

Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Dewi Murni^{1✉}, Mudjiran², Mirna³

^{1,3} Departemen Matematika FMIPA, Universitas Negeri Padang, Air Tawar, Padang, Indonesia

² Departemen Bimbingan & Konseling FIP, Universitas Negeri Padang, Air Tawar, Padang, Indonesia
dewimurni_mat@fmipa.unp.ac.id

Abstract

The Mathematic lessons are often considered difficult by students. One reason is because learning has not been supported by interesting learning media. At the elementary school level, children are still in the concrete operational stage so that in learning mathematics the teacher should be able to provide creative and innovative learning media to help students learn. The purpose of this study was to see the creativity and innovation of teachers in developing learning media and to see their responses after being given training. The research method is qualitative research with a descriptive analysis approach. A qualitative approach is research that produces descriptive data in the form of written or spoken words from observable people or behavior. The subjects in this study were teachers who were given training in making learning media in the Teacher Working Group (KKG) IV, X koto Singkarak District, Solok Regency. The results of the study show that teachers have been able to develop skills in making creative and innovative learning media. Teachers have been able to improve their skills in using media in learning. With this research, it is hoped that students at the elementary school level will like mathematics.

Keywords: Creativity, innovation, learning, elementary mathematics

Abstrak

Pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh anak didik. Salah satu penyebabnya karena pembelajaran belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Pada tingkat Sekolah Dasar anak masih tahap operasional konkrit sehingga dalam pembelajaran matematika hendaknya guru dapat menyediakan media-media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah melihat kreatifitas dan inovatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan melihat tanggapan mereka setelah diberi pelatihan. Metode penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru yang diberi pelatihan dalam membuat media pembelajaran di kelompok kerja guru (KKG) IV Kecamatan X koto Singkarak Kabupaten Solok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru sudah dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru sudah dapat meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan anak didik tingkat sekolah Dasar akan menyukai pelajaran matematika.

Kata kunci: Kreatifitas, inovatif, pembelajaran, matematika SD

Copyright (c) 2023 Dewi Murni, Mudjiran, Mirna

✉ Corresponding author: Dewi Murni

Email Address: dewimurni_mat@fmipa.unp.ac.id (Air Tawar, Padang, Indonesia)

Received 28 December 2022, Accepted 24 January 2023, Published 16 April 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh sebagian besar anak didik sehingga mereka tidak termotivasi untuk belajar matematika. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kurniani Ningsih et al., (2021) bahwa akibat dari kesulitan belajar matematika tersebut anak tidak bersemangat dan tidak termotivasi untuk belajar matematika. Padahal jika anak dapat memahami materi matematika dari dasar maka matematika akan mudah dipahami pada tingkat selanjutnya. Banyak hal yang membuat matematika dianggap sulit oleh anak, antara lain: penyajian materi belum disesuaikan dengan tingkat

berpikir anak, strategi pembelajaran belum membuat anak aktif dalam belajar, dan belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Turmudi dalam (Fauzi & Arisetyawan, 2020) menyatakan guru sangat berperan penting dalam memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa karena akan mempengaruhi pemaknaan konsep oleh siswa. Pembelajaran yang baik tidak hanya dengan ceramah atau transfer ilmu pengetahuan saja tetapi haruslah melalui rangkaian kegiatan oleh siswa dalam rangka pembentukan konsep matematika pada dirinya, Nurhasanah dalam..(Fauzi & Arisetyawan, 2020)

