

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat. Hal baru ini tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.¹⁰

Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakutkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga, berpikir kreatif, yang membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktivitas mental seperti : (1) mengajukan pertanyaan; (2) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka; (3) membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda; (4) menghubungkan-hubungkan berbagai hal yang bebas; (5) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; (6) mendengarkan intuisi. Munandar meyakini bahwa kreativitas bukan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004). Cet II hal. 104

sudah ada sebelumnya, termasuk dari pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama hidupnya.¹¹

Dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengembangkan dan menciptakan sesuatu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa kombinasi dari sesuatu yang telah ada sebelumnya.

Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun klasikal, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah.¹²

Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu menata dan mengelola kelas agar dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.¹³

Dari beberapa pengertian dan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas guru adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam menemukan hal-hal baru atau kombinasi dari sesuatu yang telah ada sebelumnya dalam membimbing dan membina peserta didik, serta dalam merancang program pembelajaran dan mengelola kelas.

¹¹ Relisa, Yunita Murdiyningrum, dkk, *Kreativitas Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kemendikbud, 2019), hal. 8-9

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005) hal. 31-32

¹³ Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), hal. 24

Kreativitas guru akan dapat membantu siswa dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, mengembangkan bakat yang ada pada diri peserta didik. Kreativitas guru dalam pembelajaran di kelas, akan sangat membantu dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran. Kreativitas guru akan lebih memudahkan siswa untuk menerima serta memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai.

Guru professional sangat dibutuhkan untuk menciptakan output yang berkualitas. Seperti yang dikatakan oleh Rahmad, “seorang guru haruslah bersifat dinamis, kreatif dan inovatif serta dituntut mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman”.¹⁴ Dengan demikian kreativitas guru sangat diperlukan untuk menciptakan output yang berkualitas, sehingga dapat disebut sebagai guru professional.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.¹⁵ Sebagai pendidik profesional guru harus memiliki keahlian khusus. Pekerjaan guru tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan dan tugas utama guru sebagai pendidik profesional.

Seorang guru memang harus dituntut untuk menjadi kreatif, profesional dan menyenangkan. Kreativitas dalam pembelajaran sangatlah penting untuk dimiliki seorang guru untuk menumbuh

¹⁴ Baharudin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal 200

¹⁵ *Undang-Undang Guru dan Dosen*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hal 3

kembangkan potensi yang dimiliki oleh anak didik.¹⁶ Kreativitas memiliki ciri diantaranya adalah sebagai sesuatu yang tidak semua orang memiliki dan mampu melakukannya. Kreativitas memang bukan sesuatu yang mudah untuk dilakukan, namun kreativitas harus dilatih dan diciptakan secara terus menerus.

Guru kreatif yakni guru yang mengoptimalkan ilmu dan keahliannya dalam melaksanakan pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan dengan baik, pada hakikatnya adalah kreatif. Guru selalu mengomunikasikan kepada peserta didiknya ide-ide lama dan ide-ide baru dalam bentuk yang baru.

Ciri-ciri atau karakteristik guru kreatif adalah sebagai berikut:¹⁷

- a. Guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga mendorong seorang guru untuk mengetahui hal-hal baru yang berkaitan dengan aktivitas dan pekerjaan sebagai guru.
- b. Guru kreatif memiliki sifat yang *ekstrovert* atau bersikap lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru dan selalu ingin mencoba untuk melakukannya, dan dapat menerima masukan dan saran dari siapapun yang berkaitan dengan pekerjaannya, dan menganggap bahwa hal-hal baru tersebut dapat menjadi pengalaman dan pelajaran baru bagi dirinya.
- c. Guru kreatif biasanya tidak kehilangan akal dalam menghadapi masalah tertentu, sehingga sangat kreatif dan “panjang akal” untuk menemukan solusi dari setiap masalah yang muncul. Dan bahkan lebih cenderung menyukai tugas yang berat dan sulit karena akan menimbulkan rasa kepuasan tersendiri setelah mampu menyelesaikan tugas tersebut.

