

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kreativitas Guru

###### a. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan keahlian atau kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu karya baru maupun kombinasi dengan yang telah ada sebelumnya.<sup>16</sup> Kreativitas juga berarti keterampilan, artinya siapapun yang mempunyai keinginan untuk menjadi kreatif dan disertai dengan usaha, maka akan membuat orang tersebut menjadi kreatif.<sup>17</sup> Menurut Conny Semiawan, dkk., kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk membentuk dan menetapkan ide baru sebagai pemecah masalah. Sedangkan menurut Muhammad Amien mengatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah ide atau pola pikir, yang muncul dengan spontan disertai imajinatif yang mempunyai ciri hasil yang artistik, penemuan bersifat ilmiah, dan diciptakan secara mekanik.<sup>18</sup>

Sebenarnya, pengertian kreatif berhubungan dengan hasil penemuan produk yang baru dengan memanfaatkan atau menggunakan sesuatu yang telah ada.<sup>19</sup> Kebanyakan orang menganggap bahwa berpikir kreatif erat kaitannya dengan hal-hal seperti membuat karya ukiran, memanfaatkan barang bekas, dan lain-lain yang berhubungan dengan keterampilan. Akan tetapi, berfikir kreatif bukan hanya sebatas pada keterampilan tertentu dan bukan hanya bagi orang pandai. Menurut Leken Setyadi berfikir kreatif berarti menghasilkan cara atau metode baru dan lebih baik

---

<sup>16</sup>B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 191.

<sup>17</sup>Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 245.

<sup>18</sup>B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, 220.

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 145.

untuk mengerjakan apapun.<sup>20</sup> Selain itu, menurut Moreno dalam Slameto juga mengutarakan bahwa pada kreativitas yang terpenting itu bukan hanya membahas tentang penemuan sesuatu yang belum pernah ditemukan sebelumnya secara umum, melainkan suatu hal yang baru untuk diri sendiri dan tidak harus sesuatu yang baru untuk orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>21</sup> Pendapat yang senada dikemukakan oleh Baron bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang menciptakan produk yang baru. Sesuatu yang baru tersebut bukan berarti baru secara sepenuhnya tapi juga sebagai kombinasi dari berbagai unsur yang telah ada sebelumnya.<sup>22</sup>

Guru ialah seseorang yang dapat digugu dan ditiru. Kedudukan seorang guru berperan sebagai pembimbing, pelatih, dan pengajar untuk mencapai tujuan. Maka dari itu, agar bisa mencapai tujuan tersebut salah satu hal yang harus dimiliki oleh guru adalah kreativitas dalam mengajar. Misalnya dalam proses pembelajaran, dalam menyampaikan materi pembelajaran seorang guru harus mempunyai sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar tidak membuat siswanya bosan terhadap materi yang disampaikan. Akan tetapi, kreativitas seorang guru dalam pemakaian media atau metode pembelajaran juga harus diimbangi dengan kreativitas dalam menyesuaikan kondisi siswa, kondisi lingkungan, dan materi pelajaran.

Guru kreatif merupakan seorang guru yang mampu menciptakan suasana belajar baru serta menghindarkan suasana yang berbeda di dalam kelas.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup>Leken Setyadi, *Jadilah Guru Terbalik (Berfikir Dan Bertindak Terbalik)*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 26.

<sup>21</sup>Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 146.

<sup>22</sup>Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 41.

<sup>23</sup>Abdul Muis Joenaidy, *Guru Asyik, Murid Fantastik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), 178.

Guru kreatif juga merupakan guru yang mampu memberikan solusi terbaiknya ketika ada persoalan yang dihadapinya saat melakukan kegiatan belajar mengajar.<sup>24</sup> Kehadiran guru kreatif sangat dinantikan dan bahkan dirindukan oleh peserta didik. Guru yang kreatif biasanya selalu mengembangkan kompetensinya secara terus-menerus. Bukan hanya dengan mengikuti berbagai kegiatan ilmiah, akan tetapi seorang guru juga mampu belajar secara mandiri dengan memanfaatkan setiap waktu yang ada untuk selalu berkreasi.<sup>25</sup>

Jadi, dari berbagai penjelasan tersebut bisa kita simpulkan bahwa kreativitas guru merupakan kemampuan seorang guru untuk menghasilkan suasana belajar yang baru atau mengembangkan sesuatu yang telah ada sebelumnya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi siswa, lingkungan, dan materi yang akan dipelajari sehingga hasil belajar siswa dapat naik secara maksimal. Maka dari itu, pada proses pembelajaran, dibutuhkan seorang pendidik yang mempunyai kekreativitas agar bisa mengasikkan suasana belajar mengajar yang mengasikkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan mudah memahami pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran ditambah dengan kekreativitasan seorang guru bisa mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **b. Ciri-Ciri Guru Kreatif**

Seseorang dikatakan kreatif apabila memiliki ciri-ciri berpotensi kreatif. Menurut Slameto, menyampaikan seseorang yang memiliki potensi kreatif bisa dikenali dengan ciri-ciri sebagai berikut, yaitu:

- 1) Mempunyai rasa keingintahuan yang besar.
- 2) Terbuka dengan hal baru.

---

<sup>24</sup>Leken Setyadi, *Jadilah Guru Terbalik*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 29.

<sup>25</sup> Abdul Muis Joenaidy, *Guru Asyik, Murid Fantastik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), 178.

- 3) Memiliki keingintahuan yang tinggi
- 4) Panjang akal yang berarti dapat berpikir dengan baik.
- 5) Suka dengan tugas yang berat dan sulit.
- 6) Suka mencari jawaban yang memuaskan.
- 7) Mempunyai dedikasi, serta aktif dalam menjalankan tugas.
- 8) Berfikir fleksibel (luwes) dalam menghadapi masalah.
- 9) Cenderung memberikan jawaban yang banyak.
- 10) Mempunyai latar belakang yang luas.<sup>26</sup>

Sementara ciri-ciri kreativitas menurut S. C. Utami Munandar dalam jurnal Ismail adalah sebagai berikut:<sup>27</sup> 1. Memiliki rasa ingin tahu yang dalam. 2. Banyak mengajukan pertanyaan yang berkualitas. 3. memberikan berbagai gagasan terhadap suatu masalah. 4. Mempunyai rasa keindahan yang dalam. 5. Mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. 6. Menonjol dalam bidang satu seni. 7. Mempunyai rasa humor. 8. Mempunyai daya majinasi yang tinggi. 9. Bebas dalam menyatakan pendapat. 10. Bagus dalam mengungkapkan gagasan dalam memecahkan masalah.

Selain itu, menurut pendapat Williams dalam buku karya Guntur Talajar yang dikutip dalam jurnal karya Monawati dan Fauzi, menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut, yaitu:

- 1) Fleksibilitas (keluwesan), yaitu mampu menguasai berbagai macam cara sehingga dapat mengatasi permasalahan.
- 2) Kelancaran, yaitu menemukan banyak hal atau gagasan yang dapat menyelesaikan masalah. Sehingga memberi berbagai saran atau cara untuk melakukan berbagai hal.

---

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 147.

<sup>27</sup> Ismail, "Guru Kreatif; Suatu Tinjauan Teoritis", *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 11, No. 2, (2019): 24.

