

**KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV
MI MA'ARIF NU 02 TANGKISAN KECAMATAN MREBET
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh
ELMI UDIATI
NIM. 1522405091**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan harus mampu menyalurkan kebutuhan siswa dengan perkembangan zaman yang senantiasa mengalami perubahan. Siswa memerlukan bekal pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan yang cukup untuk menghadapi tantangan di masa depan. Hal tersebut hendaknya dipersiapkan sejak dini agar pendidikan menghasilkan anak-anak yang cakap dan kreatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengelolaan pendidikan dan pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga tercipta pendidikan yang berkualitas.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi adanya pendidikan yang berkualitas. Salah satu faktornya yaitu guru. Seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 tentang Guru dan Dosen yakni “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.¹ Dalam proses mengajarnya, guru tidak dapat dilepaskan dari ada atau tidaknya media yang tersedia di sekolah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang perlu dilakukan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran itu sesuai dengan konteks materi yang diajarkannya.

Terdapat beberapa hal yang mesti dipertimbangkan guru dalam pemilihan media pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna. Untuk itu sangat dibutuhkan kreativitas guru dalam mensiasati agar tujuan pembelajaran tetap tercapai meski dengan daya dukung media

¹ Dikutip dari sumberdaya.ristekdikti.go.id tentang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pada tanggal 11 Mei 2019 pukul 09.00

pembelajaran yang masih terbatas. Salah satunya adalah yang dilakukan oleh guru matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga dengan memanfaatkan barang-barang atau benda-benda yang ada disekitarnya untuk dijadikan sebuah media pembelajaran.

Media digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa. Pengetahuan tersebut dipelajari melalui berbagai mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran matematika yang menurut Soedjadi yang dikutip oleh M. Basyarudin Usman dan Asnawir adalah memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Oleh sebab itu guru harus mempunyai ketrampilan dalam memilih dan menggunakan media agar dapat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.²

Dalam memahami suatu konsep, anak sangat terikat pada proses mengalami sendiri artinya anak akan mudah memahami apabila melakukan sesuatu. Terutama materi matematika sekolah dasar yang sifatnya abstrak ini. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk itu diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian.³ Sehingga dalam pembelajarannya dapat dipermudah dengan menggunakan media yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran memiliki banyak jenisnya ada visual, audio, dan audio-visual.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang perlu dilakukan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila menunjukkan adanya

² M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 19.

³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 2.

penyelenggaraan pengajaran yang efektif dan efisien melibatkan semua komponen-komponen pembelajaran yang menyangkut tujuan pengajaran.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dinilai penting karena dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya perhatian siswa maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Ada berbagai cara yang dapat ditempuh oleh guru jika guru senantiasa menambah wawasan dan pengetahuan serta mengembangkan ide-idenya. Hal ini berkaitan dengan kreativitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik.⁴ Media digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswanya.⁵ Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya yang dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁶ Dengan demikian, interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Dalam pemanfaatan media guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut serta strategi belajar yang sesuai.

Guru yang kreatif akan selalu berusaha menampilkan media pembelajaran yang terbaik bagi siswanya. Kemampuan guru dalam memilih media menjadi dasar kebermanfaatan media pembelajaran bagi siswa. Seorang guru juga hendaknya terampil dalam menggunakan media yang ia pilih. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti materi pelajaran yang

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm. 5.

⁵ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 7.

⁶ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 7.

disampaikan. Sebagaimana dikatakan oleh Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan data.⁷

Dari hasil wawancara dengan Bapak Khasbi Istanto selaku guru matematika yang dilaksanakan pada tanggal 30 November 2018, bahwa di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga khususnya di kelas IV, guru di samping sudah menciptakan kreasi media yang baru juga sudah menggunakan media yang bervariasi pada pembelajaran matematika dengan alasan untuk lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa ingin tahu siswa maupun untuk menciptakan media yang realistik. Contohnya yaitu berupa media dari gambar-gambar, media dari sterofom, maupun media dari tanah liat. Dalam penggunaan media siswa dilibatkan secara aktif sehingga aktivitas pembelajaran pun tidak monoton. Hal tersebut menunjukkan bahwa di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga terdapat kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik mengkaji lebih dalam terkait “kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran” untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan mengetahui faktor pendukung serta penghambat pelaksanaannya. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul “Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Mata Pelajaran Matematika Di

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2017), hlm. 19.

Kelas IV MI Ma'arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga”.

B. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang salah oleh pembaca, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul diatas. Adapun penjelasan istilah-istilah dari judul tersebut sebagai berikut:

1. Kreativitas guru

Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencipta perihal berkreasi.⁸ Menurut Supriadi yang dikutip oleh Yeni R. dan Euis K., kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplementasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁹

Sedangkan pengertian guru menurut Hadari Nawawi yang dikutip oleh Nurfuadi dapat dilihat dari dua sisi. Pertama secara sempit, guru adalah ia yang berkewajiban mewujudkan program kelas, yakni orang yang kerjanya mengajar dan memberikan pelajaran di kelas. Sedangkan secara luas, diartikan guru adalah orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggungjawab dalam membantu anak-anak dalam mencapai kedewasaan masing-masing.¹⁰ Sebagai seorang guru yang menjadi

⁸ Dikutp dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas> pada tanggal 1 Oktober 2018 pukul 10.00 WIB.