Media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif akan dapat membuat anak menjadi senang belajar dan pada akhirnya membuat mereka termotivasi belajar dan diharapkan matematika tidak lagi menjadi pelajaran yang sulit bagi anak didik. Penelitian (SafitriMujiani, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran model yang logis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Matematika ditingkat sekolah dasar memuat konsep-konsep dasar seperti materi: operasi bilangan dan geometri dasar. (Sidik & Wakih, 2020) menyatakan materi operasi hitung bilangan bulat merupakan salah satu materi yang sulit bagi siswa Sekolah Dasar. Materi ini akan sangat baik diajarkan sambil bermain dengan media-media yang kreatif dan inovatif. Sesuai dengan tingkat berpikir anak tingkat sekolah dasar yang masih dalam berpikir konkrit, seperti dinyatakan Piaget dalam teori belajar koqnitif yaitu “anak pada usia 7 sampai 12 tahun, sudah dapat melakukan operasi konkrit dengan pemikiran logika terhadap objek yang bersifat fisik (Agung, 2019). Pada masa ini anak juga masih senang bermain, sehingga guru yang kreatif dan inovatif akan dapat memanfaatkan media-media pembelajaran yang bersifat fisik atau konkrit untuk membantu pemahaman matematika anak secara logis.

Dari hasil observasi dan diskusi yang dilakukan penulis pada bulan Februari 2022 kepada beberapa guru Sekolah Dasar (SD) Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak, diketahui bahwa sebagian besar dari mereka dalam mengajarkan konsep matematika, masih mengandalkan buku paket berisi gambar-gambar sebagai media pembelajaran. Selain itu media yang digunakan hanya itu ke itu saja, hal ini membuat anak didik kurang tertarik untuk mempelajari matematika. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif karena ini sesuai dengan tahap berpikir anak yang masih dalam tahap berpikir konkrit. Anak akan lebih cepat memahami konsep jika menggunakan media konkrit yang dapat mereka manipulasi sendiri. Selain itu media konkrit yang kreatif dapat menambah antusias mereka untuk belajar karena belajar dengan media yang menarik akan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Pengenalan konsep pada peserta didik kelas rendah sangatlah penting, oleh karena itu penggunaan media yang menarik, kreatif dan inovatif sangatlah cocok untuk anak-anak tingkat sekolah dasar.

Secara umum tujuan diberikan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar adalah agar anak didik dapat menggunakan matematika dan menerapkan nalarnya dalam penerapan matematika. Sedangkan (Kemendikbud, 2014) menyatakan tujuan pembelajaran matematika adalah: 1.

meningkatkan kemampuan intelektual, (2) kemampuan menyelesaikan masalah, (3) hasil belajar tinggi, (4) melatih berkomunikasi, dan (5) mengembangkan karakter siswa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut seorang guru hendaknya dapat merencanakan pembelajaran dengan baik, yaitu didukung oleh media-media yang menarik dan inovatif. Media tersebut dapat disimulasi/manipulasi oleh anak sehingga konsep matematika dapat dipahami dengan baik oleh anak didik melalui praktek yang menyenangkan, belajar bersama dengan teman dalam satu kelompok. Anak didik akan membentuk makna dari proses belajar dengan cara mengkonstruksi dalam ingatannya melalui praktek konkrit yang dilaksanakan di kelas.

Seorang guru, perlu mempunyai kemampuan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi menarik bagi anak didik. Kreativitas adalah suatu potensi bawaan seseorang jika diberi stimulasi dari lingkungan baik berupa pendidikan maupun pelatihan akan dapat berkembang serta bisa menghasilkan suatu prestasi (Mudjiran, 2021). Menurut Glaveanu dalam (Mudjiran, 2021) kreativitas adalah suatu potensi yang masih harus dikembangkan melalui latihan-latihan. Kreativitas dapat berupa kemampuan untuk mencipta produk baru tetapi tidak semua komponennya harus baru semuanya. (Munandar, 1987) mengemukakan kreativitas bisa muncul adakalanya melalui empat tahap yaitu: tahap persiapan (*preparation*), konsentrasi (*concentration*), inkubasi (*incubation*) dan iluminasi (*illumination*). Selanjutnya dalam pengembangan pemikiran kreatif dibutuhkan adanya kondisi yang dapat mendukung atau memfasilitasi agar potensi kreatif itu diaktualisasikan dalam bentuk perilaku (Mudjiran, 2021). Dasar utama berkembangnya kreativitas adalah penggunaan pengetahuan yang telah ada secara imaginative (kreatif) untuk menghasilkan suatu produk yang baru, tidak biasa dan bermanfaat (Djudin, 2013).

