



---

**Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Kelas IV**  
***Teacher Creativity in Use of Learning Media Mathematics Class IV***

<sup>1</sup>\*Rita Rahmaniati, <sup>2</sup>Made Clara Septiana, & <sup>3</sup>Dedy Setyawan

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

---

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
November 2022

Dipublikasi  
Desember 2022

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN 5 Langkai, peserta didik kelas IV dan kepala sekolah SDN 5 Langkai. Pengumpulan data yaitu dengan observasi untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dalam mengajar dan aktivitas peserta didik dalam belajar, wawancara untuk mencari informasi atau mengetahui bentuk kreativitas guru terhadap media pembelajaran dan respon peserta didik terhadap media yang digunakan, dan dokumentasi untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV di SDN 5 Langkai masuk dalam kriteria baik saat berkreaitivitas menggunakan media pembelajaran matematika. Ada 4 komponen indikator dari kreativitas guru yaitu kelancaran berpikir, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal, dan kelancaran berpikir rinci atau memerinci. Namun tidak semua komponen tersebut dimiliki secara maksimal diantaranya kurangnya alternatif penggunaan media dan media yang digunakan sangat sederhana dan bukan hasil pemikiran sendiri. Meskipun demikian, guru tetap berusaha untuk menggunakan media meskipun hanya menggunakan bahan – bahan yang ada disekolah.

Kata Kunci: Kreativitas guru, menggunakan media, pembelajaran matematika

**ABSTRACT**

*Study this aim for know shape teacher creativity in using learning media math. Study this use approach qualitative with type study descriptive. Source of data in study this is a grade IV teacher at SDN 5 Langkai, participant educate class IV and head 5 Langkai Elementary School. Data collection is with observation for get an overview of the learning process which includes teacher activity in teach and activity participant educate in study , interview for look for information or know shape teacher creativity towards learning media and response participant educate to the media used , and documentation for document teacher activities and participant educate in the learning process math .Results study showing that the fourth grade teacher at SDN 5 Langkai enter in criteria good moment creativity using learning media math. There are 4 components indicator from teacher's creativity smoothness thinking, ability think flexible, ability think original , and smoothness think detail or detail. However no all component the owned by maximum of them lack of alternative use of media and media used very simple and no results thinking alone. Although So, permanent teacher attempted for using media though only use existing materials at school.*

Keywords :Teacher creativity, using media, learning mathematics

\*e-mail :  
rahmaniatirita@gmail.com

Pendidikan merupakan suatu proses pelatihan dan pengajaran yang dilakukan dalam lingkup sekolah maupun kampus – kampus dengan bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki setiap individu. Kebutuhan akan pendidikan yang baik, yang mampu meningkatkan kualitas bangsa, dan mengembangkan karakter.

Secara umum tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan tingkat kecerdasan dan keterampilan masyarakat (Puspita et al., 2022). Seiring dengan hal tersebut. Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Pasal dibawah ini Undang-Undang Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan dan sumber daya manusia tidak bisa dipisahkan antara pendidik dan peserta didik atau yang lazim disebut sebagai "guru dan murid". Tentu saja guru disini yang dimaksud adalah seorang pendidik disebuah sekolah atau lembaga pendidikan formal yang tugas atau pekerjaannya tidak hanya mengajar bermacam-macam ilmu pengetahuan melainkan juga "mendidik". Pendidikan mempunyai peranan yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat (Haris

Firmansyah, Hendra Sulistiawan, 2021). Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda pula. Pendidik bertanggung jawab untuk memandu yaitu mengidentifikasi dan membina serta memupuk, yaitu mengembangkan dan meningkatkan bakat termasuk didalamnya adalah kreativitas. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan munculnya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya.

Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas menjadi prioritas untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Wadah yang dipandang mampu mengembangkan kreativitas manusia adalah pendidikan. Pendidikan berfungsi mengembangkan kreativitas sebagaimana yang tertulis dalam Undang – Undang. Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dihayati perkembangannya karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan saat ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap peserta didik.

Menjadi figure dan contoh kreatif bagi setiap nilai dan pencapaian kompetensi adalah sebuah tantangan. Sebagai perancang dan pelaksana kegiatan pembelajaran, guru adalah seseorang yang secara langsung mengetahui bagaimana proses pembelajaran Matematika. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Maka, dibutuhkan berbagai keterampilan dan kompetensi guru dalam menciptakan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan di kelas. Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dengan demikian, interaksi antara guru dan peserta didik berjalan dengan baik.

Keterbatasan buku pengajaran yang dimiliki guru dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran (Wulandari, 2020).

