KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS II SD IT MUHAMMADIYAH RAWALO KECAMATAN RAWALO KABUPATEN BANYUMAS

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :
MUHAMMAD FADLI RAMADHANI
NIM. 1617405068

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021

KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II DI SD IT MUHAMMADIYAH RAWALO KECAMATAN RAWALO KABUPATEN RAWALO

MUHAMMAD FADLI RAMADHANI
1617405068

ABSTRAK

Pembelajaran Tematik merupakan model pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran tematik dapat mengatasi permasalahan siswa menjadi tidak bosan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini meneliti tentang Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Tematik di Kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. SD IT Muhammadiyah Rawalo adalah SD yang mempunyai Guru yang Kreatif dalam Membuat Media untuk mendukung Pembelajaran Tematik. Berdasarkan observasi pendahuluan, ketika guru kelas II menyajikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa media kertas dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajarannya peserta didik lebih antusias dan tertarik dalam memahami pembelajaran yang berlangsung serta aktif melakukan tanya jawab dengan guru.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan *(Field Research)* dengan pendekatannya deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang Kreativitas Guru Membuat Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik di Kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas saya menemukan 2 jenis kreativitas media yang digunakan oleh guru kelas II disana. Pertama cenderung memanfaaatkan kertas dan satunya lebih memanfaatkan lingkungan sekitar.

Beberapa kreatifitas guru yang ditemukan oleh peneliti:

1. Kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II di tema 3 pembelajaran 1 terkait kesetaraan pecahan nilai mata uang menggunakan media kertas berupa gambar uang dikertas dan bermain peran.
2. Kreatifitas guru dalam membuat media oembelajaran tematik di kelas II di tema 3 pembelajaran tematik terkait kesetaraan pecahan nilai mata uang yang memanfaatkan lingkungan sekitar dengan menggunakan uang asli dan bermain peran.
3. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II tema 4 sub tema 2 tentang alat musik ritmis dengan menggunakan media kertas dan metode picture and picture implementasinya berupa memasngkan gambar-gambar yang sesuai dengan media kertas yaitu gambar alat musik ritmis dan cara memainkkannya dan siswalah yang memasangkannya.
4. Kreativitas guru dalam membuat media pemelajaran tematik di kelas II tema 4 subtema 2 tentang alat musik ritmis. Dengan menggunakan pemanfaatan media di lingkungan sekitar. Implementasinya mengganti drum dengan botol bekas yang dipukul dengan stik kayu kemudian menganti marakas dengan botol yang di isi pasir. Dan yang terakhir mengganti gendang dan rebana dengan baskom.

kreativitas guru satu sama lain berbeda sesuai dengan kemampuan dasarnya dan dalam implementasinya menggunakan media pembelajaran, masing-masing guru perlu disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan.

Kata Kunci: Kreativitas, Media, Pembelajaran Tematik

DAFTAR ISI

JUDUL.....0
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN i
PENGESAHAN.....ii
NOTA DINAS PEMBIMBING iii
MOTTO iv
ABSTRAK v
PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR.....vii
DAFTAR ISI..... x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR..... xiv
DAFTAR LAMPIRAN..... xv
BAB I PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Definisi Konseptual 3
C. Rumusan Masalah..... 5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 5
E. Kajian Pustaka 6
F. Sistematika Pembahasan..... 9
BAB II LANDASAN TEORI 11
A. Kreativitas Guru dalam Membuat Media 11
1. Konsep Kreativitas Guru dalam Membuat Media..... 11
2. Keterampilan Membuat Media Pembelajaran..... 16
3. Kareakteristik Kreativitas..... 27
4. Ciri-Ciri Guru Kreatif..... 29
B. Pembelajarn Tematik 31
1. Pengertian Pembelajaran Tematik..... 31
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Tematik 34
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik 35

4. Prinsip Pembelajaran Tematik.....36

5. Tahap pembelajaranTematik.....37

C. Kreativitas Membuat Media dalam PembelajaranTematik…….....….42

BAB III METODE PENELITIAN 44

A. Jenis Penelitian..... 44

B. Sumber Data..... 44

1. Tempat Penelitian 44

2. Objek Penelitian 45

3. Subjek Penelitian 45

C. Teknik Pengumpulan Data..... 45

1. Observasi 45

2. Wawancara 46

3. Dokumentasi 47

D. Teknik Analisis Data..... 47

1. Reduksi Data..... 48

2. Penyajian Data 49

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi 49

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN 51

A. Penyajian Data Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Tematik Kelas II di SD IT Muhammadiyah Rawalo 51

B. Analisis Data..... 55

1. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II di tema 3 pembelajaran 1 tentang kesetaraan nilai mata uang menggunakan media kertas 56

2. Kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II di tema 3 pembelajaran 1 tentang kesetaraan nilai mata uang menggunakan media pemanfaatan lingkungan sekitar 57

3. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II tema 4 subtema 2 tentang alat musik ritmis menggunakan media kertas..... 58

4. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II tema 4 subtema 2 tentang alat musik ritmis menggunakan media pemanfaatan linkungan sekitar..... 60

BAB V PENUTUP..... 62

A. Kesimpulan 62

B. Saran 63

C. Penutup..... 64

Daftar Pustaka

Lampiran

Daftar Riwayat Hidup

BAB I
PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa disuatu negara. Hal ini dikarenakan pendidikan berpengaruh besar dalam pembangunan dan meningkatkan kesejahteraan suatu bangsa.[1] Bangsa akan maju apabila memiliki generasi penerus yang menguasai ilmu pendidikan dan teknologi. Oleh karnanya perlu dukungan dari setiap pihak dari proses pendidikan ini terutama guru.

Guru mempunyai andil sangat besar dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Melalui guru, peserta didik dapat membentuk kepribadian diri yang baik serta mengembangkan potensi dalam dirinya. Oleh karenanya guru mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu mewujudkan tujuan hidup peserta didik.

Peran guru tersebut antara lain yaitu guru sebagai pendidik, guru sebagai pengajar serta guru sebagai pendorong kreativitas. Guru sebagai pendidik yakni guru yang menjadi tokoh, panutan, dan identitas bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Kemudian guru sebagai pengajar adalah guru membantu peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui, membentuk kompetensi, dan memahami materi standar yang dipelajari. Sedangkan guru sebagai pendorong kreativitas ialah guru yang senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik. Agar guru dapat melaksanakan tugas dan perannya dengan maksimal, guru harus menguasai beberapa kompetensi diantaranya adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan pendidik menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang bervariasi dalam pengelolaan peserta didik yang memenuhi kurikulum yang disiapkan. Beberapa kompetensi tersebut yaitu:

1. Memiliki pemahaman wawasan atau landasan kependidikan
2. Memiliki pemahaman terhadap peserta didik
3. Mampu mengembangkan kurikulum dan silabus
4. Mampu menyusun rancangan pembelajaran
5. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogis

[1] Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), Hlm. 1

6. Melakukan evaluasi hasil belajar dengan prosedur yang benar
7. Mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.[2]

Dengan uraian tersebut, maka diperlukan kreativitas guru agar guru dapat menjalankan tugas dan peranannya dalam pembelajaran dengan maksimal kemudian Syaikhudin berpendapat bahwa kreativitas guru dapat dilihat pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif adalah kewajiban setiap guru sebagi pendidik.[3] Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.[4] Kreativitas guru dalam mengondisikan anak-anak untuk belajar berkaitan dengan ketrampilan pemilihan penggunaan media, metode, strategi serta pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan ini tentunya dengan dilandasi pemahaman guru tentang kondisi dan potensi peserta didik, sehingga dalam penggunaannya dapat tepat sasaran.

Kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan berbagai keterampilannya. Diantaranya adalah keterampilan membuat media. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru hendaknya berupaya untuk mengembangkannya sendiri.[5]

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 19 september 2019, diperoleh infromasi bahwa kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran di kelas II SD IT Muhammadiyah tersebut di sekolah memiliki dua guru ada bu Ifah dan bu Karsini keduanya memiliki keunikan yang berbeda dalam membuat media. Untuk bu Ifah cenderung mengembangkan media melalui kertas sedang bu Karsini untuk pengembangan media dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai media pembelajaran.

---

[2] Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Purwokerto: Stain Press, 2012), Hlm.76

[3] Syaikhudin, Ahmad, *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Lisan Al-Hal Vol.5 (2), Hlm. 305

[4] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), Hlm.51

[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2004), Hlm 105.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang "Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran di SD IT Muhammadiyah Kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Rawalo" kegiatan pembelajaran tematik. Maka peneliti mengadakan judul penelitian ini.