Menghadapi era teknologi sekarang ini, guru hendaknya juga dapat memanfaatkan berbagai media yang ada ataupun berbagai informasi yang sangat mudah diperoleh melalui media internet. (Suwardana, 2018) menjelaskan bahwa menghadapi tantangan abad 21 guru di era revolusi industri 4.0 selain mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didik hendaknya juga dapat mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selanjutnya (Oktaviani, 2019) mengemukakan bahwa mengajar selain menyampaikan materi tetapi juga ada usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang ada sehingga dapat membelajarkan anak didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan tahap pendidikan yang penting untuk sebagai dasar menyiapkan pendidikan generasi bangsa untuk melanjutkan pendidikan dimasa yang akan datang. Kettler et al dalam (Mudjiran, 2021) mengemukakan bahwa kreativitas pada prinsipnya berhubungan dengan mengenali dan berusaha memecahkan masalah yang dihadapi secara efektif dan etis. Namun dalam prakteknya tidak mudah menciptakan guru kreatif, seperti yang dikemukakan (Monawati. & Fauzi., 2018) bahwa menumbuhkan kreativitas guru merupakan salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan. Selanjutnya (Craft, 2003) menjelaskan untuk mengembangkan guru kreatif dapat didorong oleh tiga hal yaitu: mengajar yang menyediakan praktek kreatif dan inovatif,

menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreatifitas anak didik dan oleh etos kerja guru yang mempertahankan sikap terbuka terhadap anak didik dan melakukan refleksi. Agar menjadi Guru yang kreatif hendaknya guru menguasai ilmu, memiliki otonomi di kelas atau dalam pembelajaran. Guru kreatif menetapkan tujuan, maksud, membangun kemampuan dasar, mendorong pencapaian pengetahuan tertentu, menstimulasi keingintahuan dan eksplorasi, membangun motivasi, mendorong percaya diri dan berani mengambil resiko, fokus pada penguasaan ilmu dan kompetisi, mendukung pandangan positif, memberikan keseimbangan dan kesempatan menemukan dan memilih, mengembangkan pengelolaan diri, menyelenggarakan pembelajaran dengan berbagai teknik dan strategi untuk memfasilitasi lahirnya tampilan kreatif, membangun lingkungan yang kondusif terhadap tumbuhnya kreatifitas dan mendorong imajinasi dan fantasi. Menurut (Fisher, 2004) bahwa guru yang kreatif akan menginspirasi kreatifitas dari anak didik. Pembelajaran yang kreatif yang akan mampu merangsang memunculkan pula kreatifitas dari anak didik, baik dalam aspek kreatif berpikir maupun dalam aspek kreatif melakukan sesuatu. (Fitriyani et al., 2021) mengatakan: kreatif dalam berpikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Berpikir kreatif selalu berawal dari berpikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baik.

Berpikir kreatif akan diawali dengan berfikir kritis yaitu menemukan konten pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan peserta didik dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum. Guru mengajukan pertanyaan yang membuat peserta didik berpikir keras, kemudian berimajinasi tentang ide-ide besar dari berbagai persepektif. Guru juga hendaknya mendorong peserta didik untuk menunjukkan/mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik-topik penting dalam kurikulum menurut caranya sendiri. Selanjutnya, Pengajaran kreatif dapat digambarkan kedalam dua bentuk yakni mengajar dengan kreatif dan mengajar untuk kreatif. Mengajar dengan kreatif digambarkan ketika para guru menggunakan pendekatan imajinatif untuk pelajaran menjadi lebih menarik, melibatkan, menggairahkan dan efektif. Mengajar karena kreativitas cara terbaik digambarkan ketika menggunakan wujud-wujud tentang pengajaran yang diharapkan untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan perilaku peserta didik. Kreativitas guru dapat dilihat pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif adalah kewajiban dari setiap pendidik agar ilmu yang diberikan dapat dipahami dan dikuasai anak didik.

