

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kreativitas Guru

##### 1. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan kemampuan mengkombinasikan atau menyempurnakan sesuatu berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada. Secara lebih luas kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Hasil kreativitas dapat berbentuk seni, kesustraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.<sup>1</sup>

Supardi mengatakan bahwa Guru kreatif adalah selalu banyak ide, banyak akal, banyak gagasan-gagasan untuk mengatasi sesuatu yang dianggap kurang atau tidak ada.<sup>2</sup> Sementara momon Sudarman mengatakan bahwa kreativitas keguruan yaitu upaya maksimal dari tenaga pendidik untuk menemukan cara/strategi pembelajaran yang baru, yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan pelayanan pendidikan disetiap satuan pendidikan.<sup>3</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan guru dalam meningkatkan gagasan ataupun ide-ide yang dimiliki oleh guru sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkatkemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa.

##### 2. Ciri-ciri Kreativitas Guru

Kreativitas guru sangat diperlukan sebagai upaya untuk menghasilkan kualitas pembelajaran dan pendidikan yang baik. Guru dituntut tidak hanya mampu

---

<sup>1</sup>Supardi, *Sekolah Efektif*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), 178.

<sup>2</sup>Supardi, *Sekolah Efektif*, 87.

<sup>3</sup>Momon Sudarma, *Profesi Guru/Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*, (Jakarta: Rajawali, 2013), 75.

menguasai materi pengajaran dan pembelajaran saja, tetapi harus kreatif dalam menerapkan model dan desain pembelajaran supaya potensi-potensi yang ada pada diri anak bisa berkembang. Adapun guru yang kreatif itu mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:<sup>4</sup>

a. *Fluency*

Artinya guru mampu menghasilkan ide-ide yang akurat sesuai dengan masalah yang dihadapi. Ide-ide yang dikemukakan merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi suatu masalah. Biasanya ide ini muncul secara spontan.

Mengeluarkan ide secara spontan bisa dilihat, misalnya saat diadakan rapat dadakan dinas sekolah ataupun rapat kerja sekolah. Pada saat pimpinan rapat memberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan masukan, guru yang tidak kreatif akan diam saja. Ia tidak akan mengajukan pertanyaan atau menyumbangkan pikirannya. Namun, guru yang kreatif akan mampu menyampaikan sumbangan pemikiran untuk melengkapi apa yang telah disampaikan oleh pimpinan rapat. Berbagai gagasan baru yang diungkapkan muncul secara spontan tapi mengenai pokok permasalahan.

b. *Fleksibility*

Artinya guru mampu membuka pikiran. Dalam hal ini, kemampuan ini bisa dimanfaatkan untuk membuat ide baru dengan memperhatikan ide-ide yang telah dikemukakan sebelumnya. Solusi yang dihasilkan dari pemikiran ini biasanya bisa memuaskan berbagai pihak yang terlibat dalam merumuskan suatu pemikiran.

Dalam proses belajar mengajar dikelas, masalah tentu tidak akan ada habisnya. Dengan kemampuannya membuka pikiran, guru bisa menemukan solusi dengan memperhatikan berbagai masukan dari berbagai pihak, mulai dari guru

---

<sup>4</sup> Mulyana, *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 138-139.

sampai peserta didik. Berbagai macam ide yang berhasil didapatkan kemudian akan digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

c. *Originality*

Artinya guru mampu menciptakan ide baru. Guru yang memiliki kemampuan menciptakan ide baru merupakan guru yang kreatif. Guru dengan kemampuan menciptakan ide baru dibutuhkan terutama ketika berbagai solusi tidak dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Guru dengan kreativitas tinggi bisa mencari alternatif pemecahan masalah tinggi rendahnya. Kreativitas seseorang guru bisa dilihat dari ide baru yang berhasil dibuatnya dan keberhasilan ide tersebut saat dilaksanakan.

d. *Elaboration*

Artinya seseorang guru mampu melihat sesuatu masalah secara mendetail. Kecermatan seorang guru dalam memandang sebuah masalah akan berpengaruh pada mutu hasil kreatifitasnya. Semakin guru memperhatikan detail masalah, kreativitas pemecahan masalah akan semakin spesifik.

Sebagai pendidik, guru dituntut lebih hati-hati dalam mengambil langkah kreatif. Seorang peserta didik yang nilainya kurang bagus misalnya, bisa diatasi dengan memperhatikan detail karakter atau cara belajarnya. Dengan demikian, guru bisa menentukan langkah apa yang bisa diambil untuk mengatasi masalah tersebut dengan tepat.

Talajan menerjemahkan ciri-ciri atau karakteristik guru kreatif adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

- a. Guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Guru kreatif memiliki sikap yang ekstrovert atau bersikap lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru dan selalu ingin mencoba untuk

---

<sup>5</sup> Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Potensi Guru* (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012), 34-35

- melakukannya dan dapat menerima masukan dan saran dari siapapun.
- c. Guru kreatif biasanya tidak kehilangan akal dalam menghadapi masalah tertentu.
  - d. Guru kreatif sangat termotivasi untuk menemukan hal-hal yang baru baik melalui observasi, pengalaman, dan pengamatan langsung dan memulai kegiatan-kegiatan penelitian.