¹⁶ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 142

¹⁷ Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012), hal 25

- d. Guru kreatif sangat termotivasi untuk menemukan hal-hal baru baik melalui observasi, pengalaman dan pengamatan langsung dan melalui kegiatan-kegiatan penelitian. Hal ini disebabkan karena guru kreatif cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan secara ilmiah.

Ciri-ciri kreativitas diatas sangat perlu untuk dikembangkan, karena guru sangat bertanggung jawab dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menunjukkan kemampuan kreativitasnya dalam pembelajaran. Kreativitas seorang guru sangat perlu dikembangkan agar dalam pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas serta mencapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Kreativitas Guru

Dalam proses belajar dan mengajar, kreativitas dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tak terpisahkan dengan terdidik dan pendidik. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Secara umum kreativitas guru memiliki fungsi utama yaitu membantu menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan efisien. Namun, fungsi tersebut dapat di spesifikasikan menjadi empat macam yaitu:¹⁸

1. Kreativitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Produk kreativitas guru diharapkan akan memberikan situasi yang nyata pada proses pembelajaran. Selama ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan verbalisme yang tinggi pada hal – hal yang abstrak. Verbalisme adalah hal yang sangat sulit sekali

¹⁸ Relisa, Yunita Murdiyaningrum, dkk, *Kreativitas Guru*,..... hal. 13-15

dan membosankan bagi siswa jika terus menerus dipacu di sekolah. Penerapan produk kreativitas guru misalnya berupa instrument yang mampu mengajak siswa belajar ke dunia nyata melalui visualisasi akan mampu menurunkan rasa bosan siswa dan meningkatkan minatnya pada mata pelajaran.

2. Kreativitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh.

Hasil informasi berupa instrumen membantu pendidikan dalam memberikan data atau informasi yang utuh, hal ini terlihat pada aktifnya indera siswa, baik indra penglihatan, pendengaran dan penciuman, sehingga siswa seakan-akan menemui situasi yang seperti aslinya. Produk kreativitas guru melengkapi gambaran abstrak yang sebelumnya dipahami siswa dan membetulkan pemahaman yang salah mengenai informasi yang didapatkan dari teks. Pada kasus penerapan produk kreativitas guru pada laboratorium, dengan memanipulasi objek dan situasi penelitian sedemikian rupa maka objek dan situasi tersebut seakan-akan sesuai dengan fenomena-fenomena yang dipelajari oleh siswa.

3. Kreativitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar.

Kreativitas guru sangat penting dalam pengembangan kerangka berpikir ilmiah berupa langkah rasional, sistematis, dan konsisten. Kreativitas guru merangsang siswa dalam mengidentifikasi masalah, observasi data, pengolahan data serta perumusan hipotesis. Kegiatan tersebut tidak hanya memperkuat ingatan terhadap informasi yang diserap, melainkan juga berfungsi sebagai pembentukan unsur kognitif yang menyangkut jenjang pemahaman.

4. Kreativitas guru merangsang kreativitas siswa.

Kreativitas guru dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, dimana siswa dapat mengembangkan kreativitasnya serta imajinasi dan daya nalarnya dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa akan memiliki kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan keunikan dalam berpikir.

d. Kreativitas Guru dalam Menerapkan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah upaya untuk mengimplementasikan rancana yang sudah tersusun dalam kegiatan pembelajaran nyata, agar tujuan pembelajaran yang sudah di susun dapat tercapai secara optimal (efektif dan efisien).¹⁹ Metode juga dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, yang kaitannya dalam pembelajaran. Metode di definisikan sebagai cara untuk menyajikan bahan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan.²⁰

Metode merupakan suatu cara untuk menyampaikan suatu bahan pembelajaran kepada peserta didik agar suatu pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam menentukan metode pembelajaran harus di sesuaikan dengan situasi dan kondisi dalam pembelajaran serta memperhatikan analisis hasil pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran juga harus memperhatikan efektivitasnya untuk mengoptimalkan pembelajaran agar suatu pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Kemampuan metodologik merupakan kemampuan seorang dalam memahami, menguasai, dan melaksanakan metode pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien dan menyenangkan. Tidak ada satu metode pembelajaran yang lebih baik dari metode yang lain. Metode disebut baik apabila sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam

¹⁹ Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*, (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 33

²⁰ Muhammad Rohman dan Soffan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2013), hal. 28

pembelajaran, sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.²¹

Terdapat tiga prinsip yang harus dipertimbangkan dalam penetapan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu:²²

- 1) Tidak ada satu metode pembelajaran yang paling unggul untuk semua tujuan dalam semua kondisi.
- 2) Metode pembelajaran yang berbeda-beda dapat memberikan pengaruh yang berbeda pula dan konsisten dalam hasil belajar peserta didik.
- 3) Kondisi pembelajaran yang berbeda dapat memiliki pengaruh yang konsisten pada hasil belajar peserta didik.

Secara umum metode pembelajaran bisa dipakai untuk semua mata pelajaran, termasuk matematika. Adapun macam-macam metode pembelajaran yaitu :

1) Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang sudah sangat populer dikalangan guru. Metode ini menekankan pada pemberian materi yang disampaikan secara lisan kepada peserta didik.

2) Metode Tanya jawab

Metode Tanya jawab adalah metode pembelajaran yang menekankan pada cara menyampaikan materi oleh guru dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik yang kemudian peserta didik akan menjawab pertanyaan tersebut. Metode ini dimaksudkan unruk meninjau pelajaran yang telah dipelajari

²¹ Dede Supriadie dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), Cet.1, hal. 135

²² Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), Cet.9, hal. 110

sebagai suatu cara untuk mengetahui hasil dari pembelajaran sebelumnya agar bisa lanjut ke pembelajaran berikutnya.

Metode tanya jawab ini tidak dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menetapkan kadar pengetahuan setiap anak didik dalam suatu kelas, karena metode ini tidak memberi kesempatan yang sama pada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan. Metode ini Tanya jawab dapat dipakai oleh guru untuk menetapkan perkiraan secara umum apakah anak didik yang mendapat giliran pertanyaan sudah memahami bahan pelajaran yang diberikan.²³

3) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu metode dalam mempelajari bahan dengan jalan mendiskusikannya, sehingga berakibat menimbulkan pengertian serta perubahan tingkah laku murid. Metode ini dimaksudkan untuk merangsang murid berfikir dan mengeluarkan pendapat sendiri, serta ikut menyumbangkan pikiran atas suatu masalah bersama yang terkandung banyak kemungkinan – kemungkinan jawaban.²⁴

4) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang efektif, karena membantu anak didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan keadaan dan fakta yang benar. Menurut Ahmad dan Lilik metode demonstrasi adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu.

5) Metode Resitasi (Pemberian Tugas Belajar)

Metode pemberian tugas merupakan metode yang menekankan pemberian tugas oleh guru kepada peserta didik

²³ Nasih dan Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), hal. 54

²⁴ Zuharini dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hal. 89

untuk menyelesaikan sejumlah kecapakan tertentu yang kemudian hasil penyelesaian tersebut akan dipertanggung jawabkan kepada guru. Metode ini dapat merangsang siswa untuk aktif belajar serta dapat melatih tanggung jawab.

6) Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok adalah metode yang menekankan pembagian siswa dalam kelas ke dalam beberapa kelompok-kelompok kecil. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk penyelesaian suatu masalah bersama-sama.

7) Metode Latihan

Metode latihan merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.²⁵

8) Metode Pemecahan Masalah

Menurut Sudirman dkk metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk di analisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawaban oleh siswa. Metode pemecahan masalah digunakan dalam pembelajaran yang membutuhkan jawaban atau pemecahan masalah. Metode ini sangat baik bagi pembinaan sikap ilmiah pada siswa. dengan metode ini, para siswa belajar memecahkan suatu masalah menurut prosedur ilmiah.²⁶

9) Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode dengan menekankan pada pemeranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan

²⁵ Nasih dan Kholidah, *Metode dan Teknik.....*, Hal. 91

²⁶ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2017), hal. 234

perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir seseorang.

10) Metode Eksperimen

Metode eksperimen ini dilakukan dengan cara melakukan percobaan atau mengamati suatu proses tertentu kemudian mendapatkan hasilnya sebagai jawaban. Metode ini biasanya banyak digunakan untuk pelajaran IPA. Metode ini bertujuan untuk membekali siswa dengan metode ilmiah.