- 3) Orisinalitas (keaslian), yaitu kemampuan untuk membuat inovasi baru dari hasil jerih payah sendiri.
- 4) Elaborasi atau perincian, yaitu mampu mengembangkan suatu gagasan.
- 5) Evaluasi atau menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan dapat mengambil keputusan dalam situasi yang terbuka yang bukan hanya mencetuskan ide atau gagasan saja, akan tetapi juga mampu dalam mengaplikasikannya.<sup>28</sup>

Seorang guru dalam proses pembelajaran perlu memiliki ciri-ciri kreativitas. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran pembelajaran tidak terkesan membosankan. Guru yang memiliki potensi kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Menyukai tantangan. Seorang guru harus suka banyak tantangan baru atau hal-hal baru, agar tidak meniadakan program yang ada saja. Akan tetapi, guru tersebut dapat mengembangkan, memperbaharui, dan memperkaya aktivitas pelajarannya.
- 2) Motivator. Seorang guru harus mempunyai kemampuan untuk memberikan dorongan dan semangat kepada siswanya, agar siswanya memiliki semangat belajar.
- 3) Menghargai karya siswa. Seorang guru harus bisa menghargai segala jenis karya siswanya. Hal tersebut tanpa disadari akan membuat siswa menjadi senang dan berani untuk memunculkan potensi dirinya secara mandiri dan bebas dalam mengerjakan-tugasnya.
- 4) Evaluator. seorang guru agar bisa menilai aspek-aspek yang seharusnya dinilai, yaitu aspek

---

<sup>28</sup>Monawati dan Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pesona Dasar* 6, No. 2 (2018): 36-37.

<sup>29</sup>La Hadisi, Wa Ode Astina, dan Wampika, "Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Daya Serap Siswa Di SMK Negeri 3 Kendari", *Jurnal Al-Ta'dib* 10, No. 2 (2017): 149.

kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Karena dengan adanya evaluasi melalui penilaian tersebut dapat diketahui seberapa besar kreatifnya guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Andi Yudha Asfandiyar, bahwaciri-ciri guru kreatif adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

1) Fleksibel

Proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan seorang guru yang luwes, dan mampu memahami kondisi siswa, memahami cara mereka belajar, serta mampu mendekati siswa melalui berbagai cara sesuai kecerdasan dan potensi masing-masing yang dimiliki oleh siswa.

2) Responsif

Responsif pada hal ini menunjukkan bahwa guru yang kreatif itu cepat tanggap dengan adanya perubahan-perubahan yang sedang terjadi, baik perubahan yang ada kepada siswanya, sosial budaya, ilmu pengetahuan, ataupun kemajuan teknologi yang sedang berkembang.

3) Optimistis

Seorang guru harus mempunyai keyakinan yang tinggi pada kemampuannya. Keyakinan terhadap siswanya akan perubahan yang dialami kearah yang lebih bagus bisa dimunculkan dengan adanya interaksi guru terhadap siswa yang mengasikkan. Maka akan muncul karakter terhadap siswa tersebut.

4) Respek

Pemberian rasa hormat atau rasa menghargai terhadap siswa akan memicu dan mendorong siswa agar bisa lebih cepat saat memahami pembelajaran, siswa juga akan dapat memahami berbagai macam hal yang sedang diajarkan oleh gurunya.

---

<sup>30</sup>Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009), 20-25.

## 5) Cekatan

Berbagai macam karakter siswa, baik yang dinamis eksploratif, aktif, kreatif, dan disertai dengan inisiatif. Untuk itu harus diimbangi dengan seorang guru yang cekatan atau aktif juga. Sehingga mampu bertindak dan mampu mengarahkan sesuai dengan kondisi siswa.

## 6) Humoris

Proses belajar yang menyenangkan akan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran. Meskipun tidak semua guru mempunyai sifat humoris, akan tetapi sifat ini dituntut untuk dimiliki seorang guru. Karena pada umumnya, siswa yang belajarnya dibumbuhi dengan humor. Secara tidak langsung hal tersebut dapat membantu mengaktifkan kinerja otak kanan mereka.

## 7) Inspiratif

Meskipun ada panduan kurikulum yang sudah ditetapkan dan menjadi pedoman guru dalam mengajar, akan tetapi seorang guru harus mempunayo banyak ide baru yang positif selain yang berda didalam kurikulum. Sehingga dapat membuat siswanya terinspirasi dan mudah dalam menangkap pengetahuan yang disampaikan oleh guru tersebut.

## 8) Lembut

Seorang guru yang lembut akan lebih mudah disukai dengan siswanya. Guru yang kasar, suka emosional biasanya berdampak buruk pada keberhasilan siswanya. Kesabaran, kasih sayang, perhatian dan kelembutan seorang guru akan lebih efektif digunakan. Dan sifat tersebut lebih disukai oleh siswa.

## 9) Disiplin

Didiplin ialah suatu kebiasaan atau sikap yang seharusnya dimiliki guru. dari disiplin tepat waktu, disiplin dalam administrasi dan lain sebagainya. Seorang guru yang disiplin akan memberikan teladan yang baik kepada siswanya.

## 10) Empatik

Karakter siswa yang beraneka ragam, dari berbeda-beda cara menerima pembelajaran, serta cara memahami pelajaran yang berbeda-beda. Sehingga guru diminta untuk lebih sabar dan mempunyai empati yang tinggi, sehingga mampu menyampaikan pembelajaran walupun dengan karakter siswa yang beraneka ragam.

## 11) Suka dengan Anak

Seorang guru akan lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran ketika menyukai anak-anak tersebut. Menyukai dunia anak akan membuat guru lebih mudah berinteraksi dengan anak-anak tersebut. Ketika menyampaikan pembelajaran guru juga harus mampu menikmati aktivitas yang disukai anak-anak, sehingga pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan.

**c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Kreativitas bisa tumbuh dalam diri seseorang melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Munandar dalam jurnal Ninik Yuliani dan Niken Titi Pratitis, terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang, yaitu:

- 1) Kemampuan berpikir. Dalam hal ini kemampuan berpikir berupa pengalaman dan keterampilan.
- 2) Sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu.<sup>31</sup>

Selain dua faktor di atas, ada juga beberapa faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut.<sup>32</sup>

## 1) Faktor Internal

Faktor internal pada dasarnya yaitu pada manusia itu sendiri, yaitu dalam diri seseorang

---

<sup>31</sup>Ninik Yuliani Dan Zniken Titi Pratitis, “Minat Pada Profesi Guru, Semangat Kerja Dan Kreativitas Guru Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Psikologi* 8, No. 1 (2013): 639.

<sup>32</sup>Edi Warsidi, *Karakteristik Menjadi Guru: Kreatif, Produktif, Dan Partisipatoris*, (Surakarta: Sinergi Prima Magna, 2017), 8 – 10.

tersebut terdapat sebuah dorongan untuk lebih berkembang kearah yang lebih baik lagi dari yang semula, sesuai dengan keperluan yang diperlukan. Hal tersebut juga sama untuk guru, pada saat melakkan tugasnya sebagai seorang yang terdidik pasti ingin selalu berkembang dan tumbuh menuju kualitas yang lebih baik. Munandar dalam Edi Warsidi mengatakan bahwa kreativitas merupakan titik temu yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi.

a) Intelegensi

Intelegensi meliputi beberapa aspek yang ada dalam diri manusia, seperti pengetahuan, kemampuan verbal, perumusan masalah, pembuat strategi, keterampilan dalam pengambilan keputusan, representasi mental, serta intergrasi kemampuan intelektual secara umum

b) Gaya Kognitif

Pribadi yang kreatif akan memiliki intelektual yang longgar, menciptakan aturan sendiri, dan juga melakukan dengan cara-caranya tersendiri, serta menyukai permasalahan yang tidak terstruktur.