Disamping kreatif guru juga hendaknya dapat melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dari hari ke hari. Guru hendaknya didorong untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat pembaruan seperti dalam merancang media pembelajaran dengan berbagai kreatifitas sehingga diharapkan anak didik akan menjadi termotivasi belajar dan mudah menyerap materi pelajaran. Guru yang inovatif akan sering menemukan hal-hal baru untuk digunakan mencapai tujuan pembelajaran. Proses menemukan inovasi tersebut akan ditemukan oleh guru yang kreatif dengan mengenali karakteristik anak didik yang disesuaikan dengan

karakteristik materi/mata pelajaran yang diajarkan. Hal tersebut akan digunakan guru untuk membuat inovasi pembelajaran yang akan memudahkan setiap anak dalam memahami pelajaran sehingga anak didik tidak menemui kesulitan belajar.

Beberapa kegiatan penelitian yang terkait dengan penelitian ini (Dwi Chaerunisa, 2019) menyimpulkan kreatifitas dan inovatif peserta didik melalui internet sebagai media pembelajaran telah dapat meningkatkan pengetahuan konkrit dan materi lebih mudah dipahami siswa. Sedangkan (Fitriyani et al., 2021) menyimpulkan kreatifitas guru dalam Pembelajaran Kreatif pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar telah mampu mengembangkan kemampuan pedagogic, keterampilan hidup, meningkatkan nilai dan mengembangkan sikap professional sesuai era globalisasi. (Tiyas, 2018) menyimpulkan Kreativitas guru pada pembelajaran tematik kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang telah mampu meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan ide-ide untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran tematik. (Sulistiyosari, 2018) juga menyimpulkan Kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar IPS pada SMP/MTS se –kecamatan Direjo Kabupaten Tumanggung telah dapat mengembangkan berbagai bahan ajar berupa brosur, handout, diktat, lembaran kerja siswa. Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran sangat diperlukan karena dapat mengatasi beberapa permasalahan disekolah sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kajian diatas, untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar maka penulis juga telah melakukan pelatihan membuat berbagai media interaktif dalam rangka mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran matematika. Guru perlu diberi wawasan dan pelatihan agar guru dapat mengembangkan keterampilannya dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreatifitas dan inovatif guru dalam membuat media pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Kemudian melihat tanggapan guru-guru terhadap terhadap pelatihan yang telah diberikan. Dalam hal ini guru diberi pelatihan dalam membuat berbagai media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan bahan yang relative murah dan mudah didapatkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Moeloeng (2005) mengemukakan: pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pemilihan pendekatan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa data yang hendak dicari adalah data yang penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan dari pemberian kuisioner. Analisis data yang digunakan analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan dan atau menggambarkan bagaimana kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran matematika SD. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru yang diberi pelatihan dalam membuat media pembelajaran di kelompok kerja guru (KKG) IV Kecamatan IX koto Singkarak Kabupaten Solok. Teknik

pengumpulan data dalam menggambarkan fenomena yang ada secara sistematis, fakta, dan objektif dari subjek yang diteliti. Selanjutnya langkah-langkah analisis data yang digunakan adalah: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, meliputi analisis dan interpretasi tentang arti data tersebut.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Pelaksanaan pelatihan kepada guru diawali dengan pemberian pembekalan terhadap materi penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam matematika SD. Hal ini dimaksudkan agar guru-guru termotivasi kembali membuat media yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar merupakan hal sangat penting karena dapat membantu anak dalam memahami konsep matematika. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran sangat cocok dengan tahap berpikir anak SD pada tahap operasional konkrit (tahap berpikir Piaget). Pada pelatihan dijelaskan cara-cara membuat media pembelajaran yang diperoleh dari bahan yang cukup murah dan mudah didapat seperti karton dan plastik. Kemudian diberikan contoh hasil dari media yang sudah jadi. Guru-guru diminta secara berkelompok untuk membuat media dari bahan yang sama tetapi dengan kreatifitas masing tentang ukuran dan warna yang mau dipakai. Dari pelaksanaan tersebut terlihat bahwa beberapa guru sudah bisa kreatif tetapi sebagian yang lain masih ragu-ragu memikirkan inovasi apa yang akan dibuat untuk media yang dibuat. Jadi untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas memang tidak bisa dalam waktu sesaat atau cepat tetapi perlu latihan.