11) Metode Karya Wisata

Metode karya wisata ini dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk keluar kelas untuk melihat peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya dengan materi pelajaran. Dalam metode ini siswa tidak hanya bersenang-senang dalam mengunjungi suatu tempat namun juga berupaya untuk mempelajari sesuatu dari tempat tersebut kemudian membuat laporan mengenai apa yang telah dipelajarinya.

12) Metode Simulasi

Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari fakta *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan *simulation* yang artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja). Tidak memerlukan komunikasi yang pelik.²⁷

Kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran adalah kemampuan seorang guru untuk memilih dan berimprovisasi dalam menerapkan suatu metode/cara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran memang banyak namun tidak semua dapat digunakan. Oleh karenanya guru harus kreatif memilih mana metode yang cocok untuk diterapkan yang sesuai dengan

²⁷ Darmadi, *Pengembangan Model,.....*, hal. 235-238

kondisi di kelas pada proses pembelajaran. Ini bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. Kreativitas Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran

Media adalah semua bentuk perantara (perangkat) untuk menunjang tercapainya kompetensi dasar yang diajarkan yang dapat memberikan rangsangan kepada alat indera, digunakan untuk menyebarkan ide atau informasi untuk disampaikan kepada penerima sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, mudah dimengerti dan konkret.²⁸ Media sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dalam menggunakan kata-kata atau kalimat. Pada alat bantu atau media pendidikan meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian tujuan pendidikan.²⁹

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu pesan agar dapat dimengerti dengan jelas oleh peserta didik secara aktif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mengaktifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dan juga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik.

Ada berbagai macam media yang bisa digunakan dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Seorang guru harus mampu memilih media mana yang sesuai dengan saat pembelajaran di kelas. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi :³⁰

²⁸ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 114-115

²⁹ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Palembang: Grafika Telindo Pers, 2011), hal. 75

³⁰ Asra dan Sumiati, *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*, (Bandung: Rancakek Kencana, 2007), hal.5-9

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, pringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau yang mempunyai gangguan pendengaran.

2) Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual atau media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti film rangkai, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena mencakup kedua jenis media.

Jenis media dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi :³¹

- 1) Media dengan adanya daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak. Contohnya : televisi dan radio.
- 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini biasanya membutuhkan tempat dan ruang yang khusus. Contoh : film dan sound slide.

Dari banyaknya media pembelajaran yang ada diatas, seorang guru harus bisa memilih media yang cocok dan sesuai dengan proses

³¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2010), hal. 57

pembelajaran. Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu :³²

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- 4) Guru harus bisa mendesain media pembelajaran apabila di sekolah tidak disediakan artinya guru harus se-kreatif mungkin mendesain media pembelajaran yang akan digunakan.
- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat berhasil sehingga tujuan dapat tercapai dengan maksimal.
- 6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media canggih bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran adalah kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam memilih dan menerapkan media yang cocok dalam proses pembelajaran dan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran tidak harus mahal tetapi se-efektif mungkin serta mudah didapatkan.

³² Asnawir dan M. Bayirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 15

f. Kreativitas Guru dalam Menerapkan Sumber Belajar

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Dalam definisi tahun 1972, konsepsi sumber belajar mencakup empat kategori : 1) materi, 2) peralatan dan perlengkapan, 3) orang, dan 4) kondisi/setting. Pada tahun 1977, kategori ini bertransformasi. Transformasi itu menjadi empat komponen yang melatar belakangi sumber belajar, yakni : 1) klasifikasi, 2) jarak besar dari sumber daya, 3) media, 4) sumber daya yang di desain. Belakangan, seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, sumber belajar diidentifikasi sebagai : pesan, orang, materi, perangkat, teknik dan setting. Dengan ungkapan sederhana, sumber belajar dapat merujuk pada sumber apapun yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk tujuan pembelajaran.³³

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sumber baik yang sudah ada maupun yang sengaja diadakan dalam proses belajar baik secara langsung maupun tidak langsung, secara terpisah maupun terkombinasi.