Definisi Konseptual

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu bidang yang menarik untuk dikaji. Istilah kreativitas berasal dari bahasa inggris yaitu *to create* yang berarti menciptakan, menimbulkan, dan membuat. Menurut John M. Echols, dkk dalam buku pembelajaran berbasis kreativitas di madrasah milik Abu Dharin kreativitas diambil dari kata *to create* terbentuk kata benda *creatifity* yang berarti daya cipta. Dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI), kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kearifan. Kemudian pendapat Muhammad Abdul Jawwad dikutip dari buku yang sama milik Abu Dharin mengartikan kreatifitas secara etimologis dengan memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya.[6]

2. Guru

Dalam bukunya Supardi "Kinerja Guru" menjelaskan pengertian guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa guru adalah pendidik profesioanal dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahakan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah jalur pendidikan formal.[7]

Sehingga dari definisi tersebut menunjukan peran guru yang sangat penting yakni membantu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi peserta didik. Salah satunya yaitu mengajar anak-anak dengan menyampaikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral kepada peserta didik.

3. Media Pembelajaran

---

[6] Abu Dharin, *Pembelajaran Berbasis Kreatifitas di Madrasah*, (Yogyakarta: Pustaka Senja, 2018), Hlm. 10

[7] Supardi, *Kinerja Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), Hlm. 8

Media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Oleh karena itu secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. Media didefinisikan segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Kata "segala bentuk" memberi makna bahwa yang dimaksud dengan media tak terbatas pada jenis tertentu saja melainkan, apapun yang dapat digunakan menyalurkan atau memperjelas suatu pesan dapat disebut media.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara dengan maksud memberikan penjelasan dari sumber kepada perantara.[8]

4. Pembelajaran Tematik

Dalam bukunya Abdul Majid, mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.[9]

Jadi, pembelajaran tematik dalam penelitian ini adalah proses kegiatan belajar mengajar dengan memadukan beberapa mata pelajaran sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran lebih mendalam.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah berikut: "Apa Saja Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Tematik di Kelas II SD IT Muhammadiyah Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas?".

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk hasil kreativitas pembuatan media yang dilakukan oleh guru kelas II dalam pembelajaran tematik di SD IT Muhammadiyah Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah:

1. Teoritis

---

[8] Afifi Rahma Khaerani dkk, Belajar dan Bersama Malika Untuk SD/MI, (Banyumas: Rizquna, 2019), Hlm. 1-2

[9] Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm. 4

a. Memberikan literatur tentang kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik.
b. Menambah pengetahuan dan informasi dalam khasanah keilmuan, khususnya kajian tentang kreatifitas guru dalam membuat media tematik

2. Praktis
   a. Bagi siswa, kegiatan pembelajaran semakin maksimal karena media pembelajaran memang pada dasarnya membuat siswa semakin tertarik aktif dan menyenangkan.
   b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi guru maupun calon guru untuk mendapatkan referensi terkait kreatifitas guru dalam media pembelajaran.
   c. Bagi sekolah, memberikan gambaran keberhasilan serta sebagai bahan kajian lebih lanjut, mendalam, dan luas tentang kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik.

Kajian Pustaka

1. Telaah terhadap hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan objek yang saya kaji
   a. Skripsi yang berjudul "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tematik Berkarakter Islami di Kelas 1 SD IT Nur Hidayah Surakarta Tahun 2017/2018" yang ditulis oleh Luqman Hakim Yusuf. Hasil dari skripsi ini menunjukan bahwa penggunaan kreativitas guru efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik berkarakter Islami dikelas 1 SD IT Nur Hidayah Surakarta. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Luqman Hakim Yusuf dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas kreativitas guru dalam pembelajaran tematik. Yakni mengenai bentuk-bentuk kreativitas mengajar yang dilakukan oleh guru pada kegitan belajar mengajar. Perbedaanya terletak pada kelas penelitian, lokasi penelitian serta pada penelitian yang saya ajukan tidak pembahas pembelajaran tematik berkarakter islami.
   b. Skripsi dengan judul "Kreativitas Guru dalam Pelaksanaan Tematik Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas 1 SDN Dinoyo 3 Malang" yang ditulis Jamilatus Sholikhah. Skripsi ini membahas mengenai kreativitas guru dalam menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat berbagai bentuk kreativitas yang dikembangkan oleh guru kelas 1 sehingga

mendorong anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, adanya daya dukung pengembangan kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013 serta kendala dalam upaya pengembangan kreativitas guru. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Jamilatus Sholikhah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas kreativitas guru dalam pembelajaran tematik sedangkan perbedaannya terletak pada kelas penelitian, lokasi penelitian serta pada penelitian yang saya ajukan tidak membahas mengenai kurikulum 2013.