Oleh sebab itu maka peneliti bersama tim memberikan waktu untuk dikerjakan dirumah agar guru dapat berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas membuat media yang kreatif dan inovatif. Penelitian dilaksanakan pada saat pengabdian masyarakat selama 3 minggu dengan 3kali pertemuan tatap muka.. Setelah guru dapat menyelesaikan media pembelajaran maka setiap kelompok diminta mempresentasikan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk peer teaching. Masih banyak guru yang belum terlatih dalam memanfaatkan media pembelajaran, haal ini terlihat saat presentasi dan diskusi kelas. Dengan kegiatan peer teaching tersebut dapat diperbaiki beberapa kekurangan yang dialami selama mengajar menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Diakhir pelaksanaan peneliti bersama tim memberikan angket untuk mendapatkan tanggapan dari peserta terhadap pelatihan membuat media yang kreatif dan inovatif. Terdapat tiga indikator yang ditelaah: 1) peningkatan pemahaman materi (operasi bilangan bulat dan pecahan), 2) peningkatan keterampilan dalam membuat media yang kreatif dan inovatif, dan 3) kemahiran dalam menggunakan media interaktif. Lembaran angket yang diberikan kepada peserta pelatihan menggunakan Skala Likert dengan menggunakan empat pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Kemudian dihitung persentase dari jumlah guru yang memberikan tanggapan pada setiap indikator.

Berikut adalah hasil analisis terhadap tanggapan guru-guru terhadap pelatihan pada setiap indikator:

Indikator Pertama: Peningkatan Pemahaman Materi

Pada indikator pertama ada empat item yang ingin dicapai melalui kegiatan pelatihan ini, yaitu:

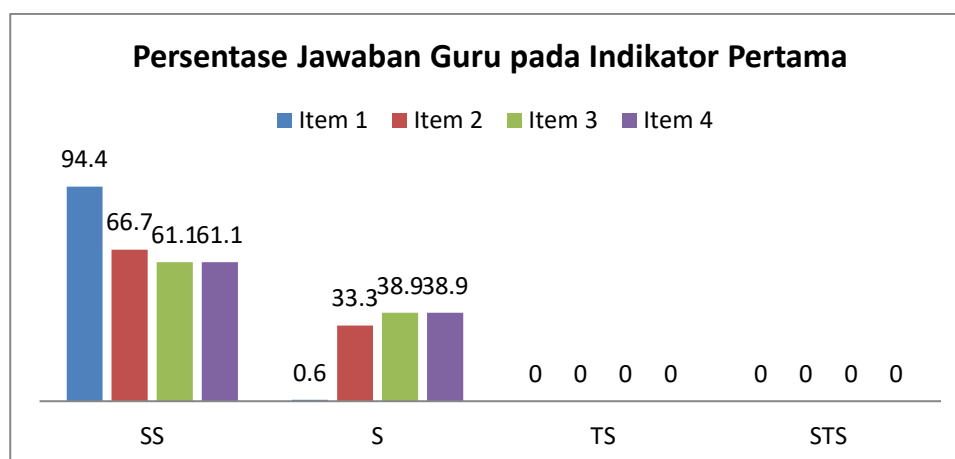
Item 1: Kegiatan pelatihan telah dapat meningkatkan pemahaman saya tentang penanaman konsep matematika