⁹ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 13.

¹⁰ Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Purwokerto: STAIN Press, 2012), hlm. 54.

pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan di sekolah, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara komprehensif tentang kompetensinya sebagai pendidik agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai.¹¹

Jadi, dapat dipahami bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru dalam menciptakan suatu produk yang dapat mendukung perannya dalam proses belajar dan mengajar di bidang pendidikan agar dapat tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Pemanfaatan media pembelajaran

Definisi pemanfaatan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan.¹²

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografer, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹³

Adapun istilah pembelajaran menurut Driscoll yang dikutip oleh Muhamad Yaumi yaitu sebagai upaya yang disengaja atau terencana untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam

¹¹ Syamsu Yusuf L.N. dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru Di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*, (Depok: Rajawali Press, 2018), hlm. 139.

¹² Dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemanfaatan> pada tanggal 1 Oktober 2018 pukul 10.30 WIB.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* hlm. 3.

memfasilitasi siswa sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.¹⁴

Jadi, pemanfaatan media pembelajaran adalah suatu proses untuk memanfaatkan sarana atau perantara atau pengantar pesan dan informasi dalam pembelajaran agar dapat merangsang siswa dan membangun interaksi dalam proses belajarnya.

3. Mata Pelajaran Matematika di SD/MI

Pitadjeng mengutip pendapat William Brownell yang mengemukakan teori makna (*meaning theory*) dalam pembelajaran matematika SD/MI, yakni anak harus memahami makna dari topik yang sedang dipelajari, memahami simbol tertulis, dan apa yang diucapkan.¹⁵

Matematika sendiri menurut Ruseffendi yang dikutip oleh Heruman adalah 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. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi yang dikutip juga oleh Heruman yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Untuk itu dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.¹⁶

Jadi, Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga kemampuan guru dituntut untuk dapat mengupayakan model atau media yang tepat dan sesuai dengan

¹⁴ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenafamedia Grup (Divisi Kencana), 2018), hlm. 6-7.

¹⁵ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015), hlm. 48-49.

¹⁶ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 1-2.

tingkat perkembangan siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

4. MI Ma'arif NU 02 Tangkisan

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 02 Tangkisan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat sekolah dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Lokasi MI Ma'arif NU 02 Tangkisan terletak di Jl. Lintas Segara Wurung No. 01 Desa Tangkisan RT 04/06 Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga yang merupakan tempat penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

Jadi yang dimaksud dalam skripsi ini: “Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV MI Ma'arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga” adalah suatu penelitian yang bermaksud menciptakan media pembelajaran yang kreatif pada mata pelajaran matematika di kelas IV MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV MI Ma'arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga?

D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam pemanfaatan media pada mata pelajaran matematika di kelas IV MI Ma'arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Mampu memberikan sumbangan dalam dunia pendidikan khususnya guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang sifatnya abstrak.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi guru maupun calon guru untuk dapat menumbuhkan kreativitas mengajar dan menciptakan inovasi media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan umpan balik bagi sekolah untuk terus melakukan perbaikan pembelajaran dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan terkait pemanfaatan media pembelajaran dan memberikan motivasi untuk terus berkarya dan menciptakan produk baru.

E. KAJIAN PUSTAKA

Dalam rangka mewujudkan penelitian skripsi yang profesional dan mencapai target yang maksimal maka peneliti mencoba menampilkan skripsi yang ada relevansinya dengan judul skripsi peneliti.

Dalam penelitian yang ditulis pada skripsinya Chasanatun Fitriyah (2018) yang berjudul “Kretivitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat”. Dalam penelitian ini sama-sama menitikbertakan pada kreativitas guru dan media pembelajaran. Akan tetapi terdapat perbedaan pada jenis mata pelajaran dan tempat penelitian. Jika saudara Chasanatun Fitriyah pada pembelajaran tematik dan di SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat, sedangkan peneliti pada mata pelajaran matematika dan di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

Kemudian skripsi yang dibuat oleh Dwi Liasti (2017) yang berjudul “Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Bahan Ajar di SMP Negeri 2 Padamara Kabupaten Purbalingga”. Skripsi tersebut memiliki kesamaan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang kreativitas guru sedangkan perbedaanya pada fokus penelitian dan tempat penelitian. Penelitian tersebut memfokuskan pada Kreativitas Guru PAI dalam penggunaan bahan ajar sedangkan dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kreativitas guru kelas dalam penggunaan media pada mata pelajaran matematika. Lokasi penelitian tersebut yaitu di SMP Negeri 2 Padamara Purbalingga sedangkan dalam penelitian ini dilakukan di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

Dalam tesis milik Khaeruddin (2012) yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sinjai Borong Kabupaten Sinjai”. Tesis ini berisi tentang kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan skripsi peneliti yaitu terletak pada kreativitas guru. Sedangkan perbedaanya pada mata pelajaran, kelas dan tempat penelitian. Jika dalam penelitian tersebut fokusnya pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sinjai Borong Kabupaten Sinjai, dan pada penelitian ini dimata pelajaran matematika di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

Skripsi selanjutnya yaitu dari Ramli Abdullah (2016) yang berjudul “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran”. Persamaan dalam skripsi ini adalah sama-sama menitikberatkan pada kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya ada pada fokus penelitian dan tempat penelitian. Pada skripsi tersebut fokusnya pada pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru sedangkan dalam penelitian ini peneliti fokus dalam kreativitas guru pada mata pelajaran matematika.