c) Kepribadian atau Motivasi

Kepribadian dan motivasi pada diri seseorang yang kreatif, memiliki ciri yaitu memiliki dorongan agar mendapatkan berprestasi, lentur, dan mempepunyai semangat dalam menghadapi rintangan dan mampu membuat keputusan secara moderat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar dan juga sangat berpengaruh untuk mendorong seorang guru dalam mengembangkan diri. Terdapat empat faktor eksternal di antaranya adalah sebagai berikut:

a) Latar Belakang Pendidikan Guru

Kualifikasi guru dibidang profesional, ialah guru yang mengetahui secara dalam mengenai apa saja diajarkannya, pandai saat mengajarkannya dengan efektif, dan efisien dan guru itu memiliki pribadi yang bagus. Agar bisa menghasilkan guru yang pandai dan mempunyai keahlian, tentu diutamakan berasal lulusan lembaga pendidikan yang sesuai, yaitu lembaga pendidikan keguruan. Kreatifitas dan keahlian guru yang professional tidak hanya sekedar tentang hasil pembicaraan atau pelatihan-pelatihan saja, tetapi perlu juga pendidikan yang terprogram secara relevan serta berbobot, terselenggara secara efektif dan efisien dan tolak ukur evaluasinya terstandar.

b) Pelatihan, Seminar, dan Diskusi Guru dalam Organisasi Keguruan

Mengikuti berbagai kegiatan seperti pelatihan-pelatihan, seminar, dan diskusi guru dalam organisasi sangat memberikan manfaat bagi seorang guru untuk meningkatkan pengetahuan serta menambah pengalaman, terutama tentang hal yang bersangkutan dengan pendidikan. Selain itu, guru juga mendapat tambahan wawasan yang baru, bagaimana menciptakan cara yang lebih efektif dalam pembelajaran sehingga dapat menambah kualitas guru tersebut.

c) Pengalaman Mengajar Guru

Lamanya jam mengajar guru dan keporfesionalitasan guru akan berpengaruh terhadap kreatifitasan guru dan cara nya dalam mengatasi permasalahan. Berbagai Pengalaman yang telah dialami akan membuat guru lebih kreatif dalam menghasilkan metode baru atau suasana yang lebih edukatif.

d) Faktor Kesejahteraan Guru

Seperti mausiapada umumnya, seorang guru juga tidak lepas dari berbagai macam kesulitan dalam hidupnya. baik hubungan rumah tangga, kehidupan sosial, permasalahan ekonomi ekonomi, kesejahteraan, maupun masalah tentang pekerjaannya sebagai seorang guru. Honor guru yang tidak sesuai dengan standar sangat berpengaruh pada kesejahteraan perekonomiannya. Oleh karena itu, banyak guru yang mempunyai profesi ganda, misalnya seorang guru sebagai pedagang online untuk menambah penghasilannya untuk memenuhi kebutuhan dirinya dan keluarganya. Hal tersebut tanpa disadari akan berpengaruh kepada kreativitas guru pada saat mengajar. Berbagai macam kesibuka yang dilakukan selain mengajar dapat mengurangi banyak waktu, seorang guru hanya memiliki sedikit waktu untuk berpikir kreatif tentang metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Namun, apabila gaji yang diperoleh dapat memenuhi kebutuhannya, maka guru tersebut akan memiliki waktu yang agak longgar untuk lebih mengoptimalkan diri, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih edukatif karena waktunya tidak tersita dengan pekerjaan yang lain.

Berdasarkan beberapa uraian diatas bisa disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas seorang guru diperlukan faktor-faktor yang bisa mempengaruhinya, meliputi faktor internal yang terdapat pada diri guru tersebut dan faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan guru tersebut. Sehingga dengan kedua faktor tersebut bisa membuat guru semangat dalam mengembangkan kreativitasnya.

**d. Kreativitas Guru Dalam Bidang Teknologi**

Salah satu kunci efektif atau tidaknya proses pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring

adalah guru. Sehingga guru dituntut untuk memiliki kreativitas atau keterampilan-keterampilan lain yang dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran daring, seperti kemampuan guru dalam bidang akademis sesuai dengan kemampuan pelajaran yang diampunya.<sup>33</sup>

Menurut Ahmadi penjelasan kreativitas guru berbasis IT bisa dijelaskan melalui Peraturan Pendidikan Nasional No. 78 Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Sekolah Bertaraf Internasional pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di dalam Bab III, Standar Penyelenggaraan, dalam Pasal 5 ayat 2 menyebutkan bahwa “Proses Pembelajaran sebagaimana dimaksud ayat (1) menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan kontekstual” menjadi landasan untuk kompetensi secara digital. Oleh karena itu, amanat di atas harus dipahami bahwa guru yang mampu menjawab tantangan zaman adalah guru yang melek IT (*information technology*). Artinya, guru dituntut memiliki kreativitas dalam bidang IT agar pembelajaran berjalan sesuai dengan perkembangan zaman di era digital. Dengan begitu, kreativitas guru bisa diasah dan dikembangkan agar bermanfaat bagi guru sendiri maupun siswa.<sup>34</sup>

Sementara pendapat Sumardi mengenai kreativitas guru berbasis IT adalah keterampilan guru dalam mengkolaborasikan praktik pembelajaran dengan teknologi informasi.<sup>35</sup> Deni Dermawan mendefinisikan kreativitas guru berbasis IT adalah kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar dengan

---

<sup>33</sup>Wijaya Kusumah, dkk, *Menciptakan Pola Pembelajaran yang Efektif dari Rumah*, (Jakarta: Tata Akbar, 2020), 11.

<sup>34</sup>Farid Ahmadi, *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*, (Semarang: Pilar Nusantara, 2017), 92-93.

<sup>35</sup>Sumardi, *Pengembangan Profesionalisme Guru Berbasis MGMP*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 89.

memanfaatkan teknologi informasi sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif.<sup>36</sup>

Agus Nurjaman mendefinisikan kreativitas guru berbasis IT adalah kemampuan guru dalam menguasai pembelajaran yang kreatif dengan mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan fasilitas seperti perubahan sumber dan bahan ajar secara tradisional yang dulunya menggunakan papan tulis dan spidol diganti dengan menggunakan media seperti *notebook*, *LCD*, *proyektor*, dan sebagainya. Kemudian sumber pembelajaran yang berupa buku, modul, dan lembar kerja diganti menjadi situs-situs yang berada di internet seperti *e-book*, *youtube*, dan sebagainya. Mengganti metode ceramah menjadi dengan fasilitas *e-mail* dan *edmodo*, aplikasi *android*, dan multimedia interaktif. Sehingga proses pembelajaran menjadi kekinian dan mutakhir dengan menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.<sup>37</sup>

Berdasarkan berbagai macam pendapat tersebut bisa kita ambil kesimpulan bahwa kreativitas seorang guru berbasis IT adalah keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran dengan memanfaatkan produk IT secara adaptif, kreatif, dan inovatif agar pembelajaran terkesan menyenangkan dan menjadikan peserta didik lebih aktif. *Adaptif*, karena pembelajaran itu menyesuaikan kondisi yang saat ini dilakukan daring (*online*). *Kreatif*, karena guru dituntut untuk memiliki berbagai macam variasi dalam menyajikan pembelajaran daring yang menyenangkan menyenangkan dan mudah difahami oleh siswa. *Inovatif*, karena guru mempunyai inisiatif dalam mencari sumber ide dalam penyusunan dan pengadaan sumber belajar.

---

<sup>36</sup>Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran Berbasis BRAIN Information Communication Technology*, (Bandung: Humaniora, 2009), 173.