c. Skripsi yang berjudul "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Ma"arif 01 Kertayasa Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara" yang ditulis oleh Uswatun Khasanah. Pada hasil skripsi ini menunjukan bahwa minat belajar siswa akan meningkat seiring dengan meningkatnya kreativitas guru IPA kelas V dalam pembelajaran. Sehingga kreativitas guru IPA kelas V dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas kreativitas guru. Sedangkan perbedaannya terdapat pada kelas penelitian, lokasi penelitian serta pada penelitian yang saya ajukan tidak menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang saya ajukan menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian yang saya ajukan pada kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran tematik sedangakan dalam skripsi ini pada pengaruh dari kreativitas guru dalam minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

d. Jurnal yang berjudul "Manfaat Media Pembelajaran" yang ditulis Isran Rasyid dalam Jurnal Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2018, P-ISSN : 2087-8249, E-ISSN: 2580-0450. Pada hasil jurnal tersebut menunjukkan penekanan pada manfaat media pembelajaran. Kesamaan dengan skripsi peneliti sama-sama membahas media pembelajaran sedang perbedaannya di jurnal hanya membahas manfaat dan di skripsi lebih mendetai tentang pembuatan media pembelajaran tematik di kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

e. Jurnal yang berjudul "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" yang ditulis oleh Supriyono dalam Jurnal Pendidikan Dasar E-

ISSN: 2614-4417 Volume II, Nomor 1, Mei 2018. Pada jurnal tersebut membahas tentang pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD dalam jurnal tersebut guru mempunyai peran penting terhadap hal tersebut. Kesamaan dengan skripsi peneliti dengan jurnal adalah sama-sama membahas media pembelajaran dan sama-sama menganggap media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting bagi kegiatan pembelajaran terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaannya peneliti lebih mendetail ke kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

f. Jurnal yang berjudul "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" yang ditulis oleh M. Miftah dalam Jurnal KWANGSAN Vol. 1-Nomor 2, Desember 2013. Pada Jurnal tersebut mempuyai kesamaan dengan skripsi peneliti yaitu membahas fungsi dan peran media pembelajaran sedangkan perbedaannya adalah peneliti lebih mendetail dan fokus terhadap kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

g. Jurnal yang berjudul "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)" yang ditulis oleh Nunu Mahnun dalam Jurnal Pemikiran Islam: Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012. Pada jurnal tersebut mempunyai kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran perbedaannya pada jurnal membahas secara detail tentang media pembelajaran itu sendiri sedangkan skripsi membahas tentang kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

B. Dari keterangan di atas jelas bahwa fokus penelitian yang akan peneliti kaji memiliki perbedaan. Hal ini dikarenakan fokus penelitian yang dilakukan adalah kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dari skripsi yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas. Untuk mempermudah

pembaca dalam memahami skripsi ini, maka penulis akan membaginya ke dalam beberapa bagian, yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Pada bagian awal skripsi ini terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Di dalam BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pebelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Di dalam BAB II landasan teori penelitian yang akan dilakukan berkaitan dengan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran tematik.

Di dalam BAB III metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Kemudian BAB IV pembahasan dan hasil penelitian.

Selanjutnya BAB V kesimpulan, saran-saran dan kata penutup. Kemudian, bagian yang paling akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo yang di teliti menggunakan teori kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk kreativitas guru dalam media pembelajaran tematik di kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo ada 2 jenisnya untuk guru yang pertama lebih sering menggunakan kertas dan guru yang kedua lebih memanfaatkan lingkungan dimana ada benda-benda yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Dan karena media tersebutlah menjadikan siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar.

Beberapa kreatifitas guru yang ditemukan oleh peneliti:

1. Kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik kelas II di tema 3 pembelajaran 1 terkait kesetaraan pecahan nilai mata uang menggunakan media kertas berupa gambar uang dikertas dan bermain peran.
2. Kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II di tema 3 pembelajaran tematik terkait kesetaraan pecahan nilai mata uang yang memanfaatkan lingkungan sekitar dengan menggunakan uang asli dan bermain peran.
3. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II tema 4 sub tema 2 tentang alat musik ritmis dengan menggunakan media kertas dan metode *picture and picture* implementasinya berupa memasngkan gambar-gambar yang sesuai dengan media kertas yaitu gambar alat musik ritmis dan cara memainkkannya dan siswalah yang memasangkannya.
4. Kreativitas guru dalam membuat media pemelajaran tematik di kelas II tema 4 subtema 2 tentang alat musik ritmis. Dengan menggunakan pemanfaatan media di lingkungan sekitar. Implementasinya mengganti drum dengan botol

IAIN PURWOKERTO

bekas yang dipukul dengan stik kayu kemudian menganti marakas dengan botol yang di isi pasir. Dan yang terakhir mengganti gendang dan rebana dengan baskom.

B. Kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik menghasilkan kondisi belajar yang manarik dan nyaman untuk belajar. Kondisi belajar yang menarik, membuat siswa atau peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan kondisi belajar yang nyaman dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik lagi. Oleh karena itu guru harus menguasai keterampilan membuat media pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran tematik di kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo, kedua guru lebih cenderung ke kreatifitasnya masing-masing memang bisa jadi setiap guru memiliki ciri khasnya masing-masing. Dan bila dijadikan perbandingan masing-masing media pembelajaran guru memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Sedangkan media pembelajaran tematik tidak memiliki batasan dalam hal media pembelajaran selama masih bisa mencapai tujuan pembelajaran

IAIN PURWOKERTO

Maka penulis memberikan saran agar guru atau pengajar kelas II di SD IT Muhammadiyah Rawalo ini bisa saling bertukar media pembelajaran atau bahkan bisa menemukan media pembelajaran baru dan bisa saling sharing tentang media pembelajaran tematik antar guru kelas II tersebut. Agar supaya tidak monoton dan tidak bosan baik dari pengajar atau guru maupun peserta didik maupun siswa. Dan kreativitas guru pun dalam membuat pembelajaran tematik baik dari siswa dan gurunya akan menjadi sesuatu yang menarik dan menjadi motivasi setiap kali media pembelajaran disajikan berbeda-beda dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Tematik di Kelas II SD IT Muhammadiyah Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas".

IAIN PURWOKERTO

Daftar Pustaka

Afifi Rahma Khaerani dkk. 2019. *Belajar dan Bermain Bersama MALIKA untukSD/MI.* Banyumas: Rizquna

Ahmad, Syaikhudin. 2013. "Pengembangan Kreativitas Guru dalam proses pembelajaran", *Jurnal Lisan Al-Hal*, Vol 7, No. 2.

E. Arsyad, Azhar. 2004. *Media pembelajaran.* Jakarta: PT Grafindo Persada.

F.

G. Asrahah, Hanun dan kadir, abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.

H.

I. Burhan Bungin. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Kencan.

J.

K. Chomadi dan Salamah. 2018. *Pendidikan dan pengajaran : Strategi Pembelajaran sekolah*. Jakarta: Gramedia.

Dharin, Abu. 2018. *Pembelajaran Berbasis Kreatifitas di Madrasah.* Yogyakarta: Pustaka Senja.

E. Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Hasil wawancara di SD IT Muhammadiyah Rawalo tanggal 19 September 2019.

Herdiansyah, Haris. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.

Husaini Usman dkk. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Akasara.

Jihad, Asep dan Suyanto. 2013. *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta: Erlangga.

Kurniawan, Heru. 2013. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenada Media.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Maknun, Nunu. 2012. "Media Pembelajaran (kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran", Jurnal Pemikiran Islam, Vol 37, No 2

M.Miftah. 2013. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran", *Jurnal Media Pembelajaran*, Vol. I, No. 2,

Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

IAIN PURWOKERTO

Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: Stain Press.

Ramdhani, Neila. 2012. *Menjadi Guru Kreatif*. Jakarta: Naturatama.

Rasyid, Isran. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *Jurnal Media Pembelajaran*, Vol. VII, No.1.

Rohmad. 2017. *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*. Yogyakarta: Kalimedia

Roqib, Moh. & Nurfuadi. 2011. *Kepribadian Guru*. Yogyakarta: STAIN Purwokerto Press

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaudin. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sunhaji. 2013. *Pembelajaran Tematik-Integratif*. Purwokerto, STAIN Press.

Supardi. 2014. *Kinerja Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Supriyono. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol II, No. 1.

Syaiful B, 2002. Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto. 2011. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Ujang Sukandi. 2001. *Belajar Aktif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Yeni Rahmawati dkk. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

IAIN PURWOKERTO