

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas

Strategi dapat diartikan sebagai cara atau usaha yang dibuat serta di rancang untuk mensiasati suatu proses yang akan dilaksanakan dengan maksud untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Di dalam proses pembelajaran tentunya juga sangat diperlukan strategi untuk membantu mensukseskan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan.¹

Strategi guru adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru atau pengelola pendidikan dalam kegiatan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah diteapkan, baik secara bersama atau menurut institusi yang bertindak sebagai pengelola pendidikan. Strategi dilakukan untuk memudahkan kelancaran dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai penggerak dan fasilitator.² Dalam pengertian sederhananya, strategi guru adalah usaha guru yang dilakukan untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran.

¹ Syahrial, S., Kurniawan, A. R., Alirmansyah, A., & Alazi, A. (2019). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 232-244.

² Dewika, P., Yuliasma, Y., & Iriani, Z. (2013). Strategi Guru, hal. 83-94.

Untuk mengembangkan siswa yang kreatif diperlukan guru-guru yang memiliki kompetensi sebagai berikut:³

- a. Berpengalaman tentang karakter dan kebutuhan siswa kreatif.
- b. Terampil mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi.
- c. Terampil mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah.
- d. Mampu mengembangkan bahan ajar untuk menantang siswa lebih kreatif.
- e. Mengembangkan strategi pembelajaran individual dan kolaboratif.
- f. Memberi toleransi dan kebebasan sekalipun hal itu tidak dikehendaknya, jika ternyata berbeda itu menghasilkan produk belajar yang lebih kreatif.

2. Kreativitas Belajar Siswa

a. Konsep Kreativitas

Kreativitas menurut Menurut Utami Munandar, adalah suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinal dalam berpikir, dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan merinci) suatu gagasan.⁴ Sedangkan menurut Menurut Nana Syaodih, kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna

³ *Ibid.*, hal. 61

⁴ Utami Munandar, *Pengembangan....*, hal. 18.

bagi dirinya dan masyarakat.⁵ Jadi pengertian kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengekspresikan, kelancaran, keluwesan dan menciptakan sesuatu yang baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat.

Kreativitas bukanlah bakat bawaan seseorang sejak lahir. Kreativitas merupakan suatu hal yang dapat dipelajari dan dilakukan siapa saja melalui proses tertentu. Bakat dapat terlihat sedini mungkin sedangkan kreativitas baru terlihat setelah seseorang menghasilkan karya, namun keduanya saling berkaitan.

Proses kreatif hanya akan terjadi jika dibandingkan melalui masalah yang memacu pada 5 macam perilaku kreatif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes dalam Nursito, sebagai berikut:⁶

- 1) Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) Keluwesan (*Flexibility*), yaitu kemampuan menghasilkan macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.

⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan*, hal. 104.

⁶Nursito, *Kreativitas dan Keberbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi dan Bakat*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2000), hal. 43

- 4) Keterperincian (Elaboration), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) Kepekaan (Sensitivity), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap situasi.

b. Aspek-aspek Kreativitas

Kreativitas seseorang menurut Utami Munandar dapat diukur melalui 4 aspek yaitu: kepribadian (*person*), dorongan (*motivation*), proses (*process*), dan hasil (*product*).⁷

1) Kepribadian (*Person*)

Pada dasarnya setiap orang memiliki kepribadian kreatif. Setiap individu dilahirkan dengan membawa faktor bawaan yang diberikan Tuhan kepadanya. Selain itu juga memiliki karakteristik individu diperoleh melalui pewarisan dari pihak orang tuanya. Karakteristik pribadi yang kreatif yaitu berani beresiko, cepat tanggap, fleksibel, dan aktif mencari gagasan baru.

2) Dorongan (*Motivation*)

Motivasi adalah sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat memengaruhi tingkah

⁷Utami Munandar, *Pengembangan....*, hal. 18.

lakunya untuk melakukan kegiatan.⁸ Dorongan atau rangsangan kuat dari pihak-pihak yang terkait dapat mempengaruhi kreativitas seseorang.

