

KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI MI TARBIYYATUL ARIFIN

Mia Aisyah Rahma¹, Wahyu Henky Irawan², Abdussakir³

^{1, 2, 3}UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jl. Gajayana No.50, Malang, Jawa Timur, Indonesia
Email: misya.rahma@gmail.com

Article History

Received: 20-06-2024

Revision: 04-07-2024

Accepted: 07-07-2024

Published: 11-07-2024

Abstract. Education is a component that is used as a reference for the progress of a nation. This research aims to examine teachers' creativity in learning mathematics to increase students' interest in learning. A teacher must have great creativity in the learning process so that students can be interested in learning mathematics. This research is qualitative that took place in MI Tarbiyyatul Arifin. Data collection was carried out through structured interviews, observation and documentation. Data analysis is carried out by collecting data, presenting it and drawing conclusions. The results of the research show that the creativity that an educator possesses is product creativity and person creativity. Product creativity in the mathematics learning process uses media in concrete ways that use real-life examples. The personal creativity that an educator possesses is that he or she has a good personality, is intelligent, has new ideas in the learning process, is friendly, is good at communicating and can dominate the class well. The learning process can also be enjoyable and comfortable for students to learn. This increases the interest of MI Tarbiyyatul Arifin students in learning.

Keywords: Creativity, Student Interest in Learning, Mathematics Learning

Abstrak. Pendidikan merupakan suatu komponen yang digunakan sebagai tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Seorang guru perlu memiliki daya kreativitas yang tinggi dalam proses belajar sehingga seorang siswa dapat tertarik dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengupas kreativitas guru dalam pembelajaran matematika dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertempat di MI Tarbiyyatul Arifin. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terstruktur, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, penyajian data, serta menarik sebuah kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki seorang pendidik yakni kreativitas produk dan kreativitas person. Kreativitas produk dalam proses pembelajaran matematika menggunakan media dengan bentuk yang konkret yang menggunakan contoh dalam kehidupan nyata. Adapun kreativitas person yang dimiliki seorang pendidik yakni berkepribadian baik, cerdas, mempunyai ide-ide yang baru dalam proses belajar, ramah, pandai berkomunikasi serta dapat menguasai kelas dengan baik. Proses belajar pun dapat tercipta dengan menyenangkan dan nyaman bagi siswa untuk belajar. Hal tersebut membuat minat belajar siswa di MI Tarbiyyatul Arifin dalam pembelajaran meningkat.

Kata Kunci: Kreativitas, Minat Belajar Siswa, Pembelajaran Matematika

How to Cite: Rahma, M. A., Irawan, W. H., & Abdussakir. (2024). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MI Tarbiyyatul Arifin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 3754-3765. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1354>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan pengembangan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan proses Pendidikan dipengaruhi oleh suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga guru memiliki peranan penting sebagai manager dalam kelas yang dapat memastikan kelancaran dan kenyamanan belajar siswanya. (Abidin, 2019) Aktivitas belajar mengajar merupakan kegiatan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, dimana dalam kegiatan tersebut terdapat aktivitas antara guru dan siswa secara timbal balik yang berjalan secara sistematis dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Berhasilnya suatu tujuan pembelajaran, ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola dan mendesai langkah kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan pelaku dalam pembelajaran, agar pembelajaran tidak terkesan berpusat pada guru (Talajan, 2012). Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting dimana komunikasi dan interaksi timbal balik antara siswa dan guru. Guru berperan sebagai pihak pertama dalam menyampaikan dan menyalurkan informasi pembelajaran kepada siswa sesuai dengan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dicapai. Dalam proses interaksi inilah diharapkan adanya keberhasilan pencapaian ketuntasan pembelajaran, karena keberhasilan pembelajaran tergantung pada proses yang berkualitas yang disajikan oleh guru (Murdiana et al., 2022).

Matematika merupakan suatu ilmu yang sangat penting dalam pendidikan serta menjadi sarana dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Matematika diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi karena melihat peran pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari (Heryanto & Fradilla, 2021). Matematika digunakan untuk menyampaikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, ketelitian serta memberikan kepuasan terhadap pemecahan masalah yang matang (Risnawati, 2008). Matematika penting diajarkan kepada siswa karena matematika digunakan dalam segi kehidupan manusia, semua bidang pengetahuan memerlukan keterampilan matematika dimana membantu dalam sarana komunikasi.