<sup>37</sup>Agus Nurjaman, *Joyful Learning*, (Bogor: Guepedia, 2019), 30-31.

## 2. Pembelajaran Daring

### a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran ialah proses interaksi antara guru dengan siswa yang sudah diatur dan dirancang sehingga dapat mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.<sup>38</sup> Sebelum melakukan pembelajaran perlu adanya rancangan pembelajaran yang bertujuan supaya pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena pada dasarnya keberhasilan belajar peserta didik sangat ditentukan dengan adanya penyusunan perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Maka dari itu, di masa pandemi saat ini seorang guru juga harus mempersiapkan rencana pembelajaran yang efektif sehingga siswa bisa lebih mudah dalam memahami dan menerima materi pembelajaran.

Pembelajaran di masa pandemi covid-19 saat ini berubah tidak lagi bertempat disekolah melainkan pembelajaran di rumah siswa masing-masing. Pembelajaran dari rumah disebut pembelajaran daring atau *online* atau bisa juga disebut *e-learning*. Pembelajaran daring ialah proses belajar dan mengajar yang dilaksanakan secara jarak jauh menggunakan internet atau telepon seluler dan kompetet.<sup>39</sup> Berdasarkan surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang kebijakan tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh melalui jaringan dengan menggunakan *gadget* maupun laptop sebagai alatnya melalui beberapa portal atau aplikasi

---

<sup>38</sup> Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) 2003: (UU RI No. 20 Th. 2003). (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), 3.

<sup>39</sup>Hilna Putria, dkk., “Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (2020): 863.

pembelajaran daring.<sup>40</sup> Menurut Syarifudin, pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan yang menggunakan internet dan beberapa teknologi sebagai media yang digunakan.<sup>41</sup> Menurut Darin E. Hartly, *e-learning* ialah suatu jenis kegiatan pembelajaran yang cara menyampaikan materi atau bahan pembelajarannya kepada siswa melalui jaringan internet atau media jringan yang lainnya.<sup>42</sup>

Pembelajaran daring (*e-learning*) sangat berpotensi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, sebab di masa pandemi saat ini tidak memperbolehkan adanya pembelajaran secara langsung di kelas. Maka dari itu, adanya pembelajaran daring seorang siswa tidak perlu mengikuti pembelajaran di dalam kelas untuk mendengarkan penjelasan dari guru secara langsung, akan tetapi dapat dipelajari setiap saat, kapan saja, dan di mana saja asalkan terhubung dengan internet. Dalam pembelajaran daring ditunjang dengan penggunaan media *online* atau media yang berbasis multimedia supaya siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Media *online* yang digunakan salah satunya yaitu *youtube*.

#### **b. Prinsip Pembelajaran Daring**

Pada dasarnya pembelajaran daring memiliki prinsip yaitu terlaksananya proses belajar mengajar yang bermakna serta difokuskan pada interaksi dan kegiatan pembelajaran. Kegiatan Pembelajaran tidak hanya pada pemberian tugas kepada siswa saja, melainkan guru sebagai tenaga pengajar dan yang

---

<sup>40</sup>Surat Edaran Sekretaris Jenderal No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana Covid-19.

<sup>41</sup>Indra Oktaviani, “Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo Pada Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19”, *Jurnal IKA* 8, no. 1 (2020): 69.

<sup>42</sup>Bambang Warsita, *Pendidikan Jarak Jauh: Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi Diklat*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 136.

siswa yang diajar juga harus terhubung dalam kegiatan pembelajaran daring.<sup>43</sup>

Di dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang kebijakan Pemerintah pada Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) dijelaskan bahwa pembelajaran dari rumah dilakukann sesuai dengan prinsip prinsip sebagai berikut.<sup>44</sup>

- 1) Keselamatan dan kesehatan baik secara lahir batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah yang menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) atau pembelajaran jarak jauh.
- 2) Proses belajar dari rumah dilakukan supaya memberikan pengalaman baru dalam belajar yang lebih bermakna kepada siswa, tanpa adanya beban untuk menyelesaikan seluruh capaian kyang terdapat dalam kurikulum.
- 3) Belajar dari rumah suapaya memfokuskan pada keahlian hidup, anatar lain tentang cara menghadapi pandemi covid-19.
- 4) Materi yang disampaikan bersifat inklusif yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan, usia budaya, serta karakter peserta didik.
- 5) Aktivitas pembelajaran dan penugasan selama belajar dari rumah dapat bervariasi bisa disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa masing-masing, termasuk perlu dipertimbangkannya akses dan fasilitas yang dimiliki siswa.
- 6) Hasil belajar peserta didik selama dia belajar dari rumah harus diberi umpan balik.

---

<sup>43</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Purwodadi: CV Sanu Untung, 2020), 8.

<sup>44</sup>Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Sedangkan menurut Munawar yang dikutip oleh Padjar, dkk., dalam buku Albert Efendi Pohan menjelaskan bahwa perencanaan sistem pembelajaran daring harus memenuhi tiga prinsip yaitu:

- 1) Sistem pembelajaran dibuat dengan sederhana sehingga mempermudah siswa dalam mempelajarinya.
- 2) Sistem pembelajaran yang akan harus dibuat secara personal.
- 3) Sistem harus cepat.<sup>45</sup>

**c. Proses Pembelajaran Daring**

Mencegah adanya peluasan penyebaran covid-19, maka dalam proses belajar dari rumah dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilakukan agar menciptakan pengalaman baru yang bermakna kepada siswa, tanpa adanya beban untuk menentukan kurikulum ataupun kenaikan kelas.
- 2) Belajar dari rumah supaya memfokuskan pada keahlian hidup, anatar lain tentang cara menghadapi pandemi covid-19.
- 3) Aktivitas pembelajaran dan penugasan selama belajar dari rumah bisa disesuaikan kondisi masing siswa, termasuk dipertimbangkan akses dan fasilitas yang dimiliki siswa.
- 4) Hasil belajar peserta didik selama dia belajar dari rumah harus diberi umpan balik yang bersifat kualitatif tanpa diharuskan memberi nilai skor atau nilai kuantitatif.<sup>46</sup>

Selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring, secara luring, ataupun secara kombinasi antar keduanya sesuai kondisi dan ketersediaan sarana

---

<sup>45</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Purwodadi: CV Sanu Untung, 2020), 9.

<sup>46</sup>Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19).

pembelajaran, seorang guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Pada saat menyiapkan pembelajaran, guru harus memastikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Memastikan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai pada saat pembelajaran daring. Dilarang memaksakan mencapai kurikulum yang ada dan difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- 3) Menentukan metode dan interaksi yang ingin digunakan dalam proses belajar baik secara daring, luring, atau kombinasi keduanya.
- 4) Memilih jenis media yang akan digunakan.
- 5) Perlunya guru untuk menambah kapasitasnya dan kemampuannya dengan ikut berbagai pelatihan secara daring.<sup>47</sup>

#### **d. Manfaat Pembelajaran Daring**

Kemajuan teknologi sedikit atau banyak akan mempunyai dampak pada peradaban dan kebudayaan manusia. pada dunia pendidikan, kebijakan dalam penyelenggaraan pendidikan biasanya dipengaruhi oleh dampak kemajuan teknologi, tuntutan zaman, perubahan budaya dan perilaku manusia. Terkadang dengan kemajuan teknologi menjadi hal yang dapat memudahkan pelaku pendidikan untuk lebih mudah dalam mencapai tujuan pendidikan.<sup>48</sup> Perubahan yang sedang dialami oleh semua pihak terkait dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini ialah menggunakan teknologi sebagai media utama dalam pembelajaran daring. Keberadaan teknologi di masa pandemi covid-19 dalam dunia pendidikan sangat membantu dalam terlaksannya proses pembelajaran dalam jaringan. Adanya teknologi dapat mempermudah

---

<sup>47</sup>Surat Edaran Sekretaris Jenderal No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana Covid-19.