3) Proses (*process*)

Menurut Utami Munandar, bahwa proses kreatif meliputi 4 tahapan yaitu, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.⁹

4) Hasil (*product*)

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (motivasi), atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk menyibukkan diri dengan berkreasi, maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul.

c. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas sebagai salah satu faktor intern yang berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Keinginan dan motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk berkreasi baik dalam belajar mampu belajar dengan baik karena ia selalu mempunyai ide-ide yang kreatif yang dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Siswa juga akan selalu berusaha menemukan sesuatu yang baru dalam hidupnya.¹⁰

⁸Djaali, *Psikologi Pendidikan I*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal 101.

⁹Utami Munandar, *Pengembangan....*, hal.39

¹⁰Wilda, dkk, *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, (Jurnal Pedagogy: Vol.2 No. 1, t.t), hal. 135.

Kreativitas pasti dimiliki oleh setiap manusia, yang membedakan hanyalah seberapa besar kadar kreativitas yang dimiliki individu tersebut. Berikut ini adalah beberapa ciri-ciri pribadi yang kreatif menurut Csikszentmihalyi dalam Munandar, yaitu:¹¹

1. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, bergantung pada situasinya.
2. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang bersamaan mereka juga naif.
3. Kreativitas memerlukan kerja keras, keuletan, dan ketekunan untuk menyelesaikan suatu gagasan atau karya baru dengan mengatasi rintangan yang sering dihadapi.
4. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti penting, disukai,

¹¹Utami Munandar, *Kreativitas....*, hal. 51.

mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain. Merekapun tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat.

Kreativitas belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menemukan dan menciptakan hal baru. Kreativitas merupakan suatu keberhasilan siswa dalam belajar yang memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Kreativitas belajar sangat penting didalam proses pembelajaran. Suatu saat siswa dihadapkan pada sebuah masalah yang menuntut siswa berpikir kreatif dalam menyelesaikannya, tetapi siswa tersebut tidak mampu menyelesaikan karena hanya tertuju pada satu jalan keluar saja. Hal ini menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada proses pembelajaran sangat penting. Guru selain memberikan pengetahuan dan pengalaman dengan konsep yang benar juga harus dapat memperhatikan sisi kemampuan berpikir kreatif siswa.

d. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹²

¹² Musaddad Harahap, *Mengembangkannya*..., hal.3

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹³ Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.¹⁴

Media pembelajaran dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.¹⁵

2) Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau yang

¹³ Oemar Hamalik, *Media....*, hal.12

¹⁴ Sharon dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal.7.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), hal 3

ditimbulkannya. Berikut adalah fungsi-fungsi media pembelajaran:¹⁶

a. Fungsi Komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi Motivasi.

Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga akan mengganggu suasana belajar.

c. Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

¹⁶Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal 73-75.

d. Fungsi Penyesuaian Persepsi.

Walaupun pembelajaran di setting secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual.

e. Fungsi Individualitas.

Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.

3) Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak, menurut Musfiqon jenis media ada yang ditinjau dari tampilannya dan ada yang di tinjau dari penggunaannya. Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Secara umum terdapat 3 jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Berikut pemaparan jenis-jenis media pembelajaran tersebut:¹⁷

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual dapat

¹⁷Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012), hal. 70.

memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan siswa dan dapat digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran. Contoh media visual adalah gambar atau foto, diagram, bagan, poster, sketsa, peta atau globe, dsb.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dsb.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan dari media audio dan media visual. Jadi media ini menekankan pada aspek penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah televisi, video, film, VCD/DVD, dsb.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan di sekolah dasar yaitu jenis media pembelajaran gambar, buku cetak, papan tulis, gambar, video, dan proyektor. Jenis media pembelajaran lainnya digunakan hanya dalam beberapa kali saja dalam satu tahun. Apalagi sekolah dasar yang ada di pelosok desa belum terdapat proyektor, buku cetak pun sangat terbatas.

4) Faktor yang Mempengaruhi kreativitas belajar

Clark dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar dikategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah :¹⁸

- a. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
- b. Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Sesuatu yang menekan inisiatif diri sendiri
- f. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya.