Item 2: Saya telah memiliki tambahan wawasan dalam memilih media kreatif yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran matematika

Item 3: Saya telah mengetahui langkah-langkah dalam membuat media kreatif untuk materi pembelajaran

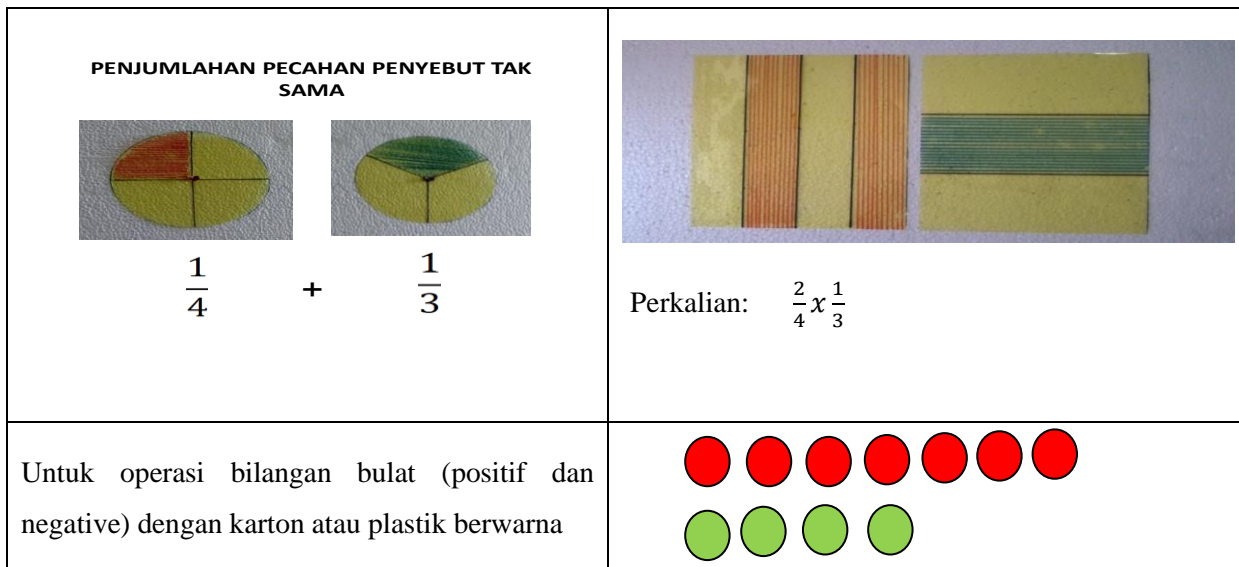
Item 4: Saya mengetahui langkah-langkah pembuatan media yang sesuai dengan materi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Presentase Jawaban Guru pada Indikator Pertama

Dari gambar 1, dapat dilihat bahwa hampir seluruh (90%) guru menyatakan bahwa sangat setuju dengan adanya pelatihan membuat media kreatif telah meningkatkan pemahaman mereka terhadap penanaman konsep matematika kepada anak didik, yaitu dalam operasi bilangan dan operasi pecahan. Pada item 2, item 3 dan item 4, secara umum guru menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa pelatihan telah menambah wawasan dalam membuat media. Pada awalnya guru menganggap membuat media akan memerlukan biaya yang cukup banyak, tetapi setelah pelatihan mereka mengetahui bahwa dengan hanya bahan karton dan plastik yang berwarna warni bisa membuat media kreatif yang inovatif. Seperti untuk menjumlahkan dua pecahan yang penyebutnya berbeda, untuk perkalian dua pecahan dapat menggunakan lingkaran dari plastik yang diberi warna yang menarik, atau operasi bilangan bulat, seperti gambar berikut ini.