Peranan guru diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat mengorganisasikan pembelajaran untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa melalui proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Guru merupakan tenaga pendidik dimana sebagai fasilitator yang mendorong, membimbing, dan membantu siswa dalam pembelajaran guna memberi kemudahan dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa (Murdiana et al., 2020). Selain itu diperlukan peran aktif guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi bagi siswa. Dalam penyampaian materi pembelajaran perlu strategi yang efektif agar materi yang

diajarkan dapat diterima dan mudah dipahami oleh siswa. Di sekolah masih banyak menggunakan metode mengajar dengan ceramah dimana guru lebih banyak berbicara sedangkan siswa hanya mendengarkan atau mencatat yang telah disampaikan guru. Dengan demikian, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi agar motivasi belajar siswa lebih meningkat dalam proses pembelajaran (Ramadani et al., 2017).

Untuk mewujudkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam matematika untuk prestasi belajar siswa, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran saat belajar mengajar (Anderson et al., 2021; Da'as, 2023; Terry & Lonto, 2021). Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pembelajaran yang mencakup proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik, guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran (Park, 2023). Selama proses pembelajaran, setiap siswa mungkin mengalami banyak perasaan yang berbeda seperti kegembiraan, merasa kesulitan, bosan, malas, dan lain sebagainya (Lu et al., 2022). Jika hal tersebut terjadi, guru harus kreatif dalam menanganinya, agar siswa menjadi antusias, bergairah dan penuh motivasi, sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan guru yang kreatif (Brereton & Kita, 2020; Massie et al., 2022; Muty, 2022). Guru diharapkan menjadi panutan kreatif yang mengembangkan sikap dan perilakunya dengan memberikan inspirasi dan motivasi dengan menciptakan suasana kelas, materi, dan metode serta teknik pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran untuk pengembangan siswa (Apak et al., 2021; Chew et al., 2023).

Oleh karena itu, guru harus mengembangkan kreativitasnya untuk memutakhirkan proses pembelajaran di sekolah, sehingga guru harus memiliki pendapat atau opini yang positif tentang bagaimana menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang diharapkan dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran sekolah (Geletu, 2022; Leikin & Sriraman, 2022; Ubah & Ogbonnaya, 2021). Kreativitas guru diperlukan untuk memotivasi siswa belajar sehingga bakat dan minatnya dapat terwujud dalam kegiatan pembelajaran (Ramadani et al., 2017; Rezkia & Rivilla, 2017). Kreativitas mengajar seorang guru sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa (Ayyildiz & Yilmaz, 2021; Cremin & Chappell, 2021; Gadille et al., 2021; Haavold, 2021). Hal ini karena semakin kreatif seorang guru menyampaikan materi, semakin mudah siswa memahami pelajaran dan semakin kreatif mereka dalam belajar (Hung & Sitthiworachart, 2020; Ripki et al., 2020). Menjadi guru kreatif tidaklah mudah dan hanya beberapa guru saja yang bisa menjadi guru kreatif (Arifani & Suryanti, 2019; Leat & Thomas, 2018). Namun, suatu saat guru bisa menjadi kreatif di depan para siswanya (Heryanto & Fradilla, 2021). Kinerja seorang guru merupakan hasil dari serangkaian proses pelaksanaan

tugas sesuai dengan tanggung jawab dan fungsi utamanya (Harris & de Bruin, 2018). Kemampuan seorang guru untuk menciptakan model pengajaran baru atau menciptakan kreasi baru akan membedakannya dari guru lain (Davies et al., 2018; Rubenstein et al., 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Murdiana et al., (2020) menyatakan Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran matematika membutuhkan kesadaran tinggi dari guru matematika. Ini melibatkan sikap dan upaya guru untuk mengadopsi paradigma baru dalam pembelajaran matematika, seperti konstruktivisme, dan mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Selain itu, pemilihan metode dan media yang mendukung kreativitas siswa juga penting, serta kesepahaman di antara semua guru matematika tentang esensi pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Kartikasari et al., (2016) menunjukkan bahwa guru-guru telah memenuhi kriteria guru kreatif dalam proses belajar mengajar. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi saat mengajar, memiliki sifat intuitif, fleksibel, humoris, inspiratif, dan empatik. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Mursabdo, (2021) menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa masih belum optimal. Meskipun guru telah mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, penggunaannya masih sederhana

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang melibatkan pembahasan mendalam tentang fenomena yang terjadi di lapangan dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha memahami peristiwa apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan berbagai hal lainnya, secara holistik dan melalui bersifat deskriptif karena para akademisi yang melakukan penelitian tidak berusaha membuktikan teori-teori tertentu, menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang suatu variabel, gejala, dan kondisi yang ada di lapangan. (Olsson, 2008) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif mencoba untuk mengerti, mendalami dan menerobos masuk di dalamnya terhadap suatu gejala-gejala yang sangat dalam Kemudian menginterpretasikan dan menyimpulkan gejala-gejala tersebut sesuai dengan konteksnya. Subjek penelitian ialah siswa dan guru kelas di MI Tarbiyyatul Arifin. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, wawancara, dan dokumentasi hasil belajar siswa. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara untuk menggali informasi seputar kreativitas guru dalam melibatkan berbagai model pembelajaran matematika.