Sedangkan faktor penghambatnya adalah sebagai berikut :¹⁹

- a. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi.
- b. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.
- c. Stereotif peran seks atau jenis kelamin.
- d. Diferensiasi dalam bekerja dan bermain

¹⁸Mohammad ali dan Moh. Asrori..., hal. 41-44

¹⁹Ibid.,

B. Penelitian Terdahulu

1. Strategi guru dalam meningkatkan kreativitas

- a. Yusuf, M., El Widdah, M., & Khairunas, K. (2020). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. Penelitian tersebut membahas tentang: pelaksanaan strategi pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Kota Jambi belum tercapai, meskipun guru melaksanakan pembelajaran secara kreatif, namun tetap belum bisa memberikan stimuli kepada siswa seperti mendorong siswa giat belajar.²⁰ Persamaan dari penelitian ini terdapat pada subjek penelitiannya dan objeknya yaitu strategi guru dalam meningkatkan kreativitas. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek lainnya yaitu model pembelajaran *discovery learning*.
- b. Nurcahyani, A. E. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas pada Proses Pembelajaran di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Penelitian tersebut membahas

²⁰ Yusuf, M., El Widdah, M., & Khairunas, K. (2020). *Strategi Guru Dalam Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Kota Jambi* (Doctoral Dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

tentang: 1). Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Tematik yaitu: KKG (Kelompok Kerja Guru), menggunakan metode yang bervariasi, memberikan motivasi. 2). Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran tematik yaitu: faktor pendukung: media pembelajaran, ekstrakurikuler. Faktor penghambat: fokus siswa terganggu, kurangnya waktu pada saat jam pelajaran, kurangnya motivasi orang tua. 3). Upaya guru dalam mengatasi faktor penghambat yaitu untuk mengatasi fokus terganggu dengan melakukan pendekatan individu kepada siswa, pemilihan metode pembelajaran yang menarik, upaya mengatasi kurangnya waktu dengan mengelola waktu dengan baik. ²¹ Persamaan dari penelitian ini adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Perbedaan penelitian ini adalah objek penelitian dan lokasi penelitian.

- c. Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1). Penelitian tersebut membahas mengenai: 1). Upaya guru TK melakukan hal-hal yang mendukung kreativitas AUD sangat baik 80% guru telah

²¹Anindya Eva Nurcahyani, *Upaya Guru dalam Pengembangan Kreativitas Siswa pada Proses Pembelajaran di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018).

melakukan hal yang mendukung kreativitas. 2). 50% guru masih melakukan hal yang menghambat kreativitas. ²² persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas upaya guru dalam meningkatkan kreativitas. Perbedaannya adalah objek dan lokasi penelitian berbeda.

- d. Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil tes pada siklus I dengan jumlah nilai 2299, nilai rata-rata 71,84 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 orng (71,87%) dan pada siklus II diperoleh jumlah nilai 2995 dengan nilai rata-rata 93,59 jumlah siswa yang tuntas 30 orang (93,75%) sehingga dari siklus I ke II terjadi peningkatan 7 orang (21,88%). Hasil observasi juga terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 21 % ²³. Perbedaan penelitian terdapat pada jenis penelitian, objek, dan lokasi. Sedang persamaannya adalah subjek penelitiannya adalah guru.
- e. Anggraini, F., Yuliasma, Y., & Iriani, Z. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Ekstrakurikuler Seni Tari di SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 6(2). Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan kreativitas dan

²² Miranda, D. (2016). *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1), 60-67.

²³ Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3), 192-201.

berjalan sesuai dengan rencana, dibuktikan dengan siswa mampu mengembangkan gerak tari yang diberikan guru menjadi gerak-gerak baru yang unik dan menarik dengan menggunakan pola lantai kelompok sesuai dengan kreativitas masing-masing.²⁴ Perbedaannya adalah objek dan lokasi penelitian berbeda. Persamaannya adalah objek dan jenis penelitiannya sama.

2. Media yang meningkatkan kreativitas

- a. Estika Z, N. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada siswa kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Penelitian tersebut membahas tentang:
 - 1). Proses perencanaan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri, dilakukan kolaborasi dengan baik antara peneliti dengan guru sesuai dengan rencana,
 - 2). Proses pelaksanaan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri, berjalan dengan baik, siswa merasa senang dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti mendapatkan pengalaman baru,
 - 3).

²⁴ Anggraini, F., Yuliasma, Y., & Iriani, Z. (2018). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Ekstrakurikuler Seni Tari di SMP Negeri 15 Padang*. *Jurnal Sendratasik*, 6(2), 73-80.