Kreativitas seorang guru dapat diarahkan pada dua komponen pembelajaran di kelas antara lain sebagai berikut:<sup>6</sup>

- a. Kreativitas dalam manajemen kelas mengelola kelas adalah aktivitas guru dalam mengelola dinamika kelas, mengorganisasikan sumber daya yang ada serta menyusun perencanaan aktifitas yang dilakukan di kelas untuk diarahkan dalam proses pembelajaran yang baik. Kreativitas guru dalam manajemen kelas dapat diarahkan untuk:
  - 1) Membantu peserta didik di kelas agar dapat belajar secara kolaboratif dan kooperatif.
  - 2) Menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dalam proses belajar
- b. Kreativitas dalam pemanfaatan media belajar media belajar adalah alat atau benda yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas, fungsi media belajar ialah:
  - 1) Membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan
  - 2) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar
  - 3) Mengurangi terjadinya salah paham
  - 4) Memotivasi guru untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

---

<sup>6</sup> Addys Aldizar, *Membangun Guru Kreatif*, (Surakarta: Sinergi Prima Magna, 2016), 18

### 3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Proses perkembangan pribadi seseorang pada umumnya ditentukan oleh perpaduan antara faktor-faktor internal (warisan dan psikologis) dan faktor eksternal (lingkungan sosial dan budaya). Faktor internal adalah hakikat dari manusia itu sendiri yang dalam dirinya ada suatu dorongan untuk berkembang dan tumbuh ke arah usaha yang lebih baik dari semula, sesuai dengan kemampuan pikirnya untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukannya. Begitu juga seorang guru dalam hal melaksanakan tugasnya sebagai pelaksana pendidikan pasti menginginkan dirinya untuk tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik dan berkualitas. Ada teori yang mengatakan “*Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut Psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi*. Secara bersamaan tiga segi dalam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif”<sup>7</sup>.

Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum.

Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi kreatif menunjukkan kelonggaran dan keterikatan konvensi, menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri dan menyukai masalah yang tidak terlalu berstruktur. Dimensi kepribadian dan motivasi meliputi ciri-ciri seperti kelenturan, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan keuletan dalam menghadapi rintangan dan pengambilan resiko yang moderat.

Faktor eksternal juga sangat berpengaruh pada dorongan dan potensi dari dalam, yaitu pengaruh-pengaruh yang datangnya dari luar yang dapat

---

<sup>7</sup>Munandar, *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002), 26.

mendorong guru untuk mengembangkan diri. Faktor eksternal ini dapat dikelompokkan menjadi empat, sebagai berikut;

a. Latar belakang pendidikan Guru Guru yang berkualifikasi profesional, yaitu guru yang tahu secara mendalam tentang apa yang diajarkannya, cakap dalam mengajarkannya secara efektif dan efisien dan guru tersebut berkepribadian yang mantap. Untuk mewujudkan guru yang cakap dan ahli tentunya diutamakan dari lulusan lembaga pendidikan keguruan. Karena kecakapan dan kreativitas seorang guru yang profesional bukan sekedar hasil pembicaraan atau latihan-latihan yang terkondisi, tetapi perlu pendidikan yang terprogram secara relevan serta berbobot, terselenggara secara efektif dan efisien dan tolak ukur evaluasinya terstandar.

b. Pelatihan-pelatihan Guru dan organisasi keguruan  
Pelatihan-pelatihan dan organisasi sangat bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan pengetahuannya serta pengalamannya terutama dalam bidang pendidikan. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut, guru dapat menambah wawasan baru bagaimana cara-cara yang efektif dalam proses pembelajaran yang sedang dikembangkan saat ini dan kemudian diterapkan atau untuk menambah perbendaharaan wawasan, gagasan atau ide-ide yang inovatif dan kreatif yang akan semakin meningkatkan kualitas guru.

c. Pengalaman mengajar Guru

Seorang guru yang telah lama mengajar dan telah menjadikannya sebagai profesi yang utama akan mendapat pengalaman yang cukup dalam pembelajaran. Hal ini pun juga berpengaruh terhadap kreativitas dan keprofesionalismenya, cara mengatasi kesulitan, yang ada dan sebagainya. Pengalaman mendorong guru untuk lebih kreatif lagi dalam menciptakan cara-cara baru atau suasana yang lebih edukatif dan menyenangkan.

d. Faktor kesejahteraan Guru

Tidak dapat dipungkiri bahwa guru adalah juga seorang manusia biasa yang tak terlepas dari berbagai kesulitan hidup, baik hubungan rumah tangga, dalam pergaulan sosial, ekonomi, kesejahteraan, ataupun masalah apa saja yang akan mengganggu kelancaran tugasnya sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran.

Gaji yang tidak seberapa ditambah dengan keadaan ekonomi negara saat ini sedang dilanda krisis berpengaruh pada kesejahteraan guru. Oleh karena itu, tidak sedikit guru yang berprofesi ganda misalnya seorang guru sebagai tukang ojek demi memenuhi kebutuhan keluarganya. Hal ini akan sangat berpengaruh pada kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dikarenakan kesibukan di luar profesi keguruannya menyita banyak waktu, maka ia tidak mempunyai kesempatan untuk berpikir kreatif tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan terkesan asal-asalan. Akan tetapi jika gaji guru yang diperoleh mampu memenuhi kebutuhannya, maka ia pun akan memiliki waktu yang longgar untuk lebih memaksimalkan diri dalam menciptakan suasana belajar yang lebih edukatif, karena tidak dibayangkan pekerjaan lainnya.

Untuk mengatasi hal tersebut maka peningkatan kesejahteraan, pengembangan kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, penjaminan memperoleh layanan kesehatan jasmani dan rohani, merupakan instrument kebijakan guna meningkatkan profesionalisme guru, implementasinya harus menyentuh sasaran dengan tepat berdasarkan prinsip-prinsip keadilan, sehingga guru memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Hamzah B.Uno, *Belajar Dengan...*, 156 .

