4 Paradigma Penelitian

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*, (Yogyakarta:UPP AMPYKPN, 1995), hal

Bagan 2.4 dapat peneliti jelaskan bahwa kreativitas guru dalam proses belajar mengajar sangat penting, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat dan juga cara yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam mengadakan interaksi dan komunikasi dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan kreativitasnya dari seorang guru, agar peserta didik termotivasi untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang digunakan tentunya harus menarik dan terlihat jelas oleh peserta didik, selain itu, metode yang digunakan juga harus bervariasi agar tidak terkesan monoton dan membosankan. Dalam penggunaan media dan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan materi maupun dengan situasi dan kondisi peserta didik. Dalam hal ini tentunya terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media dan metode pembelajaran. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat berpengaruh dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik yang kemudian mencapai hasil yang maksimal khususnya pada mata pelajaran Matematika. Seorang guru yang kreatif dalam mengajar akan mampu menumbuhkan dampak positif bagi peserta didik, sebab peserta didik tidak akan merasa jenuh dan dapat menerima pelajaran yang diberikan. Dengan demikian pengelolaan proses belajar mengajar yang baik didukung oleh kreativitas guru akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu pembelajaran yang maksimal.