Proses evaluasi penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri, secara kualitatif mampu meningkatkan hasil belajar disetiap pertemuan. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dan penelitian yang digunakan sama yaitu kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah subjek dan lokasi penelitiannya.²⁵

- b. Trilaksono, D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *AKSIOMA Jurnal Program*. Penelitian ini membahas tentang: 1). Tingkat validitas memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil rata-rata mencapai 85,42%. 2). Tingkat kepraktisan dengan hasil rata-rata diperoleh dari angket kreativitas siswa pada uji coba langsung mencapai 82,95%. 3). Tingkat keefektifan memenuhi kriteria dengan hasil rata-rata yang diperoleh mencapai 82,95% 4) kreativitas hanya diukur menggunakan angket, sehingga pengukuran tersebut kurang menunjukkan kreativitas siswa sesungguhnya. 5). Media pembelajaran yang dikembangkan masih terdapat *bug*.²⁶

²⁵Estika Z, N. (2016). *Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada siswa kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

²⁶ Trilaksono, D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *AKSIOMA Jurnal Program*, hal. 180-190

perbedaan penelitian ini terdapat pada subjek dan jenis penelitian, sedangkan persamaan penelitian ini terdapat pada objek penelitiannya.

- c. Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *DUNIA ANAK Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). Hasil penelitian ini adalah 1) ada pengaruh kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media lego (balok). 2). Ada pengaruh yang signifikan mengenai kreativitas anak kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.²⁷ Perbedaan penelitian ini adalah subjek dan lokasi, sedangkan persamaannya adalah objek penelitiannya.
- d. Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2). Penelitian ini membahas: 1). Ada perbedaan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sesudah dan sebelum menggunakan media plastisin. 2). Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.²⁸ Perbedaann penelitian ini terdapat pada subjek, jenis,

²⁷ Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *DUNIA ANAK Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43.

²⁸ Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usi Dini*. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199-208.

dan lokasi penelitian, sedangkan persamaanya adalah objek penelitiannya.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.

No.	Peneliti/ Judul/ Tahun penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Yusuf, M., El Widdah, M., & Khairunas, K. (2020). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas.	Untuk mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Kota Jambi.	Pelaksanaan strategi pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Kota Jambi belum tercapai, meskipun guru melaksanakan pembelajaran secara kreatif, namun tetap belum bisa memberikan stimuli kepada siswa seperti mendorong siswa giat belajar
2.	Estika Z, N. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada siswa kelas V mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri.	1).Mengetahui penggunaan media audio visual pada siswa kelas V di MI Al Falah Pagu Wates Kediri. 2).Mengetahui penggunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di MI Al Falah Pagu Wates Kediri	1). Proses pelaksanaan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri, berjalan dengan baik, siswa merasa senang dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti mendapatkan pengalaman baru 2). Proses evaluasi penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi

			belajar mata pelajaran pelajaran IPS di MI Al-Falah Pagu Wates Kediri, secara kualitatif mampu meningkatkan hasil belajar disetiap pertemuan.
3.	Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak.	1). Mengetahui upaya guru TK melakukan hal-ha yang mendukung kreatifitas AUD 2). Mengehtahui guru yang menghambat kreativitas AUD	1). Upaya guru TK melakukan hal-hal yang mendukung kreativitas AUD sangat baik 80% guru telah melakukan hal yang mendukung kreativitas. 2). 50% guru masih melakukan hal yang menghambat kreativitas.
4.	Anggraini, F., Yuliasma, Y., & Iriani, Z. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Ekstrakurikuler Seni Tari di SMP Negeri 15 Padang.	Untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kreativits belajar siswa dalam ekstrakurikuler seni tari di SMPN 15 Padang	Terdapat peningkatan kreaivitas dan berjalan sesuai dengan rencana, dibuktikan dengan siswa mampu mengembangkan gerak tari yan diberikan guru menjadi gerak-gerak baru yang unik dan menarik dengan menggunakan pola lantai kelompok sesuai dengan kreativitas masing-masing.
5.	Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia.	1). Mengetahui pengaruh kreativitas anak usia dini pada pembelejaran sebelum dan sesudah menggunakan media lego. 2). Mengetahuo pengaruh mengenai kreativitas anak.	1) Ada pengaruh kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media lego (balok). 2). Ada pengaruh yang signifikan mengenai kreativitas anak kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol
6.	Lubis, F. A. (2018).	Untuk meningkatkan	diperoleh hasil tes pada