#### 4. Tahapan-Tahapan Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan, betapapun bagusnya sebuah kurikulum, hasilnya sangat tergantung pada apapun yang dilakukan guru di dalam atau di luar kelas. Dalam berpikir kreatif seorang guru setidaknya ada beberapa tahapan-tahapan yang dilalui, diantaranya :

- a. Persiapan (*preparation*) yaitu tahapan seseorang memformulasikan masalah, dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan yang baru. Ada kemungkinann apa yang difikirkan itu tidak segera memperoleh pemecahannya, tetapi soal itu tidak hilang begitu saja. Tetapi masih terus berlangsung dalam diri individu yang bersangkutan.
- b. Inkubasi, yaitu berlangsungnya masalah tersebut dalam jiwa seseorang karena tidak segera memperoleh pemecahan masalah.
- c. Pemecahan, yaitu tahapan seseorang telah mendapatkan gagasan atau inspirasi pemecahan masalah.
- d. Evaluasi, yaitu tahapan mengecek apakah pemecahan yang diperoleh tepat atau tidak berdasarkan realitas.
- e. Revisi, yaitu tahapan memperbaiki atau mengubah keputusanyang telah diambil sesuai dengan realitas yang terjadi.<sup>9</sup>

Sebagai seorang kreator dan motivator yang berada di pusat proses pendidikan, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik. Kreativitas menunjukkan bahwa yang dikerjakan oleh guru tidak semata sesuatu yang rutin saja. Dengan demikian tahapan-tahapan kreativitas guru ini akan tercermin pada tahapan proses pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

---

<sup>9</sup>Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 190.



## B. Pembelajaran Matematika SD/MI

### 1. Pengertian Pembelajaran Matematika SD/MI

Pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar”, yang mempunyai arti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula disusundari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar.<sup>10</sup> Kata pembelajaran merupakan gabungan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan dilakukan pada siswa, sedangkan aktivitas mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru.<sup>11</sup>

Menurut Diaz Carlos dikutip dari syarif Sumantri pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).<sup>12</sup> Jadi, istilah pembelajaran merupakan ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan ini bisa disimpulkan, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PMB), atau kegiatan belajar mengajar (KBM)..

Kata matematika diambil dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang matematika dalam bahasa belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya itu berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan-aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, serta struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat.<sup>13</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagaimana dikutip oleh Abdul Halim Fatani,

---

<sup>10</sup>Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 19.  
18.

<sup>12</sup>Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 2.

<sup>13</sup>Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 184.

matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>14</sup>Selain itu matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.<sup>15</sup>

Menurut Ruseffendi dikutip dari Heruman matematika merupakan bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.<sup>16</sup>

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengetahuan dan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu faktor yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah pemilihan strategi pembelajaran matematika yang sesuai dengan (1) topik yang sedang dibicarakan, (2) prinsip dan teori belajar, (3) tingkat perkembangan intelektual peserta didik, (4) keterlibatan aktif peserta didik, (5) keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dan (6) pengembangan dan pemahaman penalaran matematis.<sup>17</sup>

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir pesertadidik yang dapat meningkatkan kemampuan berfikirnya, serta mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan baru

---

<sup>14</sup>Halim Fathani Abdul, *Matematika Hakikat Dan Logika* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 22.

<sup>15</sup>Halim Fathani Abdul, *Matematika Hakikat*, 19.

<sup>16</sup>Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 1.

<sup>17</sup>Ismanto, "Manajemen Pembelajaran Matematika Di Sekolah," *Majalah Numerika Media Komunikasi Penggemar Matematika*, ( Program Studi Tadris Matematika Jurusan Tarbiyah IAIN Kudus, 2017), 21.

sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran matematika.

Ahmad Susanto mengatakan bahwa Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, sehinggampu meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pemahaman yang baik terhadap materi matematika.<sup>18</sup>

Ali Hamzah dan Muhlisrarini menyatakan bahwa Pembelajaran matematika merupakan proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip, dan skill sesuai dengan, guru dosen menyampaikan materi, peserta didik dengan potensi yang dimiliki masing-masing mengkontruksikan pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, dan *skill* serta *problem solving*.<sup>19</sup>

Dari beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika SD/MI adalah suatu usaha pemberian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada murid SD/MI agar murid dapat membentuk pemahaman sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan penguasaan materi matematika.

## 2. Materi Pembelajaran Matematika SD/MI

Materi pembelajaran merupakan sekumpulan bahan ajar atau bahan pengetahuan yang akan disampaikan oleh guru kepada murid agar murid mampu mengikuti atau menguasai bahan ajar tersebut. Materi pembelajaran harus mengacu pada usia murid, materi pembelajaran untuk murid SD/MI tentunya berbeda dengan materi pembelajaran untuk murid SMP dan begitupun seterusnya, adapun materi pembelajaran matematika untuk SD/MI adalah sebagai berikut :

---

<sup>18</sup>Ahmad Susanto. “*Teori Belajar Dan Pembelajaran*” (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 186-187.

<sup>19</sup>Ali Hamzah dan Muhlisrarini. “*Perencanaan dan Strategi Pembelajaran*” (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2014), 259.

- a. Kelas 1 meliputi :
- 3.1. Menjelaskan makna \* BILANGAN CACAH \* sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.
  - 3.2. Menjelaskan \* BILANGAN SAMPAI DUA ANGKA dan NILAI TEMPAT \* penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
  - 3.3. Membandingkan dua \* BILANGAN SAMPAI DUA ANGKA \* dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret.
  - 3.4. Menjelaskan dan melakukan \* PENJUMLAHAN dan PENGURANGAN BILANGAN \* yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
  - 3.5. Mengenal \* POLA BILANGAN \* yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan atau lainnya.
  - 3.6. Mengenal \* BANGUN RUANG dan BANGUN DATAR \* dengan menggunakan berbagai benda konkret.
  - 3.7. Mengidentifikasi \* BANGUN DATAR \* yang dapat disusun membentuk pola pengubinan.
  - 3.8. Mengenal dan menentukan \* PANJANG dan BERAT DENGAN SATUAN TIDAK BAKU \* menggunakan benda/situasi konkret.
  - 3.9. Membandingkan \* PANJANG, BERAT, LAMANYA WAKTU, dan SUHU \* menggunakan benda/ situasi konkret.
- b. Kelas 2 meliputi :
- 3.1. Menjelaskan makna \* BILANGAN CACAH \* dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya

- 3.2. Membandingkan dua \* BILANGAN CACAH \* dan Mengurutkan bilangan-bilangan dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya.
  - 3.3. Menjelaskan dan melakukan \* PENJUMLAHAN dan PENGURANGAN BILANGAN YANG MELIBATKAN BILANGAN CACAH \* sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
  - 3.4. Menjelaskan \* PERKALIAN dan PEMBAGIAN YANG MELIBATKAN BILANGAN CACAH \* dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.
  - 3.5. Menjelaskan \* NILAI dan KESETARAAN PECAHAN MATA UANG \*.
  - 3.6. Menjelaskan dan menentukan \* PANJANG (TERMASUK JARAK), BERAT, dan WAKTU \* dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
  - 3.7. Menjelaskan \*PECAHAN \* menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.
  - 3.8. Menjelaskan \* RUAS GARIS \* dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.
  - 3.9. Menjelaskan \* BANGUN DATAR dan BANGUN RUANG \* berdasarkan ciri-cirinya. Mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya.
  - 3.10. Menjelaskan \* POLA BARISAN BANGUN DATAR dan BANGUN RUANG \* menggunakan gambar atau benda konkret..
- c. Kelas 3 meliputi :
- 3.1. Menjelaskan sifat-sifat \* OPERASI HITUNG PADA BILANGAN CACAH \*.
  - 3.2. Menjelaskan \* BILANGAN CACAH dan PECAHAN

SEDERHANA\* (seperti 1212, 1313, dan 1414) yang disajikan pada garis bilangan.

- 3.3. Menyatakan suatu bilangan sebagai \* JUMLAH, SELISIH, HASIL KALI, ATAU HASIL BAGI DUA BILANGAN CACAH \*.
  - 3.4. Menggeneralisasi ide \* PECAHAN SEBAGAI BAGIAN DARI KESELURUHAN \* menggunakan benda-benda konkret.
  - 3.5. Menjelaskan dan melakukan \* PENJUMLAHAN dan PENGURANGAN PECAHAN \* berpenyebut sama.
  - 3.6. Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar \* SATUAN BAKU UNTUK PANJANG, BERAT, dan WAKTU \* yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
  - 3.7. Menjelaskan dan menentukan \* LUAS dan VOLUME DALAM SATUAN TIDAK BAKU \* dengan menggunakan benda konkret.
  - 3.8. Menjelaskan \* SIMETRI LIPAT dan SIMETRI PUTAR PADA BANGUN DATAR \* menggunakan benda konkret.
  - 3.9. Menjelaskan dan menentukan \* KELILING BANGUN DATAR \*.
  - 3.10. Menjelaskan \* SUDUT, JENIS SUDUT (SUDUT SIKU-SIKU, SUDUT LANCIP, dan SUDUT TUMPUL), dan SATUAN PENGUKURAN TIDAK BAKU \*.
  - 3.11. Menganalisis berbagai \* BANGUN DATAR \* berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
  - 3.12. Menjelaskan \* DATA BERKAITAN DENGAN DIRI PESERTA DIDIK \* yang disajikan dalam diagram gambar.
- d. Kelas 4 meliputi:
- 3.1. Menjelaskan \* PECAHAN-PECAHAN SENILAI \* dengan gambar dan model konkret.
  - 3.2. Menjelaskan berbagai \* BENTUK PECAHAN \* (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya.

- 3.3. Menjelaskan dan melakukan penaksiran dari \* JUMLAH, SELISIH, HASIL KALI, dan HASIL BAGI DUA BILANGAN CACAH \* maupun pecahan dan desimal.
  - 3.4. Menjelaskan \* FAKTOR dan KELIPATAN SUATU BILANGAN \*.
  - 3.5. Menjelaskan \* BILANGAN PRIMA \*.
  - 3.6. Menjelaskan dan menentukan \* FAKTOR PERSEKUTUAN, FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB), KELIPATAN PERSEKUTUAN, dan KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) \* dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
  - 3.7. Menjelaskan dan melakukan pembuatan hasil \* PENGUKURAN PANJANG dan BERAT \* ke satuan terdekat.
  - 3.8. Menganalisis sifat-sifat \* SEGIBANYAK BERATURAN dan SEGIBANYAK TIDAK BERATURAN \*.
  - 3.9. Menjelaskan dan menentukan \* KELILING dan LUAS PERSEGI, PERSEGIPANJANG, dan SEGITIGA \* serta \* HUBUNGAN PANGKAT DUA DENGAN AKAR PANGKAT DUA \*.
  - 3.10. Menjelaskan \* HUBUNGAN ANTAR GARIS (SEJAJAR, BERPOTONGAN, BERTIMPIT) \* menggunakan model konkret.
  - 3.11. Menjelaskan \* DATA DIRI PESERTA DIDIK dan LINGKUNGANNYA \* yang disajikan dalam bentuk diagram batang.
  - 3.12. Menjelaskan dan menentukan \* UKURAN SUDUT PADA BANGUN DATAR \* dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat
- e. Kelas 5 meliputi :
- 3.1. Menjelaskan dan melakukan \* PENJUMLAHAN dan PENGURANGAN DUA PECAHAN \* dengan menyebut berbeda.

- 3.2. Menjelaskan dan melakukan \* PERKALIAN dan PEMBAGIAN PECAHAN dan DESIMAL \*.
  - 3.3. Menjelaskan \* PERBANDINGAN DUA BESARAN YANG BERBEDA \* (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu).
  - 3.4. Menjelaskan \* SKALA MELALUI DENAH \*.
  - 3.5. Menjelaskan, dan menentukan \* VOLUME BANGUN RUANG \* dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta \* HUBUNGAN PANGKAT TIGA DENGAN AKAR PANGKAT TIGA \*.
  - 3.6. Menjelaskan dan menemukan \* JARING-JARING BANGUN RUANG SEDERHANA \* (kubus dan balok).
  - 3.7. Menjelaskan \* DATA YANG BERKAITAN DENGAN DIRI PESERTA DIDIK ATAU LINGKUNGAN \* sekitar serta cara pengumpulannya.
  - 3.8. Menjelaskan \* PENYAJIAN DATA YANG BERKAITAN DENGAN DIRI PESERTA DIDIK \* dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.
- f. Kelas 6 meliputi :
- 3.1. Menjelaskan \* BILANGAN BULAT NEGATIF \* (termasuk menggunakan garis bilangan).
  - 3.2. Menjelaskan dan melakukan \* OPERASI PENJUMLAHAN, PENGURANGAN, PERKALIAN, dan PEMBAGIAN \* yang melibatkan bilangan bulat negatif.
  - 3.3. Menjelaskan dan melakukan \* OPERASI HITUNG CAMPURAN \* yang melibatkan



bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi.