Sumber belajar dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan sudut pandang tertentu. Menurut Daryanto sumber belajar dilihat dari segi tipe atau asal usulnya dibedakan menjadi dua macam, yaitu: 1) sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), 2) sumber belajar yang mudah tersedia (*learning resources by utilization*).³⁴ Adapun penjelasannya sebagai berikut.

³³ Ani cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), Cet.1, hal. 6

³⁴ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2016), hal. 62

- 1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) adalah sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan instruksional. Oleh karena itu dasar rancangannya adalah isi, tujuan kurikulum, dan ciri-ciri siswa tertentu. Sumber belajar jenis ini sering disebut sebagai bahan instruksional (*instructional materials*). Contohnya : bahan pengajaran terprogram, modul, transaransi untuk sajian tertentu, slide untuk sajian tertentu, guru bidang studi, film topic ajaran tertentu, video topic khusus, computer instruksional.
- 2) Sumber belajar yang mudah tersedia (*learning resources by utilization*) adalah sumber belajar yang telah ada untuk maksud non-instruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya setingkat dengan jenis *by design*. Contohnya : safari garden, kebun raya, taman nasional, museum bahari, museum wayang, slide tentang kota New York, buku biografi.

Menurut *Assosiation for Educational Communication and Technology* (AECT) dalam Daryanto, sumber belajar dibedakan menjadi enam jenis, yaitu: 1) pesan, 2) orang, 3) bahan, 4) alat, 5) teknik, 6) lingkungan.³⁵ Masing-masing penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Pesan (*message*)

Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal, yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran.

2. Orang

Adalah manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan.

³⁵ Ibid, hal. 61

3. Bahan

Bahan adalah sesuatu wujud tertentu yang mengandung pesan atau saran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut sebagai media atau perangkat lunak.

4. Alat

Alat adalah sesuatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan tadi.

5. Teknik

Teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran.

6. Lingkungan

Lingkungan yaitu situasi disekitar proses belajar mengajar terjadi, lingkungan ini dibedakan menjadi dua, yaitu lingkungan berbentuk fisik dan non fisik.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Ahmad Rohani yang membagi sumber belajar menjadi lima jenis, yaitu:³⁶

1. Sumber belajar cetak : buku, majalah, ensiklopedia, brosur, Koran, poster, denah, dan lain-lain.
2. Sumber belajar non cetak : film, slide, video, model, boneka, audio kaset, dan lain-lain.
3. Sumber belajar yang berupa fasilitas : auditorium, perpustakaan, ruang belajar, meja belajar individual, studio, lapangan olahraga , dan lain-lain.
4. Sumber belajar yang berupa kegiatan : wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain-lain.

³⁶ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1977), hal. 111

5. Sumber belajar yang berupa lingkungan dari masyarakat : taman, terminal, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis sumber belajar yaitu : pesan yang disampaikan, manusia sebagai fasilitator, sumber belajar cetak, sumber belajar non cetak, dan lingkungan sekitar.

Manfaat sumber belajar yaitu : menyajikan bahan yang diperlukan dalam belajar, memberikan informasi yang akurat, menambah wawasan, merangsang untuk berfikir kritis, dan membantu memecahkan sebuah permasalahan.

2. Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga berupa metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.³⁷ Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan keterampilan dan sikap.³⁸

Aulia Ar Rakhman dalam bukunya menuliskan “matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, komunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis,

³⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 75

³⁸ Dimiyati, Mujiono, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 157

yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisa dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis”. Dari pengertian diatas matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak, aksiomatik, dan deduktif. Sedangkan menurut beberapa pakar pendidikan matematika dalam Partono bahwa matematika merupakan ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, gagasan, konsep dan tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola pikir yang baik. Selain itu matematika merupakan induk dari ilmu pasti yang kemudian berkembang menjadi ilmu terapan untuk kemajuan teknologi dan kebaikan hidup manusia.³⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) matematika merupakan ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Sumber lain mendefinisikan matematika berasal dari kata Yunani “mathein” atau “mathenein” yang artinya mempelajari.⁴⁰