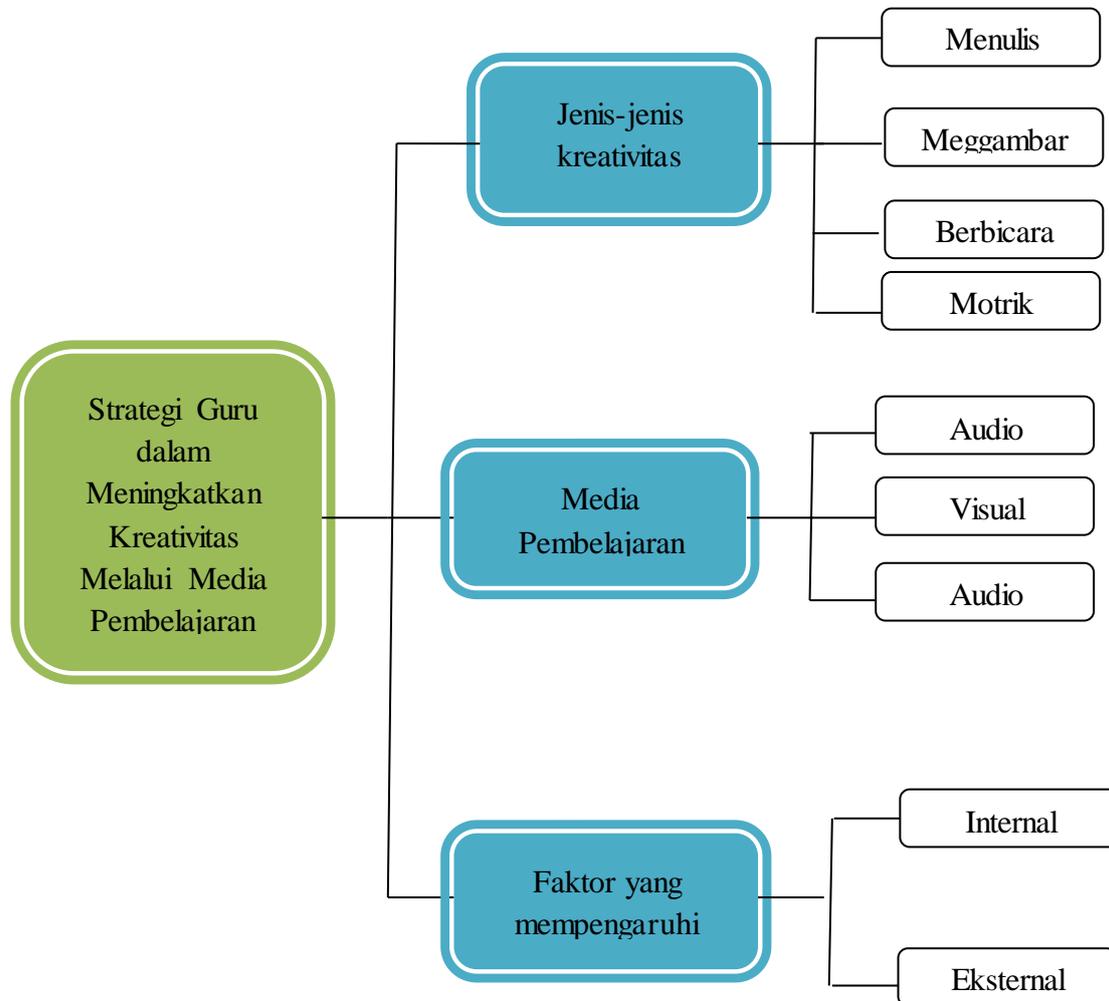
	<p>Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning.</p>	<p>kegiatan dan pengelolaan pembelajaran biologi melalui penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) pada pokok bahasan perencanaan lingkungan di kelas X MIA-1 SMAN 1 Sipirok</p>	<p>siklus I dengan jumlah nilai 2299, nilai rata-rata 71,84 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 orang (71,87%) dan pada siklus II diperoleh jumlah nilai 2995 dengan nilai rata-rata 93,59 jumlah siswa yang tuntas 30 orang (93,75%) sehingga dari siklus I ke II terjadi peningkatan 7 orang (21,88%).</p>
<p>7.</p>	<p>Nurchayani, A. E. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas pada Proses Pembelajaran di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.</p>	<p>1). Mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran Tematik. 2). Mengetahui faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Tematik. 3). Mengetahui faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Tematik.</p>	<p>1). Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Tematik yaitu: KKG (Kelompok Kerja Guru), menggunakan metode yang bervariasi, memberikan motivasi. 2). Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran tematik yaitu: faktor pendukung: media pembelajaran, ekstrakurikuler. Faktor penghambat: fokus siswa terganggu, kurangnya waktu pada saat jam pelajaran, kurangnya motivasi orang tua. 3). Upaya guru dalam mengatasi faktor penghambat yaitu untuk mengatasi fokus terganggu dengan melakukan pendekatan individu kepada siswa, pemilihan metode pembelajaran yang</p>