- 3.4. Menjelaskan \* TITIK PUSAT, JARI-JARI, DIAMETER, BUSUR, TALI BUSUR, TEMBERENG, dan JURING \*.
- 3.5. Menjelaskan taksiran \* KELILING dan LUAS LINGKARAN \*.
- 3.6. Membandingkan \* PRISMA, TABUNG, LIMAS, KERUCUT, dan BOLA \*.
- 3.7. Menjelaskan \* BANGUN RUANG YANG MERUPAKAN GABUNGAN DARI BEBERAPA BANGUN RUANG \*, serta luas permukaan dan volumenya.
- 3.8. Menjelaskan dan membandingkan \* MODUS, MEDIAN, dan MEAN DARI DATA TUNGGAL \* untuk menentukan nilai mana yang paling tepat mewakili data.

### 3. Prinsip Pembelajaran Matematika di SD/MI

Prinsip pembelajaran merupakan sebuah landasan berpikir, landasan berpijak dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran dan tumbuhnya proses pembelajaran yang dinamis dan terarah. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran antara lain sebagai berikut<sup>20</sup> :

#### a. Prinsip motivasi

Motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Motivasi ada yang berasal dari dalam (intrinsik) dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar (ekstrinsik). Motivasi intrinsik mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri serta ingin maju.

#### b. Prinsip latar (pengetahuan awal)

Pada hakikatnya murid telah memiliki pengetahuan awal yang telah tersimpan di memoriotaknya. Oleh karena itu dalam

---

<sup>20</sup>Hidayati Kurnia, "Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam* 9.no.2 (2011) 159–160.

pembelajaran guru perlu mengetahui pengetahuan, keterampilan dan pengalaman apa yang telah dimiliki murid sebelumnya sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berawal dari suatu kekosongan.

c. Prinsip menemukan

Pada hakikatnya setiap murid memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari guna menemukan sesuatu. Oleh karena itu apabila seorang murid diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya maka murid akan merasa senang dan tidak cepat bosan.

d. Prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*)

Pengalaman murid yang ia peroleh melalui bekerja merupakan hasil pengalaman belajar yang tidak mudah terlupakan. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar sebaiknya murid diarahkan untuk melakukan suatu kegiatan atau "*learning by doing*".

e. Prinsip belajar sambil bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menimbulkan rasa gembira dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi pendorong murid untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu sebaiknya disetiap kegiatan pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif.

Dalam beberapa hal kegiatan belajar akan lebih maksimal jika dikerjakan secara berkelompok. Dari kegiatan kelompok murid akan mengetahui kekurangan dan kelebihan sehingga tumbuh kesadaran tentang perlunya interaksi dan kerja sama dengan orang lain. Dari prinsip-prinsip di atas terlihat bahwa semuanya dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga murid akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk menunjang penerapan prinsip-prinsip di atas maka guru dalam mengelola pembelajaran perlu:

- a. Menyusun kegiatan yang beragam sehingga tidak membuat murid bosan dan jenuh.
- b. Memakai sumber belajar yang bervariasi, di samping buku acuan.
- c. Menjalani kerja sama dengan kondisi lingkungan sekitar sebagai sumber informasi yang terkait dengan praktek kehidupan sehari-hari.
- d. Kreatif dan inovatif dalam menyiapkan alat bantu pembelajaran.
- e. Memaksimalkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.
- f. Menciptakan suasana kelas yang kondusif,nyaman dan menarik.

#### 4. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD/MI.

Pembelajaran matematika disusun dan dikembangkan oleh guru bertujuan untuk meningkatkan kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan serta meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran Matematika. Alasan ini karena penerapan variasi strategi pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kesenangan murid untuk belajar Matematika. Selama beberapa bulan interaksi guru dengan murid melalui transformasi pelajaran Matematika akan menjadikan mereka jenuh karena suasana terjebak pada rutinitas. Dengan adanya variasi strategi pembelajaran Matematika yang direncanakan maka siswa akan senang belajar Matematika.<sup>21</sup>

Di dalam standar kompetensi mata pelajaran Matematika SD/MI, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran Matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah. Kecakapan atau kemahiran, Matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar Matematika adalah sebagai berikut:

---

<sup>21</sup>Hamzah Ali, "Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika" (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 148.

- a. Menunjukkan pemahaman konsep Matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- c. Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- d. Menunjukkan kemampuan strategik dalam membuat (merumuskan), menafsirkan, dan menyelesaikan model Matematika dalam pemecahan masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan.
- e. Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di SD/MI adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan Matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.<sup>22</sup>

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di SD/MI, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

- a. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- b. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

---

<sup>22</sup>Susanto Ahmad, "Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar" (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 189.

- d. Mengomunikasikan gagasan dan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Mamiliki sikap menghargai penggunaan Matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>23</sup>

mencapai tujuan pembelajaran matematika seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya.

### C. Seputar *Covid-19*

Selama beberapa waktu terakhir, dunia tengah dikejutkan oleh suatu wabah yang hingga saat ini terus merebak keberbagai negara dan merenggut banyak korban jiwa, penyebaran wabah ini diduga bermula dari serangkaian kasus pneumonia yang tidak diketahui penyebabnya, dikawasan Wuhan, Provinsi Hubei, China, pada Desember 2019. Sejumlah pakar berpendapat bahwa wabah itu disebabkan oleh Virus Corona jenis baru.