Kreativitas dalam proses pembelajaran sangat penting bagi seorang guru seperti menciptakan suasana kelas yang penuh inspirasi bagi peserta didik dalam mempelajari Matematika yang merupakan ilmu luas penerapannya mencakup segala aspek kehidupan. Matematika juga merupakan ilmu pasti dan abstrak yang banyak memberikan manfaat bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Kreatif dan antusias merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab guru. Dengan begitu, waktu belajar menjadi sangat yang dinanti - nantikan peserta didik. Menurut Supartini (2016), Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka semakin mudah memahami pelajaran dan menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam belajar. Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka anak tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Guru pun akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif. Pengembangan kreativitas dalam kelas (pembelajaran) akan menghasilkan anak kreatif yang memiliki kemampuan lebih tinggi dan tangguh dibanding anak biasa (tidak kreatif).

Berdasarkan dari hasil observasi awal peneliti di lapangan pada kelas IV SDN 5 Langkai Palangkaraya tahun ajaran 2021/2022 peneliti menemukan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan prima rendah. Saat pembelajaran di kelas guru dan peserta didik hanya berlangsung satu arah atau teacher centered. Hal ini berkaitan dengan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat menentukan hasil belajar. Untuk itu guru harus lebih kreatif lagi dalam

pemilihan media, agar dalam pembelajaran tersebut peserta didik dapat mudah memahami dan mencerna materi atau pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dinilai penting karena dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya perhatian peserta didik maka proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Hal ini berkaitan dengan kreativitas guru dalam mengajar. Seorang guru dituntut kreativitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Munandar (2014), kreativitas sama pentingnya dengan intelegensi sebagai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti mencoba mencari informasi dari guru dan informasi yang diterima adalah dalam tahap transisi pembelajaran dari Daring yang kurang lebih selama 2 tahun kemudian ke pembelajaran luring atau pembelajaran tatap muka peserta didik membutuhkan penyesuaian dalam proses pembelajaran, dampaknya nilai peserta didik masih dibawa KKM. Peserta didik yang berjumlah 12 orang, 3 orang yang mencapai KKM sedangkan 9 orang belum mencapai KKM 70. Fakta diatas menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Salah satunya kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, agar dapat menarik peserta didik dan membantu penyesuaian dari pembelajaran daring ke luring atau pembelajaran tatap muka. Peneliti melakukan Penelitian mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran masalah ini sangat penting untuk diteliti, karena kreativitas pada guru sangat berdampak pada nilai dan rasa bosan peserta didik dengan mata pelajaran Matematika. Berdasarkan fokus masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajara Matematika pada kelas IV di SDN 5 Langkai.

Menurut Barron (Hosnan, 2016), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari unsur – unsur yang telah ada sebelumnya. Menurut Munandar (Hosnan, 2016), kreativitas adalah kemampuan yang mencerminka kelancaran, keluwesan, dan orsinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. penulis simpulkan bahwa kreativitas adalah tindakan kelancaran berpikir yang imajinatif melalui proses mental dari keinginan besar yang menghasilkan gagasan-gagasan baru, proses, metode maupun produk baru yang relatif berbeda dari yang biasa dilakukan oleh orang lain. Selanjutnya William (Budiarti, 2015) ciri-ciri kreativitas secara rinci sebagai berikut:

#### 1. Kemampuan berpikir lancar (fluency)

Kemampuan berpikir lancar tampak pada pribadi seseorang yang mencetuskan banyak gagasan, memberikan banyak saran untuk melakukan berbagai hal, serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban atas suatu keadaan atau pertanyaan yang imembutuhkan penyelesaian.

#### 2. Kemampuan berpikir luwes (flexibility)

Kemampuan berpikir fleksibel tampak pada pribadi seseorang yang mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mampu mencari bunyak alternatif atau arah yang berbeda beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran

#### 3. Kemampuan berpikir orisinil (originality)

Kemampuan berpikir orisinil melekat pada pribadi seseorang yang manpu melahirkan untk apan yang baru dan unik, mampu memikirkan cara yang tidak lazim untuk. mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