<sup>48</sup>Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Purwodadi: CV Sanu Untung, 2020), 6.

belajar karena bisa belajar kapan saja dan di mana saja, dan mempermudah mengakses sumber belajar dan materi pelajaran.

Menurut Meidawati, dkk., dalam Albert Efendi Pohan manfaat pembelajaran daring adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

- 1) Bisa membangun pola komunikasi yang efektif antara pendidik dengan peserta didik
- 2) Peserta didik bisa berinteraksi dengan peserta didik yang lainnya tap melalui perantar pendidik.
- 3) Mempermudah hubungan antar peserta didik dengan guru, dan juga dengan orang tua.
- 4) Menjadi saran yang tepat untuk melakukan ujian ataupun menyelenggarakan kuis.
- 5) Guru bisa mengupload materi dengan mudah dan siswapun juga akan mudah dalam mengaksesnya.
- 6) Mempermudah guru untuk membuat soal, sehingga guru dapat membuat soal dimanapun dan kapanpun.

#### e. **Media Pembelajaran Daring**

Media merupakan apa saja yang bisa digunakan sebagai alat bantu sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran.<sup>50</sup> Media pembelajaran daring ialah media yang bisa digunakan secara gampang oleh guru dan siswa agar memperlancar pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran walaupun melalui pembelajaran daring. Media pembelajaran daring yang digunakan biasanya smartphone atau komputer yang tersambung dengan akses jaringan internet.

Pembelajaran daring bisa menggunakan teknologi secara digital yang menjadi media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam media online yang bisa digunakan dimanfaatkan seperti *Google Classroom*, *WhatsApp*,

---

<sup>49</sup>Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Purwodadi: CV Sanu Untung, 2020), 7.

<sup>50</sup> Syaiful Bahri Djamarah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

*Zoom, Tuweb, Google Form, Google Drive, Meeting, dan Youtube.*

*Youtube* merupakan media sosial yang populer dan banyak diminati oleh masyarakat saat ini. *Youtube* merupakan sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) yang populer di mana para pengguna diseluruh dunia bisa menonton, dan berbagi klip video dengan gratis.<sup>51</sup> Adanya layanan berbagi video tersebut, maka *youtube* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif penyampaian materi pelajaran dalam pembelajaran daring, dengan cara membagikan video penyampaian materi pelajaran yang dibuat oleh seorang guru. Video dibuat semenarik dan sesederhana mungkin sesuai dengan materi pelajaran sehingga mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran. Dengan demikian, melalui *youtube* kegiatan belajar mengajar akan tetap terlaksana di tengah pandemi dan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran daring.

### 3. Pelajaran Matematika

#### a. Pengertian Pelajaran Matematika

Pelajaran matematika ialah salah satu mata pelajaran yang selalu diberikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kata matematika berasal dari bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari.” Sedangkan dalam bahasa belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuannya berkaitan dengan penalaran.<sup>52</sup> Matematika yaitu ilmu tentang bilangan, hubungan antarbilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Dalam hal ini matematika menuntut banyak analisis dan perhitungan.<sup>53</sup> Menurut

---

<sup>51</sup>Fatty Faiqah, dkk., “*Youtube* Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram”, *Jurnal Komunikasi KAREBA* 5, No. 2, (2016): 259.

<sup>52</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 184.

<sup>53</sup> Admila Rosada, dkk., *Menjadi Guru Kreatif: Praktik Praktik Pembelajaran Di Sekolah Inklusif*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2018), 108.

Ruseffendi dalam Heruman, matematika merupakan bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, Sedangkan pengertian matematika menurut Soedjadi dalam Heruman, yialah memiliki ilmu yang memiliki objek tujuan abstrak, dan berpijak pada kesepakatan, dan memiliki pola pikir yang deduktif.<sup>54</sup>

Matematika ialah sebuah ilmu yang bisa menambah kemampuan manusia dalam berpikir dan berargumentasi, serta bisa memberikan kontribusi dalam mengatasi masalah yang sering muncul pada dunia kerja, selain itu juga menambah dorongan dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan matematika pada masa sekarang ini dan masa yang akan datang bukan hanya sebagai penyelesaian permasalahan setiap hari, akan tetapi juga dalam dunia kerja, sebagai pendukung ilmu pengetahuan.<sup>55</sup> Dengan hal tersebut, matematika menjadi ilmu dasar perlu difahami secara baik oleh siswa, sejak usia dasar.

Dari uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang bisa dipelajari disetiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang di dalam matematika tersebut terdapat ilmu pasti yang berhubungan dengan penalaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan sangat dibutuhkan sebagai pemecah masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Matematika memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti berhitung, menjumlah, mengurangi, membagi, ataupun mengalikan sesuatu. Mengingat begitu pentingnya pelajaran matematika, maka materi

---

<sup>54</sup>Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 1.

<sup>55</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 185.

pelajaran matematika harus dipelajari secara bertahap, berkesinambungan, dan kontinu. Beberapa proses pembelajaran matematika yang harus dipelajari adalah matematika dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.<sup>56</sup>

Pelajaran matematika yang diberikan di sekolah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari di antaranya melalui materi aljabar dan trigonometri, pengukuran dan geometri. Selain itu, matematika juga bisa berfungsi untuk mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang bisa berupa teks kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.<sup>57</sup>

Tujuan mempelajari matematika di sekolah adalah untuk memberikan keterampilan dalam penerapan matematika. Menurut pendapat Soedjadi dalam Suyitno yang dikutip dalam jurnal Idrus Alhaddad, menyatakan bahwa tujuan pendidikan matematika meliputi dua tujuan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang bersifat formal, yaitu membentuk pribadi dan penataan nalar seorang anak.
- 2) Tujuan yang bersifat material, yaitu menerapkan matematika dan keterampilan matematika.<sup>58</sup>

Selain itu, menurut Ahmad Susanto menjelaskan bahwa terdapat berbagai macam tujuan pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah yaitu sebagai berikut:

---

<sup>56</sup>Farah Indrawati Dan Leny Hartati, "Peran Penguasaan Dasar Matematika Dan Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mata Kuliah Kalkulus", *Jurnal Formatif* 7, No. 2, (2017): 109.

<sup>57</sup>Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, No. 2 (2013): 7.

<sup>58</sup>Idrus Alhaddad, "Perkembangan Pembelajaran Matematika Masa Kini", *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (2015): 14.

- 1) Memahami konsep matematika, sebagai penjelas hubungan antar konsep, dan penggunaan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, untuk melaksanakan manipulasi matematika menjelaskan gagasan matematika.
- 3) Memecahkan permasalahan dengan merancang model dan memberikan penafsiran terhadap solusi yang diperoleh.
- 4) Menyampaikan gagasan melalui, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan suatu permasalahan.
- 5) Memiliki sikap untuk menghargai penggunaan matematika pada keseharian.<sup>59</sup>

Berdasarkan tujuan dan fungsi yang sudah disampaikan diatas, maka dapat diketahui bahwa matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, perkembangan dalam dunia ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi. Dengan demikian maka perlu adanya kreativitas oleh seorang guru dalam mengajarkan matematika terlebih lagi di masa pandemi saat ini, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran matematika.