Penyebaran Virus Corona yang mewabah di wuhan dan kota-kota sekitarnya, membuat China jadi perhatian dunia saat ini. Diketahui jenis penyakit tersebut merupakan varian baru yang diberi kode 2019-nCoV atau New coronavirus. Karena merupakan *strain* (jenis) yang baru, banyak korban berjatuh karena obatnya belum ditemukan.

Menurut sejarahnya, Virus Corona pertama kali diidentifikasi sebagai penyebab flu biasa pada tahun 1960. Sampai 2002 virus itu belum dianggap fatal. Tetapi pasca adanya *severe acute respiratory syndrome* (SARS-Cov) di China, para pakar mulai berfokus pada penyebab dan menemukan hasil apabila wabah ini disebabkan oleh bentuk baru Corona. Diketahui bahwa Corona bukanlah virus yang stabil serta mampu beradaptasi menjadi lebih

---

<sup>23</sup>Susanto Ahmad, "Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar"(Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 190.

ganas, bahkan dapat mengaibatkan kematian. Sejak itulah penelitian terhadap corona semakin berkembang.<sup>24</sup>

Pertama kali Covid-19 masuk dan menyebar ke Indonesia yaitu pada tanggal 2 Maret 2020 yang ditandai dengan pengumuman dari Presiden Indonesia Ir. Joko Widodo yang mengumumkan adanya kasus pertama di Indonesia. Sejak kasus pertama diumumkan oleh Presiden Indonesia, dalam waktu 3 (tiga) bulan setelah kasus pertama tersebut Covid-19 telah menyebar kepada masyarakat Indonesia dan masyarakat yang terinfeksi yaitu berjumlah 10 ribu jiwa. Kasus penyebaran Covid-19 di tahun 2020 tidak hanya berhenti disitu, jumlah yang terinfeksi Covid-19 semakin bertambah yang awalnya hanya 10 ribu kasus kemudian meningkat menjadi 743.198 jiwa dan yang mengalami kematian sebanyak 22.138 jiwa. Oleh karena itu pemerintah Indonesia mulai memberlakukan kebijakan disegala aspek kehidupan guna menekan penyebaran Covid-19. Salah satu kebijakan pemerintah yang paling mendasar yang hingga saat ini masih diterapkan adalah menerapkan *social distancing* atau *physical distancing*. Turunan dari *social* dan *physical distancing* ini adaah pelaksanaan aktivitas masyarakat dari rumah seperti belajar dari rumah dan bekerja dari rumah yang populer dengan sebutan *work from home*.

Tingginya jumlah kasus terkonfirmasi positif dan pesatnya penyebaran Covid-19 juga membuat pemerintah Indonesia melalui presiden Joko Widodo secara resmi menetapkan Covid-19 sebagai bencana nasional. Penetapan tersebut ditetapkan melalui keputusan Presiden (keppres) Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2020 tentang penetapan bencana non-alam penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) sebagai bencana Nasional. Dalam keppres tersebut terdapat empat poin penting yang disampaikan oleh presiden yaitu: Poin pertama menyatakan bencana non alam yang diakibatkan oleh penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) sebagai bencana nasional, poin kedua Presiden menetapkan bahwa penanggulangan

---

<sup>24</sup>Cakra Indra Gunawan dan Yulita, *Anomali COVID-19: Dampak Positif Virus Corona untuk Dunia* (Malang: CV IRDH, 2020), 18.

bencana nasional yang diakibatkan oleh penyebaran Corona Virus Disease (*Covid-19*) dilaksanakan oleh gugus tugas percepatan penanganan Corona Virus Disease (*Covid-19*) melalui sinergi antar kementerian/lembaga dan pemerintah daerah, poin ketiga merupakan perintah kepada gubernur, bupati, dan Walikota sebagai ketua gugus depan percepatan penanganan Corona Virus Disease (*Covid-19*) di daerah dalam menetapkan kebijakan di daerah masing-masing harus memperhatikan kebijakan pemerintah pusat, dan poin keempat tentang penetapan tanggal berlaku keppres tersebut.

Selanjutnya Gugus Tugas Percepatan Penanganan *Covid-19* merekomendasikan tindakan pencegahan dan mitigasi yang merupakan kunci penerapan di pelayanan kesehatan dan masyarakat. Langkah-langkah pencegahan *Covid-19* yang efektif di masyarakat meliputi: menjaga kebersihan tangan (menggunakan handsanitizer jika tangan tidak terlihat kotor atau cuci dengan sabun jika tangan terlihat kotor), menghindari menyentuh mata, hidung dan mulut, menerapkan etika batuk atau bersin dengan menutup hidung dan mulut dengan lengan atas bagian dalam atas tisu.<sup>25</sup>

*Covid-19* merupakan penyakit akut dengan kemungkinan sembuh tinggi, tetapi juga bias menjadi penyakit yang mematikan dengan tingkat fatalitas kasus 2%. Wabah penyakit *Covid-19* menyebar dengan sangat pesat dan telah mencapai kriteria epidemiologis yang diperlukan untuk dinyatakan sebagai pandemi yaitu telah menginfeksi lebih dari 100.000 orang di lebih dari 100 negara. Pada tanggal 11 Maret 2020, World Health Organization (WHO) mendeklarasikan *Covid-19* sebagai pandemi. Pandemi sendiri adalah penyakit atau wabah yang menyebar luas hampir seluruh wilayah dunia, tiga besar kasus *Covid-19* terbanyak di Indonesia terdapat di DKI

---

<sup>25</sup>Ketut Sudarsana, *COVID-19: Persepektif Agama dan Kesehatan*, (Denpasar: Yayasan Kita Peduli, 2020), 17.