#### 4. Kemampuan berpikir rinci atau memperinci (elaboration)

Kemampuan berpikir rinci merupakan keterampilan yang lekat pada pribadi seseorang yang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai guru unu Mahnun (Zaki & Diyan, 2020) menyebutkan bahwa media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara hartiah, artinya adalah "perantara" atau "pengantar". Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik. Media pembelajaran sangat dibutuhkan agar lebih cepat memahami pelajaran di SD khususnya mata pelajaran Matematika.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Langkai bertempat di Jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo Palangkaraya. Pemilihan lokasi ini didasari pada saat peneliti melakukan observasi di sekolah tersebut peneliti menemukan perlunya Kreativitas Guru dalam Menggunakan media pembelajara Matematika sebagai bentuk penyesuaian dari pembelajaran online atau dalam jaring (daring) ke pembelajaran tatap muka atau luar jaringan (luring) khususnya di kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena dalam penelitian berusaha mengungkap atau mendeskripsikan keadaan objek yang diteliti melalui data populasi (pelaku yang diteliti), kemudian dianalis dan ditarik kesimpulan yang dapat berlaku secara langsung.

Diplan dan Andi (2018) pendekatan kualitatif memfokuskan kepada makna, pemahaman, praktis, penalaran, definisi suatu

situasi tertentu, terkait dengan hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap penelitian ini akan dilakukan observasi terlebih dahulu dengan mengamati proses kegiatan pembelajaran di kelas IV tidak hanya itu peneliti akan melakukan wawancara terhadap wali kelas IV dan peserta didik kelas IV terkait kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran Matematika. Ketika mengobservasi proses pembelajaran peneliti mengamati secara langsung kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran Matematika. Setelah ditemukan permasalahan yang akan diteliti, maka dilakukan pengamatan terhadap sumbernya dan menganalisis permasalahan terkait kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran Matematika pada kelas IV.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SDN 5 Langkai Palangkaraya di jalan DR. Wahidin Sudirohusodo Kalimantan tengah berada di perkotaan dan ditengah lingkungan kawasan pendidikan sekolah ini berdiri pada tahun 1975 sampai sekarang

Temuan penelitian ini didapatkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari pihak sekolah diantaranya guru kelas IV, peserta didik kelas IV, dan kepala sekolah di SDN 5 Langkai Palangkaraya untuk melihat kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran Matematika. Temuan dari hasil penelitian yang dilaksanakan selama peneliti di lapangan mulai pada tanggal 2 Maret 2022 di SDN 5 Langkai Palangkaraya dengan melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas, peserta didik dan kepala sekolah, serta melakukan dokumentasi.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu bertemu dengan kepala sekolah pada tanggal 21 Februari 2022 untuk memberikan surat izin penelitian dalam melakukan penelitian di SDN 5 Langkai Palangkaraya. Peneliti meminta ijin kepada

kepala sekolah dalam masa penelitian akan mewawancarai guru kelas IV, peserta didik kelas IV sekaligus kepala sekolah untuk bersedia diwawancarai. Peneliti diterima dengan baik dan diizinkan untuk melaksanakan penelitian di SDN 5 Langkai Palangkaraya. Penelitian dimulai pada tanggal 2 Maret 2022 sampai 5 Maret 2022 kemudian dilanjutkan lagi pada tanggal 07 April 2022 karena menunggu pembelajaran tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran Matematika pada hari Rabu 2 Maret 2022 pukul 07:15 WIB sampai dengan 08:00 WIB dilakukan Daring melalui aplikasi Zoom meeting. Hal tersebut dikarenakan kecamatan langkai berstatus zona merah untuk pandemi covid-19 varian omicron sehingga kebijakan tatap muka kembali dihentikan. Kemudian observasi pelaksanaan pembelajaran Matematika pada hari Kamis, 07 April 2022 pukul 07:30 WIB sampai dengan 09:00 WIB dilakukan secara tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran Matematika kelas IV di SDN 5 Langkai Palangkaraya didasarkan pada kurikulum yaitu kurikulum 2013.

Gambar 1. Proses pembelajaran menggunakan Media



Pada saat observasi, peserta didik kelas IV sedang belajar Matematika materi tentang luas bangun datar dan hubungan antar garis. Pada pembelajaran, guru kelas IV menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media yang dicontohkan dibuku siswa adalah papan catur untuk luas bangun datar dan rel kereta api, kincir angin, dan jam dinding untuk hubungan antar garis kemudian guru menggunakan terong pipit dan lidi, baling – baling kertas dan papan garis pintar sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan belajar mengajar yang peneliti observasi dan berdasarkan tabel dibawah, dapat disimpulkan bahwa guru sudah sangat baik dalam menghasilkan ide dan menghubungkan tema dengan media pembelajaran, serta membuat dan menggunakan media pembelajaran Matematika. Hanya saja media yang digunakan tidak memiliki alternatif cara penggunaan dan ide atau gagasan belum termasuk unik dan

baru karena media yang digunakan masih tergolong biasa dan sederhana serta sudah ada sebelumnya. Namun hal tersebut tidak menjadi kendala karena media yang digunakan tetap dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Hasil observasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil observasi Kreativitas Guru