Dari judul-judul skripsi yang telah ada, tidak ada judul yang sama dengan judul yang akan peneliti sajikan. Penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu berjudul “Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV MI Ma’arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga?” yang akan membahas tentang bagaimana Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV MI Ma’arif Nu 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Untuk bisa memberikan gambaran yang jelas dari susunan skripsi ini, perlu dikembangkan bab per bab sehingga akan terlihat rangkuman dalam skripsi ini secara sistematis. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini meliputi bagian awal memuat halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, abstrak, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel.

Bagian utama skripsi memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari beberapa bab sesuai dengan kebutuhan akan ketuntasan seluruh laporan penelitian. Penelitian ini bersifat kualitatif, isinya meliputi 5 bab yaitu:

Bab I berisi Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi Landasan Teori yang terdiri dari lima sub bab meliputi kreativitas guru, media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, mata pelajaran matematika yang ada di SD/MI dan kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

Bab III berisi Metode penelitian yang terdiri empat sub bab meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV berisi Pembahasan dan hasil penelitian yang meliputi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V berisi Penutup yang meliputi kesimpulan, saran, dan kata penutup.

Pada bagian akhir skripsi, peneliti juga menyertakan daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang peneliti lakukan dengan judul “Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga” dengan acuan berdasarkan data-data yang peneliti peroleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa:

Kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran terdiri dari kreativitas guru dalam perencanaan, pengembangan dan penggunaan media. Dalam proses perencanaan media pembelajaran guru selalu memperhatikan aspek materi, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan ketersediaan media pembelajaran. Guru juga bekerja sama dengan kepala sekolah dalam kegiatan perencanaan media pembelajaran. Kreativitas guru dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari cara guru memanfaatkan media yaitu dengan melibatkan siswa dalam proses pembuatan media dan bagaimana cara menggunakannya. Kegiatan pembelajaran yang seperti itu membuat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan di atas, maka untuk keberhasilan dalam pemanfaatan media pada mata pelajaran matematika di kelas IV MI Ma’arif NU 02 Tangkisan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah perlu membuat tempat penyimpanan khusus untuk media pembelajaran yang ada agar terjaga dan tahan lama.

- b. Kepala sekolah perlu menambah ketersediaan media pembelajaran terutama media yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika.

2. Guru

- a. Guru perlu melakukan komunikasi yang lebih intens dengan kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran dan penyimpanan serta penjagaan media pembelajaran.
- b. Guru perlu melakukan perbaikan dan peningkatan kreativitasnya dalam pemanfaatan media pembelajaran agar bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi.

3. Pembaca

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan terkait kreativitas guru dalam pemanfaatan media pada mata pelajaran matematika sehingga akan ada lagi orang yang dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan skripsi ini.

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamiin, dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga".

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru: Pedoman Dan Acuan Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Peserta Didik*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Falahudin, Iman. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widayaiswara* Edisi 1 No. 4. p.104 – 117 ISSN: 2355-4118 dari Widayaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK) Jakarta, Jl. Rawa Kuning Pulo Gebang Cagug, Jakarta Timur. Diakses pada 1 Maret 2019, Pukul 13.30 WIB.
- Fathani, Abdul Halim. 2009. *Matematika Hakikat & Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardiansyah, Haris. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: SUKA-Press,.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- L.N., Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi. 2018. *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru*

Di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Depok: Rajawali Press.

- Moleong, Lexi J.. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Murtiyasa, Budi. 2012. “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika”. Jurusan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada 1 Maret 2019, pukul 13.10 WIB.
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: STAIN Press.
- Oktavia, Yanti. 2004. “Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Volume 2, nomor 1. Jurnal Administrasi Pendidikan. Diakses pada 1 Maret 2019, pukul 13.00 WIB.
- Pitadjeng. 2015. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief S. Dkk.. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiarti. 2016. *Ilmu Pendidikan*. Purwokerto: STAIN Press.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Muhamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara, cet. Ke-4.

Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenafamedia Grup (Divisi Kencana).

Dikutip dari sumberdaya.ristekdikti.go.id tentang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005

Dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas> pada tanggal 1 Oktober 2018 pukul 10.00 WIB.

Dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penggunaan> pada tanggal 2 Maret 2019 pukul 19.00 WIB.

Dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemanfaatan> pada tanggal 1 Oktober 2018 pukul 10.30 WIB.



IAIN PURWOKERTO