Jakarta, jumlah kasus terbanyak kedua terdapat di provinsi Jawa Barat, dan ketiga terdapat di provinsi Jawa Timur.<sup>26</sup>

Orang yang terinfeksi virus *Covid-19* akan mengalami keluhan pada sistem pernafasan berupa gejala ringan hingga sedang, dan akan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus, sementara pada seseorang dengan usia yang lebih tua, dan mereka memiliki masalah medis mendasar (seperti penyakit *kardiovaskular*, penyakit kencing manis, penyakit pernafasan kronis, dan penyakit kanker) lebih memungkinkan terjadi komplikasi menjadi gejala penyakit yang lebih serius.

Tanda dan gejala umum infeksi *Covid-19* antara lain: gejala gangguan pernafasan akut seperti demam, batuk, dan sesak nafas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari, dengan masa inkubasi terpanjang mencapai 14 hari. Pada kasus *Covid-19* yang berat dapat menyebabkan *pneumonia*, sindrom pernafasan akut, gagal ginjal, bahkan kematian. Tanda-tanda dan gejala klinis yang dilaporkan pada sebagian besar kasus yang terkonfirmasi adalah demam, dengan beberapa kasus mengalami kesulitan bernafas, dan hasil rontgen menunjukkan *infiltrate pneumonia* luas di kedua paru.

Berdasarkan bukti ilmiah, *Covid-19* dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan droplet, tidak melalui udara. Orang yang paling beresiko tertular *Covid-19* adalah orang yang kontak erat dengan pasien *Covid-19*, termasuk tenaga medis yang merawat pasien *Covid-19*, rekomendasi standar untuk mencegah penyebaran infeksi *Covid-19* adalah melalui cuci tangan secara teratur, menerapkan etika batuk dan bersin (misalnya, dengan batuk pada siku yang tertekuk), menghindari kontak secara langsung dengan ternak dan hewan liar, serta menghindari kontak dengan siapapun yang menunjukkan gejala penyakit pernafasan seperti batuk dan bersin.<sup>27</sup>

Munculnya *Covid-19* yang berasal dari Wuhan, China tidak hanya menimbulkan dampak terhadap negara itu sendiri tetapi berdampak terhadap beberapa negara yang terpapar *Covid-19*. Indonesia sebagai salah satu negara yang

---

<sup>26</sup>Ketut Sudarsana, *COVID-19: Persepektif Agama dan Kesehatan*, (Denpasar: Yayasan Kita Peduli, 2020), 15.

<sup>27</sup>Ketut Sudarsana, *COVID-19*, 16.



masyarakatnya terpapar *Covid-19* memiliki dampak yang diakibatkan oleh pandemi *Covid-19*. Dampak yang diakibatkan dari *Covid-19* tidak hanya berdampak besar terhadap kesehatan tetapi berdampak pada bidang pendidikan, akibatnya Pemerintah melakukan kebijakan baru yaitu *Work From Home* (WFH). Yang dimaksud dari kebijakan ini adalah upaya yang dilakukan pemerintah agar masyarakat melakukan segala kegiatan di rumah. Maka dari itu, pendidikan pun harus dilakukan di rumah tanpa tatap muka secara langsung.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan dengan sistem belajar Daring (Dalam Jaringan). Adapun beberapa dampak yang dipicu dari belajar Daring ini adalah ketidaksiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara *online*, kegiatan belajar mengajar tidak bisa berjalan secara maksimal, materi pembelajaran yang tidak tuntas, materi pembelajaran belum sepenuhnya tersampaikan dengan baik tetapi tugas yang diberikan diganti dengan tugas-tugas yang lainnya, sehingga menimbulkan keluhan bagi para murid karena tugas yang diterima setiap harinya semakin banyak.

#### D. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang peneliti kaji yang berkaitan dengan penelitian skripsi ini antara lain:

Penelitian Adriana Damayanthi yang berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katolik*”.<sup>28</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan

pembelajaran daring pada perguruan tinggi tersebut berjalan belum maksimal, masih ada beberapa persoalan yang perlu dibenahi seperti ketidaksiapan mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk melakukan *zoom meeting*, ketersediaan sarana pembelajaran yang kurang memadai, koneksi jaringan internet yang buruk, ketersediaan biaya untuk membeli kuota data. Belum siapnya mahasiswa untuk beradaptasi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai secara

---

<sup>28</sup>Damayanthi, “Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Katolik”, 189.

maksimal, hal inilah yang menjadi alasan mereka untuk lebih memilih pembelajaran tatap muka kembali diterapkan apabila pandemi *Covid-19* sudah mulai membaik dan keadaan mulai berangsur normal kembali .

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Damayanthi adalah sama-sama membahas dampak pandemi *Covid-19* dibidang pendidikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Damayanthi adalah lokasi penelitiannya, dalam penelitian Damayanthi memilih lokasi perguruan tinggi sedangkan peneliti memilih lokasi di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian Sadikin dan Hamidah yang berjudul “*Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*”.<sup>29</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran daring; pembelajaran daring memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar; dan pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya keramaian siswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran *Covid-19* di lingkungan perguruan tinggi. Lemahnya pengawasan terhadap siswa, kurang kuatnya sinyal di daerah pelosok, dan mahalnya biaya kuota adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Meningkatkan kemandirian belajar, minat dan motivasi, keberanian mengemukakan gagasan dan pertanyaan adalah keuntungan lain dari pembelajaran daring.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Sadikin dan Hamidah adalah sama-sama membahas tentang dampak dari pandemi *Covid-19* yang mengharuskan pelajaran daring. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sadikin dan Hamidah adalah dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada kreatifitas guru dalam menyusun materi pembelajaran matematika pada situasi pandemi *Covid-19*.

Penelitian Marbun, yang berjudul “*Desain Pembelajaran Online pada Era dan Pasca Covid-*

---

<sup>29</sup>Sadikin dan Hamidah, “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19”, 214.