Aspek	Fokus Observasi	Kriteria			
		1	2	3	4
Kemampuan berpikir lancar	1. Guru dapat menghasilkan ide dalam penggunaan media pembelajaran				✓
	2. Guru dapat menghubungkan antara tema dan media pembelajaran				✓
	3. Guru mampu memberikan alternatif cara menggunakan media pembelajaran	✓			
Kemampuan berpikir luwes	4. Guru luwes dalam memanfaatkan bahan – bahan yang ada untuk membuat media pembelajaran				✓
	5. Guru fleksibel dalam mengatasi kendala atau masalah dalam menggunakan media pembelajaran				✓
Kemampuan berpikir orisinal	6. Guru mempunyai Orisinalitas dalam menciptakan media yang baru dan unik		✓		
Kemampuan berpikir rinci atau terperinci	7. Guru dapat memperkaya dan menggunakan media pembelajaran				✓
	8. Guru dapat terperinci detail – detail suasana kelas dengan media yang digunakan sehingga lebih menarik				✓
<b>Rata – rata</b>		<b>3,375</b>			

Kriteria :

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara tentang kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran Matematika dengan aspek yang diteliti yaitu Kemampuan berpikir lancar, Kemampuan berpikir luwes,

Kemampuan berpikir orisinal dan Kemampuan berpikir rinci atau terperinci maka dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut:

#### 1. Kemampuan berpikir lancar

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa guru memiliki

kemampuan berpikir lancar. Hal ini dibuktikan dengan cara guru menyelesaikan masalah yaitu waktu yang terbatas dalam pembelajaran untuk tetap mengajar menggunakan media gambar papan catur sesuai dengan yang tercantum dibuku Matematika. Guru mengatasi hal tersebut dengan memanfaatkan media yang lebih sederhana dan lebih mudah untuk dibuat. Guru juga dapat menghasilkan ide untuk menggunakan media lain yaitu lidi dan terong pipit sebagai pengganti media yang tercantum dibuku Matematika dan baling – baling kertas origami sebagai pengganti kincir angin dalam pembelajaran hubungan antar garis serta tetap menyingkronkannya dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, guru juga menyiapkan lebih dari satu cara penggunaan media tersebut, Kemampuan berpikir lancar sangat penting untuk guru miliki.

Kemampuan berpikir lancar, dapat mempermudah guru untuk memperoleh banyak ide untuk mengatasi masalah atau kendala yang muncul saat pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Munandar (Ruzniar, 2018) yang menyebutkan bahwa kemampuan berpikir lancar memiliki ciri – ciri seperti mencetuskan banyak pendapat, jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

## 2. Kemampuan berpikir luwes

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa guru dapat mengatasi masalah dalam penggunaan media dalam pembelajaran Matematika diantaranya waktu yang terbatas dan perlunya penyesuaian dalam kegiatan belajar mengajar tatap muka dengan cara menggunakan media yang sederhana dan mudah dibuat dengan memanfaatkan bahan – bahan yang ada di lingkungan sekolah kemudian juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya. Sehingga meskipun

hanya dengan menggunakan media sederhana, peserta didik tidak ada yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Matematika.

Kemampuan berpikir luwes diperlukan guru agar dapat luwes mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Hal ini diperkuat oleh pendapat Munandar (Ruzniar, 2018) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir luwes merupakan kemampuan melihat dan menyajikan suatu masalah dan jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran untuk menyelesaikannya.

## 3. Kemampuan berpikir orisinal

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa guru telah menggunakan media yang berbeda dari yang ada dibuku, namun ide atau gagasannya belum termasuk unik dan baru karena mediana masih tergolong sederhana serta ide pembuatannya didapat dari guru senior sebelumnya. Namun demikian, semua peserta didik tetap tertarik dengan media yang digunakan guru karena terlihat mudah untuk dibuat dan baru mereka lihat.

Menciptakan media yang baru dan unik merupakan cara untuk memotivasi, menumbuhkan minat dan komunikasi dengan peserta didik agar lebih efektif. Hal ini diperkuat oleh pendapat William (Budiarti, 2015) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir orisinal adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasa misalnya yang berbeda dari yang dibuku atau berbeda dari pendapat orang lain.