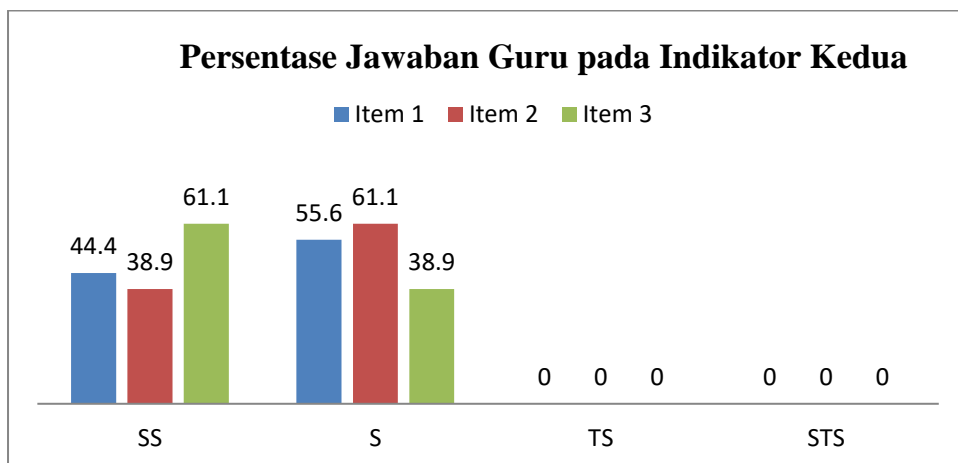
Gambar 2. Cuplikan Hasil Kegiatan Pelatihan Guru

Dari kegiatan pelatihan guru terlihat antusias berdiskusi untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media kreatif agar bisa dipahami anak didik. Jadi dapat disimpulkan disimpulkan bahwa secara umum kegiatan pelatihan telah dapat meningkatkan pemahaman guru tentang pembuatan media untuk materi bilangan bulat dan pecahan.

Indikator Kedua: Peningkatan Keterampilan dalam Membuat Media Kreatif

Pada indikator kedua ada tiga item yang ingin dicapai melalui kegiatan pelatihan ini, yaitu:

- Item 1: Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan saya dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran untuk operasi bilangan bulat dan pecahan.
 - Item 2: Saya telah dapat menggunakan langkah-langkah dalam membuat media untuk materi operasi bilangan bulat dan pecahan.
 - Item 3: Saya telah dapat merancang dan membuat media
- Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Persentase Jawaban Guru pada Indikator Kedua

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada gambar 3, dapat dilihat secara umum guru-guru sangat setuju dan setuju dengan pelatihan ini karena telah dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat media kreatif, dapat memahami langkah-langkah pembuatannya dan pada akhirnya mereka sudah dapat merancang media yang lain yang mirip sehingga memunculkan inovasi pada guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.

Indikator Ketiga: Kemahiran dalam Menggunakan Media Interaktif

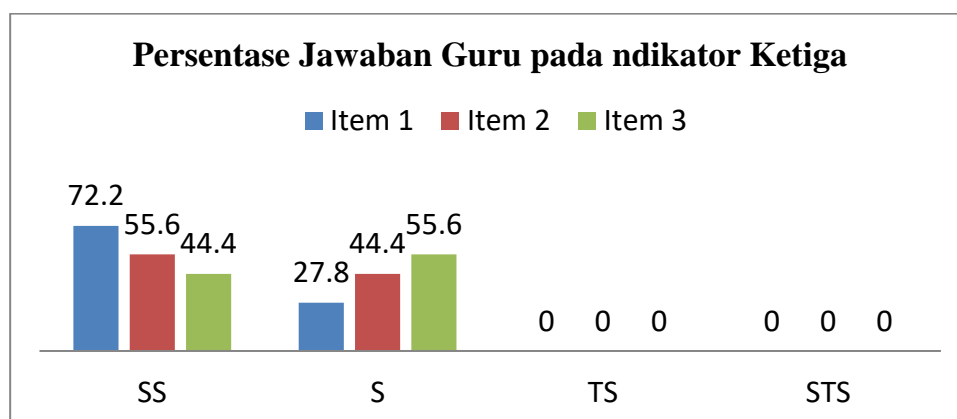
Pada indikator ketiga juga ada tiga hal yang ingin dicapai melalui kegiatan pelatihan, yaitu:

Item 1: Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan saya dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran kreatif untuk operasi bilangan bulat dan pecahan.