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan yang diselenggarakan oleh guru dengan melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar suatu bidang ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Pembelajaran matematika juga disebut sebagai proses yang telah dirancang dengan tujuan agar siswa bisa melaksanakan kegiatan belajar matematika dengan efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

³⁹ Aulia Ar-Rakhman Awaludin, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), cet I, hal. 1-2

⁴⁰ Ariesandi Setyono, *Mathematics*, (Jakarta: Buana Printing, 2007), hal. 42

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Terdapat beberapa ruang lingkup pembelajaran matematika diantaranya :⁴¹

1. Anak pada pembelajaran matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsisir perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret). Di lain pihak, matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya perbedaan karakteristik itu maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif. Dari dunia matematika yang merupakan sebuah sistem deduktif telah mampu mengembangkan model-model yang merupakan contoh dari site mini. Model-model matematika sebagai interpretasi dari sistem matematika ini kemudian dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan dunia nyata.

2. Anak sebagai individu yang berkembang.

Perkembangan anak itu berbeda dengan orang dewasa. Hal ini tampak jelas baik pada bentuk fisiknya maupun dalam cara-

⁴¹ Aulia Ar- Rakhman Awaludin, *Teori dan Aplikasi,*, hal. 10-15

cara berpikir, bertindak, tanggung jawab, kebiasaan kerja, dan sebagainya. Namun demikian masih banyak pendidik atau orang tua atau orang dewasa lainnya yang beranggapan bahwa anak atau siswa itu dapat berpikir seperti kita sebagai orang dewasa. Guru yang sedang membicarakan suatu konsep matematika sering beranggapan bahwa siswanya dapat mengikuti dan melaksanakan jalan pikirannya untuk memahami konsep-konsep matematika tersebut sebagaimana dirinya. Sesuatu yang mudah menurut logika berpikir kita sebagai guru belum tentu dianggap mudah oleh logika berpikir anak, malahan mungkin akan menganggap itu adalah sesuatu yang sulit untuk di mengerti. Penelitian yang dilakukan oleh Jean Peaget dan teman-temannya menunjukkan bahwa anak tidak bertindak dan berpikir sama seperti orang dewasa. Lebih-lebih pada pembelajaran matematika di SD, sesuatu yang abstrak dapat saja di pandang sederhana menurut kita yang sudah formal, namun dapat saja menjadi sesuatu yang sulit dimengerti oleh anak yang belum formal. Oleh karena itulah, tugas utama sekolah ialah menolong anak mengembangkan kemampuan intelektualnya sesuai dengan perkembangan intelektual anak. Selain karakteristik kemampuan berpikir anak pada setiap tahapan perkembangannya berbeda, kita perlu pula menyadari bahwa setiap anak merupakan individu yang relatif berbeda pula. Setiap individu anak akan berbeda dalam hal minat, bakat, kemampuan, kepribadian, dan pengalaman lingkungannya.

3. Kesiapan intelektual anak.

Para ahli jiwa seperti Peaget, Bruner, Brownell, Dienes percaya bahwa jika kita memberikan pelajaran tentang sesuatu kepada anak didik maka kita harus memperhatikan tingkat perkembangan berpikir anak tersebut. Jean Peaget dengan teori belajar yang disebut Teori Perkembangan Mental Anak (mental

atau intelektual atau kognitif) atau ada pula yang menyebutnya teori Tingkat Perkembangan Berpikir Anak telah membagi tahapan kemampuan berpikir anak menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensori motorik (dari lahir sampai usia 2 tahun), tahap operasional awal/pra operasi (usia 2 sampai 7 tahun), tahap operasional/operasi konkret (usia 7 sampai 11 atau 12 tahun) dan tahap operasional formal/operasi formal (usia 11 tahun keatas). Penelitian Peaget ini dilakukan di dunia barat dengan sebaran umur setiap tahap rata-rata atau disekitarnya sehingga tidak menutup kemungkinan ada perbedaan dengan masyarakat kita dan antara anak yang satu dengan yang lainnya. Kita dapat menggunakannya sebagai patokan atau perkiraan, atau berasumsi bahwa umur kesiapan dari setiap tahapan berlaku juga bagi anak-anak kita.