#### c. Ruang Lingkup Pelajaran Matematika

Dalam sebuah pelajaran terdapat ruang lingkup atau batasan-batasan materi yang akan dibahas. Menurut Nasaruddin dalam Yetti Ariani dan Ary Kiswanto Kenedi, menyatakan ruang lingkup dalam pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah dasar terdiri dari bilangan, geometri, dan pengukuran serta pengolahan data.<sup>60</sup> Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup materi ajar matematika yang disampaikan di sekolah dasar meliputi:

- 1) Bilangan, meliputi:

---

<sup>59</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 190.

<sup>60</sup>Nasaruddin, Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*1, No. 2 (2018): 70.

- a) Operasi hitung penjumlahan
- b) Operasi hitung pengurangan
- c) Operasi hitung perkalian
- d) Operasi hitung pembagian
- 2) Geometri dan pengukuran, meliputi:
  - a) Bangun datar
  - b) Bangun ruang
  - c) Alat ukur
- 3) Pengolahan data, meliputi:
  - a) Mengumpulkan
  - b) Menafsirkan
  - c) Menyajikan data<sup>61</sup>

**Tabel 2.1**  
**Ruang Lingkup Materi Matematika SD**  
**Pada Kurikulum 2013<sup>62</sup>**

Kelas	Materi	Submateri
I	1) Bilangan 2) Geometri 3) Pengukuran	1) Bilangan cacah, penjumlahan, dan pengurangan. 2) Pengenalan bangun ruang dan bangun datar. 3) Panjang, berat, waktu, dan suhu.
II	1) Bilangan 2) Pengukuran 3) Geometri	1) Bilangan cacah, penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. 2) Panjang, berat, dan waktu. 3) Ruas garis, bangun datar, bangun ruang,

<sup>61</sup>Isrok'atun, dkk., *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), 18.

<sup>62</sup>Isrok'atun, dkk., *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*,(Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), 18-19.

		serta pola bangun datar dan bangun ruang.
III	1) Bilangan 2) Pengukuran 3) Geometri	1) Bilangan cacah, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan. 2) Waktu, panjang, dan berat. 3) Bangun ruang dan bangun datar.
IV	1) Bilangan 2) Pengukuran 3) Geometri 4) Pengolahan data	1) Pecahan, penaksiran, faktor kelipatan, dan bilangan prima. 2) Panjang dan berat. 3) Segi banyak, bangun ruang, bangun datar. 4) Data.
V	1) Bilangan 2) Geometri 3) Pengolahan data	1) Pecahan, perbandingan, dan skala. 2) Bangun ruang. 3) Data dan penyajian data.
VI	1) Bilangan 2) Geometri 3) Pengolahan data	1) Bilangan bulat dan operasi hitung campuran. 2) Bangun datar dan bangun ruang. 3) Modus, median, dan mean.

**d. Tinjauan Materi Pelajaran Matematika Pecahan**

Bilangan pecahan ialah sebuah bilangan yang dapat menyampaikan keseluruhan atau sebagian suatu daerah, atau bagian dari suatu benda. Bilangan pecahan merupakan bilangan yang nilainya berada di antara dua

bilangan bulat dari hasil pembagian dua bilangan bulat.<sup>63</sup>

1) Pecahan Senilai

Pecahan senilai ialah bilangan pecahan yang memiliki nilai yang sama dengan pecahan yang lain. Pecahan senilai bisa ditentukan dengan cara mengalikan atau membagi bilangan dan penyebut pecahan itu dengan bilangan yang sama kecuali nol.

2) Bentuk-Bentuk Pecahan

a) Pecahan Biasa

Pecahan biasa merupakan pecahan yang dinyatakan dalam bentuk  $\frac{a}{b}$  dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol. Pada bentuk pecahan  $\frac{a}{b}$ , a disebut pembilang dan b disebut penyebut.

b) Pecahan Campuran

Pecahan campuran merupakan bentuk pecahan yang terdiri dari atas bilangan bulat dan pecahan biasa murni. Pecahan campuran dinyatakan dalam bentuk  $a\frac{b}{c}$  dengan a adalah bilangan bulat dan  $\frac{b}{c}$  adalah pecahan murni.

c) Pecahan Desimal

Pecahan desimal ialah bilangan yang terdiri atas dua angka atau lebih yang terdapat tanda koma, yang menunjukkan arti persepuluhan, perseratusan, perseribuan, dan seterusnya.

d) Persen

Persen merupakan cara lain menyatakan pecahan dengan penyebut

---

<sup>63</sup>Siti Faizah, *Modul Pembelajaran Matematika Kelas 4 Semester 1 Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, ed. Kartika Dwi Aningtyas, (Sukoharjo: Citra Pustaka, 2020), 4.

seratus. Persen adalah bilangan pecahan per seratus dengan lambang “%”.<sup>64</sup>

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) adalah suatu dihasilkan karenadilakukannya suatu aktivitas atau proses yang membuat berubahnya *input* secara fungsional. Hasil produksi ialah hasil yang didapatkan karena adanya suatu kegiatanyang dapat megubah bahan mentah menjadi barang jadi. Begitu halnya dalam proses kegiatan pembelajaran, setelah mengikuti pembelajaran siswa akan berubah pada perilakunya dibanding dengan sebelumnya.<sup>65</sup>

Sedangkan belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Belajar merupakan kegiatan perubahan tingkah laku pada manusia berdasarkan pelatihan dan pengalaman dari sebelumnya belum tahu menjadi tahu, dari pengalaman yang sebelumnya sedikit kemudian bertambah.<sup>66</sup> Menurut Gagne, belajar ialah salah satu proses yang bisa mngubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.<sup>67</sup> Adapun menurut W.S. Wingkel, belajar ialah suatu kegiatan mental yang berlangsung pada saat interaksi secara aktif antara seseorang terhadap lingkungannya, yang memperoleh perubahan pada pengetahuannya, pemahamannya, keterampilannya, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.<sup>68</sup>

---

<sup>64</sup>Siti Faizah, *Modul Pembelajaran Matematika Kelas 4 Semester 1 Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, ed. Kartika Dwi Aningtyas, (Sukoharjo: Citra Pustaka, 2020), 10 – 11.

<sup>65</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 44.

<sup>66</sup>Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 12.

<sup>67</sup>Puji Sumarsono, *Belajar Dan Pembelajaran Di Era Milenial*, (Malang: UMM Press, 2020), 1.

<sup>68</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 4.

Hasil belajar ialah perubahan yang dirasakan seseorang untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang tersebut.<sup>69</sup> Secara sederhana, hasil belajar siswa ialah kemampuan ataupun keahlian anak yang didapat seseorang setelah melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>70</sup> Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar ialah segala perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.<sup>71</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah suatu aktivitas yang sedang dilakukan seseorang yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dalam diri seseorang tersebut serta untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan.

Penilaian hasil belajar mengajar siswa di sekolah terdiri dari aspek ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga penilaian aspek tersebut dilakukan secara seimbang sehingga bisa digunakan sebagai penentu posisi menghitung setiap siswa pada standar yang telah ditentukan.<sup>72</sup> Untuk hasil belajar dan mengevaluasi keberhasilan belajar siswa bisa dilaksanakan melalui tes.

#### **b. Macam-Macam Hasil Belajar**

Sebagaimana yang sudah di sampaikan di atas hasil belajar memiliki beberapa aspek di antaranya yaitu sebagai berikut:

##### **1) Aspek Kognitif (Pemahaman Konsep)**

Pemahaman menurut Bloom dalam Ahmad Susanto ialah suatu keahlian untuk memahami bahan yang sedang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ialah berapa banyak kemampuan siswa untuk memahami, menerima dan menyerap

---

<sup>69</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, 45.