			menarik, upaya mengatasi kurangnya waktu dengan mengelola waktu dengan baik.
8.	Trilaksono, D., Darmadi, D., & Murtafiah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.	Untuk mengetahui validitas, kepraktisan, keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran Matematika menggunakan Adobe Flash Profesional.	1). Tingkat validitas memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil rata-rata mencapai 85,42%. 2). Tingkat kepraktisan dengan hasil rata-rata diperoleh dari angket kreativitas siswa pada uji coba langsung mencapai 82,95%. 3). Tingkat keefektifan memenuhi kriteria dengan hasil rata-rata yang diperoleh mencapai 82,95%
9.	Permana, Berlian Nindya. (2020). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran di SDIT Empat Mei Pare.	1). Mengetahui jenis-jenis kreativitas yang dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran 2). Mengetahui jenis media pembelajaran paling efektif yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, 3). Mengetahui faktor yang mempengaruhi upaya guru meningkatkan kreativitas belajar siswa	1). Jenis kreativitas yang dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran adalah kreativitas menulis, menggambar, berbicara, dan motorik. 2). jenis media pembelajaran paling efektif digunakan dalam meningkatkan kreativitas belajar adalah media <i>maind mapping</i> . 3). Faktor yang mempengaruhi upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar adalah peran guru dan orang tua, motivasi, pemberian <i>reward</i> , dan lingkungan belajar yang kondusif.

C. Paradigma Penelitian

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengekspresikan, kelancaran, keluwesan dan menciptakan sesuatu yang baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Kreativitas merupakan kemampuan yang harus asah, dikembangkan, dilatih, dan dipelihara. Untuk meningkatkan kreativitas tidak lepas dari upaya guru, karena guru merupakan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. salah satu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan di SDIT Empat Mei, karena di sekolah tersebut guru tidak hanya mementingkan hasil belajar siswa tetapi juga memperhatikan kreativitas siswa yang nanti akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Di SDIT Empat Mei penggunaan media pembelajaran sudah cukup maksimal. Dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Pada penelitian ini dapat diketahui mengenai jenis-jenis kreativitas apa saja yang dapat ditingkatkan melalui kreativitas belajar, media-media pembelajaran yang efektif digunakan dalam meningkatkan kreativitas belajar, serta faktor-faktor yang mempengaruhi upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar

Bagan 2.2 Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran di SDIT Empat Mei Tulungrejo Pare.



D. Pertanyaan Peneliti

1. Bagaimana jenis kreativitas yang dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran di SDIT Empat Mei Pare?
 - a. Bagaimana kreativitas menulis dan upaya guru dalam meningkatkannya?
 - b. Bagaimana kreativitas menggambar dan upaya guru dalam meningkatkannya?

- c. Bagaimana kreativitas berbicara dan upaya guru dalam meningkatkannya?
- d. Bagaimana kreativitas motorik dan upaya guru dalam meningkatkannya?

2. Media apakah yang paling efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di SDIT Empat Mei Pare?

- a. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas melalui media PPT?
- b. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas melalui media *Mind Map*?
- c. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas melalui media APE?
- d. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas melalui media Video pembelajaran?

3. Bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan Media Pembelajaran di SDIT Empat Mei Pare?

- a. Faktor apa saja yang mempengaruhi upaya guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan Media Pembelajaran?