Item 2: Saya telah dapat menggunakan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran kreatif untuk materi operasi bilangan bulat dan pecahan.

Item 3: Saya telah dapat merancang dan membuat media pembelajaran yang kreatif.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Persentase Jawaban Guru

Pada gambar 4, dapat dilihat bahwa semua guru menjawab sangat setuju dan setuju bahwa pelatihan untuk membuat media pembelajaran kreatif membuat mereka optimis bisa mengembangkan media pembelajaran kreatif dan menerapkannya dalam pembelajaran. Secara umum dari hasil angket dapat diketahui bahwa merasa termotivasi untuk membuat media pembelajaran interaktif yang kreatif.

Diskusi

Selama kegiatan pelatihan guru-guru kelihatan bersemangat mengikuti pelatihan mulai dari kegiatan pemberian materi. Begitu juga pada waktu pembuatan media pembelajaran yang kreatif serta saat penerapan pada saat peer teaching. Jadi, untuk meningkatkan kreatifitas dan inovsi guru-guru maka perlu dilakukan beberapa tindakan nyata seperti memberi pelatihan dan bimbingan. Dari hasil pelatihan dapat diketahui bahwa pada umumnya guru antusias mengikuti pelatihan, guru terbantu dalam membuat media pembelajaran yang kreatif, guru juga mengatakan bahwa mereka semakin paham dalam mengajarkan konsep matematika kepada anak didik terutama materi operasi bilangan

bulat dan pecahan. Guru memahami bahwa membuat media pembelajaran tidak perlu dengan biaya mahal tetapi yang diperlukan kreatifitas dan inovasi dari guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan untuk mengatasi masalah kurang kreatifnya guru dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selanjutnya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran matematika maka perlu dilakukan langkah-langkah nyata seperti memberi pelatihan dan mempraktekkan langsung dalam kegiatan peer teaching. Dari pelatihan yang telah dilaksanakan terlihat guru-guru antusias dalam melaksanakan kegiatan baik dalam membuat media maupun saat pelaksanaan dalam peer teaching.

REFERENSI

- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Craft, A. (2003). The Limit to Creativity in Education: Dilemmas for Educator. *British Journal of Educational Studies*, 51(2), 113-127.
- Djudin, T. (2013). Model pembelajaran synectics : Suatu tawaran mengembangkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 176–186.
- Dwi Chaerunisa, F. (2019). Membangun Kreatifitas Dan Inovatif Peserta Didik Melalui Internet Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 678–687.
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 27–35. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.20726>
- Fisher, R. (2004). *What is Creativity. Unlocking Creativity. Teaching Across the Curriculum*.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Kemendikbud. (2014). *Salinan Lampiran Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013*. Kemendikbud.
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>

- Mudjiran. (2021). *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip=Prinsip Psikologi dalam Pembelajaran*. Kencana, Rawamangun Jakarta.
- Munandar, S. C.. (1987). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Gramedia.
- Oktaviani, N. M. dkk. (2019). Implementasi Standar Proses Dalam Kurikulum 2013 2013. *PUBLISH By Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 182–189.
- Safitri Mujiani, D. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Volume 7 Edisi 2 Desember 2016*, 7.
- Sidik, G. S., & Wakih, A. A. (2020). Kesulitan Belajar Matematik Siswa Sekolah Dasar Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 461–470. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.633>
- Sulistyosari, Y. (2018). Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar IPS Pada SMP/MTs Se-Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung. *Harmony*, 3(2), 178–189.
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Tiyas, S. A. (2018). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang. *Jurnal Lentera*, 127–137.