## 4. Kemampuan berpikir rinci atau memperinci

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, peneliti

menyimpulkan bahwa guru dapat maksimal dalam mengelaborasi atau memperinci detail-detail suasana kelas dengan media yang dibuat pada saat pembelajaran tatap muka karena medianya dapat ditempel atau dipajang tidak hanya disimpan. Hal itu dikarenakan pembelajaran dilaksanakan dikelas peserta didik pun dapat langsung berinteraksi dalam pembuatan media. Kemampuan berpikir rinci dalam konteks ini diperkuat oleh pendapat William (Budiarti, 2015) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir rinci merupakan keterampilan yang melekat pada pribadi seseorang yang mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan atau menambah situasi sehingga menjadi lebih menarik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa guru kelas IV di SDN 5 Langkai masuk dalam kriteria baik saat berkreativitas menggunakan media pembelajaran matematika. Ada 4 komponen indikator dari kreativitas guru yaitu kelancaran berpikir, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal, dan kelancaran berpikir rinci atau memerinci. Namun tidak semua komponen tersebut dimiliki secara maksimal diantaranya kurangnya alternatif penggunaan media dan media yang digunakan sangat sederhana dan bukan hasil pemikiran sendiri. Meskipun demikian, guru tetap berusaha untuk menggunakan media meskipun hanya menggunakan bahan – bahan yang ada disekolah.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dibuat dalam satu paragraph tanpa spasi memuat simpulan akhir serta saran untuk penelitian lanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifi, A., ddk. (2017). *Mengembangkan Potensi Melejitkan Kreativitas Guru Yogyakarta*: FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Artika, M.N.W.D. (2017). *Hungan Antara Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Pada Siswa Kelas VII B SMP Kanisius Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Bara, A.F. (2020). *Analisis jenis kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika dengan materi penafsiran penjumlahan pengurangan pecahan kelas IV di SDN Langka* : Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Budiarti, Y. (2015). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*.
- Diplan dan Setiawan, A. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jawa Tengah : CV. Sarnu untung.
- Djamal, M. (2017). *Paradigma penelitian kualitatif*. Yogyakarta : Mitra pustaka.
- Hadzam, N.R. (2020). *Strategi Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru*. *Jurnal Menata*.
- Haris Firmansyah, Hendra Sulistiawan, M. (2021). *INTERNALISASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL TRADISI ROBO-ROBO DI SEKOLAH DASAR*. *Tunas : Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 9–16
- Hasibuan, Eka. (2018). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasa Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp Negeri 12 Bandung*. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*.
- Hasratuddin. (2019). *Membangun karakter melalui pembelajaran matematika*. *Jurnal pendidikan Matematika Paradikma*.



- Herdiansyah, Haris. (2013). *Wawancara Observasi Dan Fokus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta. PT Rajawali Press.
- Heriansyah. (2020). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik (Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang)*: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hikam, I. (2017). *Peran guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di MTs Negeri 12 Jakarta*: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hosnan. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Junaedi, I. Dkk. (2012). *Keefektifan Implementasi Model Pembelajaran Problem Posing Dan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Di SMP N 1 Tanggerang*: *Unnes Journal Of Mathematics Education*
- Kaelan. (2012). *Metode penelitian kualitatif interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Monica, Lisa. (2020). *Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik Kelas III Di SDN 2 Kasongan Baru Pada Masa Pandemi Covid – 19 Tahun Ajaran 2020/2021*: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Munandar, Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhanifah, S. (2018). *Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Tk B Tkit Raudhatul Jannah Bogor Tahun Ajaran 2018/2019*: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Oktavia, Y. (2014). *Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Disekolah Dasar*. *Jurnal Administrasi Pendidikan*.
- Purwono, J. dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mapel IPA*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Rukaensih A.M & Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Ruzniar, R. (2018). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Sekolah Mengengah Pertama*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*.
- Sarosa, Samiaji. (2012). *Penelitian Kualitatif Dasar – dasar*. Jakarta Barat: PT. Indeks
- Siagian, M.D. (2016). *Kemampuan koneksi matematika dalam pembelajaran matematika*. *Journal of mathematics education and science*.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Supartini, M. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreatifitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Manyangan Kota Probolinggo*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. *Jurnal komunikasi pendidikan*.

Tim penyusun.(2021).*Buku pedoman penulisan skripsi*.Palangka Raya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran IPA Kelas III Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 55–65.

<https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.31>

94

Wulandari, N. (2020). *Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 01 Randusongo Ngawi*: Institut Agama Islam Negeri (lain) Ponorogo.

Zaki, A & Diyan, Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.