<sup>70</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 5.

<sup>71</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 5.

<sup>72</sup>Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 23.

materi pembelajaran yang diampikan oleh guru kepada siswanya, atau dengan kata lain sejauh mana siswa bisa memami dan mengerti apa yang dibaca, dialami, dilihat dan diraskan sebagai hasil penelitian dan observasi yang telah.<sup>73</sup> Sedangkan konsep ialah sesuatu hal telah menempel pada hati seseorang yang tergambar memalui gagasan, pikiran dan pengertian. Sesorang yang telah mempunyai konsep maka ia telah mempunyai pemhaman yang baik berupa objek yang konkret atau sebuah gagasan yang abstrak.<sup>74</sup> Jadi, pemahaman konsep atau aspek kognitif ialah kemampuan akan pengetahuan yang telah melekat pada hati siswa dan untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut mnerima dan memahami materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara kognitif, guru bisa melakukan sebuah evaluasi secara produk. Evaluasi produk bsa dilakukan menggunakan beberapa macam tes kepada siswa, baik secara tertulis maupun lisan. Pada umumnya, tes dilaksanakan dengan ulangan, baik ulangan secara harian, ulangan semester, maupun ulangan secara umum.<sup>75</sup>

## 2) Aspek Psikomotor (Keterampilan Proses)

Keterampilan ialah kemampuan seseorang untuk mengaplikasikan pemikirannya dan perbuatan dengan efektif dan efisien agar tercapaisuatu hasil tertentu, termasuk kreativitas.. Menurut Usman dan Setiawati dalam Ahmad Susanto keterampilan proses ialah keterampilan yang diarahkan untuk pembentuk kemampuan secara mental, maupun fisik, dan kemampuan

---

<sup>73</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 6.

<sup>74</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 8.

<sup>75</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 9.

sosial yang dasar, sebagai pemicu kemampuan yang lebih besar pada diri seseorang. Selanjutnya, Indrawati dalam Ahmad Susanto menyebutkan terdapat enam aspek keterampilan proses yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi pada suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Indrawati juga membagi keterampilan menjadi proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar dan keterampilan proses terpadu.<sup>76</sup>

### 3) Aspek Afektif (Sikap)

Menurut Sudirman dalam buku karya dalam Ahmad Susanto sikap ialah kecenderungan melakukan suatu hal dengan metode, cara dan pola teknik tertentu pada lingkungan sekitarnya baik terhadap individu maupun terhadap objek tertentu. Aspek sikap mengarah pada tindakan, perilaku dan perbatan seseorang. Sikap mempunyai Hubungannya dengan hasil belajar siswa, yaitu lebih mengarahkan pada pengertian dan pemahaman konsep. Pada pada domain ini yang paling berperan adalah domain kognitif.<sup>77</sup>

Sikap memiliki tiga struktur komponen yang saling mendukung, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif.

- a) Komponen kognitif, yaitu cerminan yang dipercaya dari orang tersebut.
- b) Komponen afektif, ialah perasaan yang biasanya menyangkut terhadap emosional seseorang.
- c) Komponen konatif, ialah kecondongan perilaku dengan pribadi orang tersebut.<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 9 – 10.

<sup>77</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 11.

<sup>78</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 10.

**c. Indikator Hasil Belajar**

Dalam keberhasilan suatu pembelajaran terdapat indikator sebagai tolak ukur dalam hasil belajar. Menurut Djamarah dan Zain dalam Ahmad Susanto menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator sebagai berikut, yaitu:

- 1) Daya serap terhadap pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.<sup>79</sup>

**d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa ialah hasil yang diperoleh melalui proses kegiatan yang di dalamnya terdapat beberapa faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi atau rendahnya hasil tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor itu, Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

1) Kecerdasan Anak

Kemampuan ialah potensi dasar yang dimiliki seseorang untuk mencapai hasil belajar. Kemampuan intelegensi sangat berpengaruh pada diri seseorang terhadap cepat atau lambatnya alam menerima informasi serta mampu atau tidaknya ia dalam memecahkan masalah. Tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa sangat membantu guru untuk menentukan metode yang dipakai dan menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, meskipun masih terdapat beberapa faktor yang lain.

2) Kesiapan atau Kematangan

Kematangan ataupun kesiapan seseorang merupakan tingkat perkembangan yang mana organ-organ seseorang \ sudah berfungsi sebagai mestinya atau belum. Pada proses pembelajaran, kesiapan atau kematangan berpengaruh seklai

---

<sup>79</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 3.

terhadap keberhasilan seseorang siswa. Maka dari itu keberhasilan upaya dalam belajar akan tambah berhasil jika diimbangi dengan kematangan siswa tersebut. karena kematangan dan kesiapan sangat berkaitan dengan permasalahan minat anak dan kebutuhannya.

3) Bakat Anak

Semua orang memiliki bakat untuk mencapai keberhasilan dan prestasi pada tingkat tertentu. Oleh karena itu bakat akan berpengaruh tinggi terhadap tinggi rendahnya keberhasilan siswa.

4) Kemauan Belajar

Salah satu yang menjadi tugas seorang guru adalah membuat siswa semangat untuk mau belajar. Banyak siswa yang kurang bersemangat untuk belajar dikarenakan kurang tau kegunaannya untuk masa depannya. Kemauan belajar dan semangat yang besar dan diiringi dengan tanggung jawab akan berdampak positif pada hasil belajar yang akan diraihinya. Oleh karena itu kemampuan belajar menjadi salah satu penentu keberhasilan belajar dari seorang siswa.

5) Minat

Secara sederhana, minat berarti keinginan yang tinggi untuk meraih sesuatu. Jika seorang siswa mempunyai minat yang besar terhadap pelajaran, ia akan menaruh sebagian besar perhatiannya dibandingkan siswa lain.. karena perhatian yang yang lebih banyak terhadap pembelajaran maka kemungkinan besar siswa tersebut akan lebih giat lagi dan mencapai prestasi yang diinginkan.

6) Model Penyajian Materi Pelajaran

Salah satu kunci keberhasilan siswa terhadap pembelajaran tergantung pada model yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran. model pembelajaran yang disajikan apabila menarik perhatian dan tidak membosankan siswa akan membuat siswa lebih

mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, hal ini sangat berdampak positif pada hasil pembelajaran siswa.

7) Pribadi dan Sikap Guru

Siswa merupakan seseorang biasa, seperti manusia pada umumnya. Pada saat mengikuti pembelajaran tidak hanya dengan cara membaca atau hanya lewat gurunya saja, akan tetapi juga melalui contoh-contoh yang baik dari perbuatan, tingkah laku dan sikap.. kepribadian guru yang kreatif dan inovatif tanpa disadari akan ditiru oleh siswanya, sehingga menjadi siswa yang kreatif dan inovatif. Pribadi dan sikap yang dimiliki guru yang baik ini terlihat dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, ketika membimbing siswa dengan penuh perhatian, tidak mudah marah, tanggap terhadap keluhan atau kesulitan yang dialami siswa, memiliki antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian kepada siswa secara objektif, rajin, disiplin, serta bekerjanya dilakukannya penuh dedikasi dan rasa tanggung jawab dalam segala tindakannya..

8) Suasana Pengajaran

Suasana pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Suasana belajar yang tenang, adanya dialog antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa yang kritis, menghasilkan bertambahnya nilai pada pelaksanaan belajar mengajar. Hasil siswa berhasil dalam mengikuti pembelajaran secara maksimal.