Anak usia SD pada umumnya berada pada tahap berpikir operasional konkret namun tidak menutup kemungkinan mereka masih berada pada tahap pre-operasi. Sedangkan pada setiap tahapan ada ciri-cirinya sesuai umur kesiapannya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan oleh peniliti yang berupa karya ilmiah, thesis, atau dari sumber lain yang digunakan untuk melakukan perbandingan dengan penelitian lain. Berdasarkan pemaparan fokus penelitian yang akan dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang masih memiliki keterkaitan persamaan maupun perbedaan dengan judul peneliti, antara lain:

- a. Skripsi oleh Qurotul A'yunin pada tahun 2019 tentang Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung Kelas IV dan V Tahun Ajaran 2018/2019. Tujuan dari Penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran matematika di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir

Tulungagung. 2) untuk mendeskripsikan bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran matematika di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung. 3) untuk mendeskripsikan bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan gaya belajar mengajar matematika di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung.⁴²

Letak persamaan penelitian yang dilakukan oleh Qurotul A'yunin dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti Kreativitas guru dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitiannya sama yaitu penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian Qurotul A'yunin dengan penelitian ini adalah terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian Qurotul A'yunin difokuskan pada pengembangan strategi, metode dan gaya belajar sedangkan penelitian ini difokuskan pada metode, media dan sumber belajar pada pembelajaran. Walaupun dari sisi judulnya sama tetapi penelitian yang dilakukan berbeda.

- b. Skripsi oleh Lailiyatul Muawanah pada tahun 2018/2019 tentang Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru Aqidah Akhlak dalam mengembangkan metode, media, sumber belajar dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung.⁴³

Letak persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lailiyatul Muawanah dengan penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kualitatif, sama-sama memfokuskan pada pengembangan metode, media dan sumber belajar. Perbedaan penelitian Lailiyatul Muawanah dengan penelitian ini adalah jika penelitian Lailiyatul Muawanah difokuskan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII sedangkan penelitian ini

⁴² <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/12477/> diakses pada tanggal 30 agustus 2021 pukul 17.00 WIB

⁴³ <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/14243/> diakses pada tanggal 30 agustus 2021 pukul 16.50 WIB

difokuskan pada mata pelajaran matematika kelas 5. Walaupun dari sisi judulnya sama tetapi penelitian yang dilakukan berbeda.

- c. Skripsi oleh Eka Indah Cahyani pada tahun 2020 tentang Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran matematika di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar, 2) mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran matematika di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar, 3) mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar.⁴⁴

Letak persamaan penelitian yang dilakukan oleh Eka Indah Cahyani dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti Kreativitas guru dalam pembelajaran matematika, jenis penelitian yang digunakan sama yaitu jenis penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian Eka Indah Cahyani dengan penelitian ini adalah jika penelitian Eka Indah Cahyani difokuskan pada pengembangan strategi, metode, dan media dalam pembelajaran matematika sedangkan penelitian ini difokuskan pada metode, media dan sumber belajar pada pembelajaran matematika kelas 5. Walaupun dari sisi judulnya sama tetapi penelitian yang dilakukan berbeda.

- d. Skripsi oleh Aulia Anas pada tahun 2021 tentang Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Siswa Melalui Implementasi *Ice Breaking* di MIN 3 Tulungagung. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mendeskripsikan kreativitas guru SKI dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa melalui implementasi *ice breaking* bernyanyi di MIN 3 Tulungagung, 2) mendeskripsikan kreativitas guru SKI dalam meningkatkan

⁴⁴ <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/14681/> diakses pada tanggal 30 agustus pukul 17.05

kemampuan menghafal siswa melalui implementasi *ice breaking* tebak-tebakan di MIN 3 Tulungagung, 3) mendeskripsikan kreativitas guru SKI dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa melalui implementasi *ice breaking games* di MIN 3 Tulungagung.⁴⁵

Letak persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Anas dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti Kreativitas guru, jenis penelitian yang digunakan sama yaitu jenis penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian Aulia Anas dengan penelitian ini adalah pada fokus penelitiannya. Walaupun dari sisi judulnya sama tetapi penelitian yang dilakukan berbeda.