19”.<sup>30</sup> Penelitian ini dilatarbelakangi situasi dan kondisi pada masa *Covid-19* mengharuskan setiap orang melakukan kegiatan di rumah. Pemerintah telah menetapkan polisi bahwa semua masyarakat *stay at home*, termasuk kegiatan belajar, bekerja dan beribadah pun dilakukan dari rumah. Dengan instruksi di atas implikasi bagi kegiatan pembelajaran memerlukan desain pembelajaran *online* untuk memastikan berlangsungnya pendidikan dengan baik. Metode penelitian dalam tulisan ini ialah studi kepustakaan dengan fokus menemukan model-model desain pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan pada era dan pasca *Covid-19*. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pilihan-pilihan model desain pembelajaran *online* kepada guru sehingga mampu menyajikan pembelajaran secara efektif dan berkualitas.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Marbun adalah sama-sama membahas pembelajaran daring atau online. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Marbun adalah pada penelitian ini pembelajaran di masa pandemi.

Penelitian Putria, dkk yang berjudul “*Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar*”.<sup>31</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandemi *Covid-19* membawa dampak yang sangat besar terhadap proses pembelajaran, pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara langsung kini dialihkan menjadi pembelajaran daring. Siswa merasa jenuh dan bosan selama melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran daring yang dilakukan untuk anak usia sekolah dasar dirasa kurang efektif. Ada beberapa faktor pendukung guru dalam proses pembelajaran daring yaitu ketersediannya handphone, kuota dan jaringan internet yang stabil. Selain adanya faktor yang mendukung dalam pembelajaran daring terdapat juga beberapa faktor penghambat guru dalam pembelajaran daring. Faktor penghambat tersebut diantaranya adalah belum semua siswa

---

<sup>30</sup>Purim Marbun, “Desain Pembelajaran *Online* Pada Era Dan Pasca Covid-19”, *CSRID Journal* 12, no. 2 (2020); 129.

<sup>31</sup>Putria, dkk, “Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar”, 861.

memiliki handphone dan masih banyak orang tua sibuk bekerja.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Putra, dkk adalah sama-sama membahas pembelajaran daring. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Putra, dkk adalah dalam penelitian ini lebih difokuskan pada efektif tidaknya pelaksanaan pembelajaran daring.

Penelitian Mustakim, yang berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Daring menggunakan Media Online selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*”.<sup>32</sup> Hasil penelitian menggambarkan siswa menilai pembelajaran matematika menggunakan media *online* sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga siswa yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif. Akhirnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring matematika selama pandemi Covid-19, maka guru harus memenuhi sepuluh saran dari responden, yakni: (1) pembelajaran dilakukan melalui *video call*; (2) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (3) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) pemberian soal yang variatif dan berbeda tiap siswa; (7) pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya; (8) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; (9) mengingatkan siswa jika ada tugas yang diberikan; dan (10) mengurangi tugas.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Mustakim adalah sama-sama membahas pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Mustakim adalah penelitian ini membahas mata pelajaran Fiqih.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan persamaan penelitian ini dengan

---

<sup>32</sup>Mustakim, “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”, *Al asma: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 1.

beberapa penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas mengenai pembelajaran daring di situasi pandemi *Covid-19*. Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian ini difokuskan pada kreativitas guru MI dalam menyusun materi pembelajaran Matematika.

#### **E. Kerangka Berfikir**

Semenjak pandemi *Covid-19* merebak di Indonesia, menyebabkan dampak yang problematik di segala bidang, termasuk berdampak pada bidang pendidikan, pandemi ini juga mempengaruhi berbagai kebijakan termasuk kebijakan pembelajaran di sekolah-sekolah yang mengharuskan pembelajaran Daring. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan didalam kelas, memaksa harus berlangsung secara Daring atau *online*. Kebijakan pembelajaran daring ini berlaku untuk semua mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran matematika. Demikian pula yang terjadi di MI Manbaul Ulum 02 Raguklampitan Batealit Jepara, dengan kondisi serba terbatas harus melaksanakan pembelajaran secara *online*.

Mata pelajaran matematika sampai saat ini masih jadi momok sebagian besar siswa, karena mereka masih menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit karena selalu berhubungan dengan angka-angka, pembagian, perkalian, ditambah lagi metode pembelajarannya yang monoton sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan ketika bertemu dengan mata pelajaran matematika.

Dengan adanya kondisi tersebut menuntut guru matematika harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan materi pembelajaran, apalagi dalam situasi pandemi seperti saat ini. Seorang guru harus bisa memaksimalkan segala kemampuannya dalam memberikan materi dan metode pembelajaran yang tepat agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan berjalan dengan baik sehingga siswa lebih bersemangat dan tidak mudah jenuh.

Penelitian ini berfokus pada tiga rumusan masalah, yaitu pelaksanaan pembelajaran Matematika di MI Manbaul Ulum 02 Raguklampitan Batealit Jepara pada situasi

pandemi *Covid-19*, bentuk-bentuk kreativitas guru dalam menyusun materi pembelajaran Matematika di MI Manbaul Ulum 02 Raguklampitan Batealit Jepara pada situasi pandemi *Covid-19*, serta faktor yang menjadi pendukung dan penghambat guru dalam melaksanakan pembelajaran Matematika di MI Manbaul Ulum 02 pada Raguklampitan Batealit Jepara situasi pandemi *Covid-19*. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut digunakan beberapa teori yang berkaitan dengan kreativitas guru, pembelajaran matematika SD/MI, serta penjelasan seputar *Covid -19*, sehingga dalam penelitian ini di temukan solusi yang menjadi kendala guru dalam menyusun materi pelajaran yang tepat dalam situasi pandemi saat ini. Diharapkan para guru dapat terus mengembangkan potensi diri dan berupaya untuk terus meningkatkan daya kreativitas dalam menyusun materi pembelajaran matematika selama pandemi *Covid-19* dan mendapatkan hasil yang maksimal yaitu pembelajaran yang efektif, inovatif, nyaman serta menyenangkan selama pembelajaran daring.