9) Kompetensi Guru

Keprofesioanal guru dalam mengajar dapat membantu siswa dalam belajar. Sehingga banyak mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru yang profesional ialah guru yang mempunyai keahlian sesuai bidang keahliannya dan mampu menguasai materi pembelajaran yang nanti diajarkannya. Selain itu

juga memiliki kemampuan untuk memilih cara yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pendekatan yang diinginkan bisa berjalan baik.

#### 10) Masyarakat

Berbagai macam tingkah laku dan berbagai macam latar belakang manusia terdapat dalam lingkungan masyarakat. . maka dari itu lingkungan menyumbangkan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan siswa. Kehidupan modernsaat ini, siswa lebih terbuka dengan kondisi masyarakat ketimbang oleh sekolah maupun keluarga.<sup>80</sup>

#### 11) Keluarga

Kelarga ialah kelompok terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anak. Hubungan sosial di antara keluarga relatif tetap yang didasarkan pada ikatan darah, perkawinan atau adopsi.<sup>81</sup> Keadaan keluarga sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Keluarga yang perkonomiannya banyak masalah, hubungan antara kedua orang tua yang tidak akur, perhatian kedua orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta perilaku yang kurang baik dalam lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak.<sup>82</sup>

### B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di MTs NU 01 Banyuputih Batang” karya Muhamad Afiful Latif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan

---

<sup>80</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 15-18.

<sup>81</sup> Anwar Hafid, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 44.

<sup>82</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 12-13.

yaitu metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis datanya yang digunakan yaitu melalui reduksi data, kemudian penyajian data, dan melakukan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarn kemampuan guru dalam memilih metode yang dipakai pada proses pembelajaran sangat baik, yaitu menggunakan beberapa metode. Seperti meggunakan metode ceramah, metode tugas, metode tanya jawab, dan metode demonstrasi. Kemampuan guru pendidikan untuk meilih media juga sangat baik, diantara media yang digunakan ialah *tape recorder*, teman sejawat, *proyektor*, menggunakan kartu, atau gambar-gambar, dan emnggunakan TV. Dalam usaha pengelolaan siswa di kelas yang dilakukan guru di MTs NU 01 Banyuputih yaitu dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, dan juga memberi perhatian dan penghargaan kepada siswa atas usaha yang dilakukan olehnya.. Guru memberikan sikap yang tanggap dengan mendekati, dan memberi reaksi dan menegur apabila ada hal yang kurang berkenan dengan perkataan yang tidak menyinggung.<sup>83</sup>

Persaman anatar penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang ialah sama-sama meneliti tentang kreativitas guru dalam mengajar.. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian terdaulu membahas kreativitas guru PAI pada sekolah tingkat menengah. Sedangkan pada penelitian ini membahas kreativitas seorang guru dalam pembelajaran daring mata pelajaran matematika di jenjang SD.

2. Penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Pelaksanaan Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di MTsN Kota Madiun Kelas VIII Tahun Ajaran

---

<sup>83</sup> Muhamad Afiful Latif, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Proses Pembelajarann Di MTs NU 01 Banyuputih Batang”, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018).

2017/2018)” karya Ulfa Kartika Fatmawati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan memakai jenis penelitian studi kasus yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan salah satu bentuk kreativitas guru fiqh dalam meningkatkan hasil belajar siswanya kelas VIII sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Adapun bentuk kreativitas terlihat dalam peningkatan tiga ranah taksonomi bloom yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik yang sudah dilakukan dengan bagus. pembelajaran menggunakan peta konsep sebagai aspek kognitif, menggunakan penilaian sikap berupa angket sebagai bentuk Aspek afektif Sedangkan menggunakan media power point untuk menggali aspek psikomotoriknya. Dengan kreativitas guru tersebut dapat memberikan kontribusi yang baik kepada siswa.<sup>84</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama membahas tentang kreativitas guru sebagai langkah meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu membahas tentang kreativitas guru dalam mata pelajaran fiqh kelas VIII di MTsN Kota Madiun, sedangkan penelitian ini membahas tentang kreativitas guru pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Terpadu Al-Falah Bakalan Kalinyamatan Jepara.

3. Penelitian yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung Kelas IV Dan V Tahun Ajaran 2018/2019” karya Qurotul A’yun. Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan jenis penelitian kualitatif.

---

<sup>84</sup> Ulfa Kartika Fatmawati, “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Melalui Pelaksanaan Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di MTsN Kota Madiun Kelas VIII Tahun Ajaran 2017/2018)”, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis yang dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kreativitas guru dalam menambah kualitas pembelajaran mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung. Adapun kreativitasnya yaitu guru menentukan strategi pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi yang dialami siswa. Semua metode dan strategi yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi.<sup>85</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kreativitas guru dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika ditingkat Madrasah Ibtidaiyah. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah pada penelitian terdahulu membahas tentang membahas kualitas pembelajaran sementara dalam penelitian ini membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan yang lain adalah pada penelitian terdahulu meneliti siswa kelas IV dan V di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti hanya meneliti siswa kelas VI di MI Terpadu Al-Falah Bakalan Kalinyamatan Jepara.

### C. Kerangka Berfikir

Seorang guru haruslah pandai dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam pembelajaran daring agar proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif, inovatif, dan

---

<sup>85</sup> Qurotul A'yun, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah 2 Betak Kalidawir Tulungagung Kelas IV Dan V Tahun Ajaran 2018/2019", (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019).

kreatif. Selain kreatif dalam memanfaatkan teknologi, seorang guru harus memiliki kreatifitas dalam melihat situasi dan kondisi, baik dari segi kondisi siswa, lingkungan, maupun materi pelajaran. Sehingga hal itu dapat membuat mudah siswa untuk menguasai materi pembelajaran yang telah dijelaskan atau disampaikan oleh guru. Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran yaitu adanya kreativitas guru pada saat pembelajaran daring.

Melalui kreativitas guru pada saat pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Terpadu Al-Falah, dalam pembelajaran matematika guru memberikan pembelajaran melalui media *youtube* (daring) berisi video penjelasan materi pelajaran matematika. Video tersebut dibuat sendiri oleh guru mata pelajaran matematika sesuai materi yang diajarkan yaitu materi pecahan dengan penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam video tersebut guru menggunakan kertas dan bolpoin untuk menjelaskan materi supaya lebih jelas dalam praktek menghitungnya. Sebelum menjelaskan materi pecahan, guru tersebut pengawali penjelasan dengan konsep dasar matematika dahulu, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, setelah itu baru kemudian menjelaskan materi pecahan. Hal ini dikarenakan siswa masih kesusahan untuk mengoperasikan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pada penyampaian materi guru tersebut juga menggunakan alat peraga untuk memperjelas materi pelajaran supaya siswa mudah memahami materi pelajaran dan tertarik untuk menonton video tersebut. Setelah video tersebut terupload di *youtube*, kemudian *link youtube* nya (<https://youtu.be/U3HQIYGaDac>) dibagikan ke *grup whatsapp* siswa.

Pada dasarnya kreativitas yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika ini sangat penting supaya peserta didik tidak bosan dalam belajar di tengah pandemi saat ini dan supaya peserta didik senang dan mudah memahami pelajaran matematika. Penggunaan media *youtube* dipilih sebagai media dalam pembelajaran daring karena sangat efektif bagi siswa. Siswa tidak perlu mendownload video tersebut yang dapat membuat

memori HP siswa penuh dan siswa juga dapat menonton video tersebut kapan saja di *channel youtube* gurunya tersebut. Adanya kreativitas guru dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