Dari penelitian terdahulu diatas dapat digambarkan dalam tabel sebagaimana berikut :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Identitas dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Qurotul A'yunin mahasiswi IAIN Tulungagung Tahun 2019 yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung Kelas IV dan V Tahun Ajaran 2018/2019".	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru dalam pembelajaran matematika • Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif • Subyek penelitian sama-sama di tingkat MI 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitiannya berbeda • Lokasi penelitiannya berbeda yakni di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung
2.	Lailiyatul Muawanah mahasiswi IAIN Tulungagung Tahun 2019 yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Pada Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru • Jenis penelitian yang digunakan sama yaitu jenis penelitian kualitatif • Fokus penelitiannya sama yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek penelitiannya beda yaitu pada tingkatan MTs • Pelajaran yang di teliti berbeda • Lokasi penelitian berbeda yakni di Madrasah Tsanawiyah

⁴⁵ <http://repo.uinsatu.ac.id/22998/> diakses pada tanggal 26 april 2022 pukul 01.50 WIB

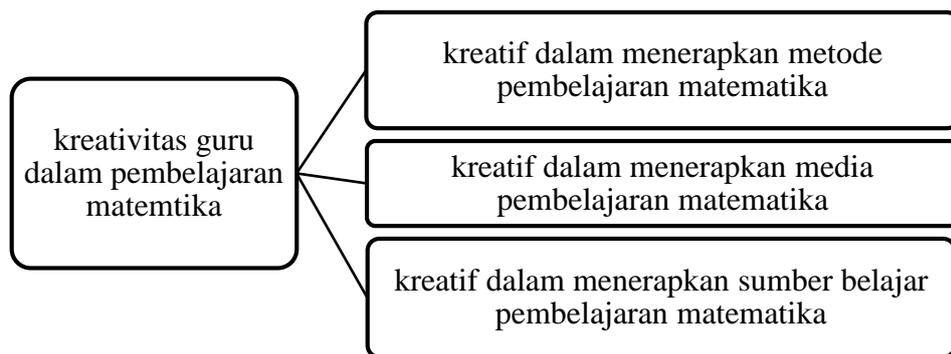
No.	Identitas dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung”.	mengenai metode, media dan sumber belajar	Negeri Tulungagung 7
3.	Eka Indah Cahyani mahasiswi IAIN Tulungagung Tahun 2020 yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar”.	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru pada mata pelajaran matematika • Jenis penelitiannya sama yaitu jenis penelitian kualitatif • Subyek yang diteliti sama yaitu pada tingkatan MI 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitiannya berbeda • Lokasi penelitian berbeda yakni di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar
4.	Aulia Anas mahasiswi UIN SATU Tulungagung Tahun 2021 yang berjudul “Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Siswa Melalui Implementasi <i>Ice Breaking</i> di MIN 3 Tulungagung”.	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru • Jenis penelitiannya sama yakni jenis penelitian kualitatif • Subyek yang diteliti sama yakni pada tingkatan MI 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran yang diteliti berbeda • Fokus penelitiannya berbeda • lokasi penelitian berbeda yakni di MIN 3 Tulungagung

C. Paradigma Penelitian

Guru sebagai pendidik dan penyelenggara pendidikan mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pembelajaran semaksimal mungkin agar pembelajaran dapat menacapai tujuannya. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Seperti dalam hal metode, media serta sumber belajar, ini merupakan cara yang

digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar maksimal.

Kreativitas guru sangat diperlukan dalam penerapan metode, media, dan sumber belajar pada pembelajaran khususnya matematika. Guru adalah faktor terpenting dari keberhasilan pembelajaran. Penerapan metode, media serta sumber belajar haruslah bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa akan lebih tertarik saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran matematika. Pada pembelajaran matematika guru di tuntut untuk kreatif dalam mengajar karena matematika dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan oleh beberapa siswa. guru yang kreatif akan bisa membawa suatu pembelajaran pada kualitas yang baik dan maksimal.



Bagan 2.1 Paradigma Penelitian