Setelah data dilapangan diperoleh maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Dalam penelitian kualitatif ada beberapa langkah yang dilakukan dalam menganalisis data, salah satu model analisis data menurut Miles dan Huberman (Fadli, 2021) ada tiga jenis kegiatan dalam analisis data yaitu reduksi data, display data, dan conclusions

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara pada wali kelas VI serta observasi untuk melihat pembelajaran secara langsung untuk pembelajaran matematika. Serta melakukan crosscheck untuk suatu data yang dibutuhkan yaitu data tentang kreativitas guru menyeleksi dan menggunakan media dalam pembelajaran matematika, faktor yang mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan materi, mengembangkan metode, dan langkah-langkah yang dilakukan sekolah dalam mengembangkan kreativitas guru. Sehingga pembelajaran matematika memenuhi tujuan pembelajaran sehingga hasil belajarpun terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang guru kreatif di MI Tarbiyyatul Arifin memiliki kreativitas produk dan kreativitas person. Ada beberapa aspek yang ditingkatkan oleh wali kelas VI dalam pembelajaran matematika, aspek tersebut tidak luput dengan kreativitas guru pada proses pembelajaran, yaitu 1) Kreativitas guru dalam penggunaan Media pembelajaran; 2) Kreativitas guru dalam menyampaikan materi.

Kreativitas Guru dalam Pembelajaran

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, namun dalam hal ini menciptakan hal baru bukan hanya yang baru ada tetapi merubah kombinasi yang lama menjadi unsur-unsur yang baru. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan dituntut untuk memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan (Uno, 2012). Kreativitas dapat diklasifikasikan menjadi 4 dimensi yaitu: person, proses, product, dan dorongan. Pada aspek person meliputi 1) mampu melihat dari segala arah; 2) hasrat ingin tahu; 3) terbuka terhadap pengalaman baru; 4) suka tugas yang menantang; 5) wawasan luas; 6) menghargai karya orang lain. Pada aspek proses ada empat tahap, yaitu 1) tahap pengenalan: merasakan ada masalah terhadap kegiatan yang dilakukan; 2) tahap persiapan: mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan inti; 3) tahap iluminasi: saat timbulnya inspirasi atau gagasan dalam pemecahan masalah; 4) tahap verifikasi: tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas. Pada aspek produk meliputi 1) baru, unik, berguna; 2) bersifat efektif pada pembelajaran; 3) efisien. Sedangkan Pada aspek dorongan ada beberapa aspek dalam menghambat aspek dorongan untuk kreativitas, yaitu 1) malas berpikir, bertindak dan berusaha;

2) implusif; 3) menganggap remeh karya orang lain; 4) tidak percaya diri; 5) tidak disiplin. Berdasarkan beberapa aspek tersebut penelitian ini mengutamakan aspek person dan produk pada diri seorang guru yang kreatif yaitu pada kepribadian diri seorang guru serta pada pemikiran produk dalam menggagas hal yang baru untuk proses pembelajaran sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, maka perlu keterampilan guru dalam mengajar (Mulyasa, 2005).

Beberapa ciri-ciri kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran ditandai 1) kreatif dan menyukai tantangan; 2) menghargai karya anak; 3) memberikan kesempatan untuk menunjukkan minat bakatnya; 4) menjadi motivator bagi siswa. Kreativitas guru perlu untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran mengingat tanggung jawab guru mencetak karakter bangsa yang bermutu dan unggul. Guru pun dapat mendemonstrasikan dan menunjukkan Kreativitas (Abidin, 2019). Ada beberapa faktor yang untuk mempengaruhi Kreativitas guru yaitu latar pendidikan guru karena seorang guru haruslah berpengalaman luas dalam penyampaian materi memahami secara betul materi pembelajaran yang akan disampaikan, mengikuti beberapa bimbingan dan pelatihan (Mursabdo, 2021). Di MI Tarbiyyatul Arifin para guru ada pelatihan dan bimbingan langsung oleh kepala sekolah dan sharing tentang kegiatan proses belajar, pengalaman mengajar menjadi faktor untuk mempengaruhi Kreativitas guru karena seorang guru harus mempunyai pengalaman yang luas.

Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Guru menggunakan media untuk membantu siswa memahami pembelajaran, contohnya dengan menggunakan media visual dan audio visual yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan guru yakni: 1) media yang digunakan guru adalah media yang dibuat sendiri dalam bentuk media power point, media gambar, media relaita; 2) Guru memodifikasi media pembelajaran yang telah ada kemudian dikembangkannya menjadi media baru, misalnya mengambil berbagai gambar-gambar di internet dan disatukannya dalam template yang baru; 3) mengadopsi media yang ada di internet berupa media video maupun media gambar; 4) mengkombinasikan media guru dan karya siswa, sehingga siswa berbangga terhadap hasil karyanya yang bermanfaat dilibatkan dalam proses pembelajaran, dan membangun motivasi siswa untuk terus membuat suatu karya kreatif dan inovatif.

Media yang guru gunakan dalam pembelajaran yaitu powerpoint dan untuk latihan guru menggunakan aplikasi *quiziz* dan *wordwall*. dimana kedua media tersebut sangat membantu guru dalam memperlancar proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat Budi Purwanto

(dalam Talajan, 2012) yang mengatakan bahwa penggunaan alat media yang menarik akan membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu, salah satu cermin keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam mengkreasi media pembelajaran.

Pada MI Tarbiyyatul Arifin untuk kelas tinggi pelajaran matematika dapat berdiri sendiri yaitu hanya fokus untuk matematika saja karena mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru. Guru dapat melatih keterampilan dan mengoperasikan perangkat pembelajaran dengan alokasi waktu yang sesuai, sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Guru menyiapkan bahan/alat pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, peserta didik pun senang dan dapat mengembangkan keterampilan sesuai bakat dan minatnya masing-masing. Pada MI Tarbiyyatul Arifin mengutamakan kreativitas guru dalam proses belajar pembelajaran matematika, guru memberikan suatu media yang konkret pada siswa. Media tersebut berada dalam lingkup kehidupan sehari-hari. Seperti pada materi jaring-jaring balok yang menggunakan media wadah sabun, sehingga siswa mengetahui bagaimana jaring-jaring balok dan menghitung ukuran wadah sabun yang dibawah masing-masing.

Penggunaan media pembelajaran tersebut, guru perlu memperhatikan keadaan peserta didik untuk lebih membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan (Ayyildiz & Yilmaz, 2021). Media pembelajaran pun sudah disiapkan jauh-jauh hari, guru meminta siswa untuk ikut berpartisipasi dalam media tersebut. Di MI Tarbiyyatul Arifin sarana prasarana media pembelajaran sudah cukup memenuhi dalam proses belajar, hanya saja butuh keterampilan guru untuk menggunakannya dan ide-ide guru yang menggagas proses belajar yang menarik. Kreativitas guru dalam penggunaan media ialah: a. Dapat menyesuaikan kondisi belajar dengan peserta didik. b. Memanfaatkan alat media pembelajaran secara maksimal. c. Mampu menghubungkan pembelajaran dengan media pembelajaran.

Kreativitas Guru dalam Menyampaikan Materi Pembelajaran

Dalam menyampaikan materi hendaklah dalam penyajian yang menyenangkan, menarik, inovatif, dan memudahkan siswa memahaminya. Termasuk materi pelajaran matematika yang tidak hanya dapat dijelaskan secara lisan melainkan diperlukan alur penyelesaian soal. Beberapa variasi penyajian materi pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru yakni: (1) mengajar dengan kontekstual adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar cepat dimengerti siswa dengan memberikan contoh yang dapat diamati disekitar siswa; (2) imajinatif, dengan meminta siswa memunculkan pemikiran dan gagasan-gagasan tentang pengalaman siswa (Kartikasari et al., 2016); (3) merangsang gagasan dan keterampilan

siswa dalam karya. Penyajian materi pelajaran matematika dirangkaikan dengan praktik pola kerja matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti melatih keterampilan siswa dalam membentuk pola dan mendesain bentuk balok, kubus, segitiga, dan sejenisnya berdasarkan rumus pengukurannya; (4) menanamkan minset kepada siswa bahwa matematika menyenangkan, sehingga materi disajikan melalui berbagai kegiatan games atau permainan sehingga kelas tidak terasa kaku dan siswa dapat menyenangi pelajaran matematika (Mursabdo, 2021); (5) memperbanyak contoh dan soal latihan, sehingga siswa banyak berlatih dan tidak hanya sekedar memperoleh pengetahuan secara teori melainkan melakukan latihan secara langsung dan melatih keberanian siswa untuk maju kedepan tanpa ada rasa keraguan; (6) melibatkan model pembelajaran untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dan memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan; (7) melibatkan media pembelajaran sebagai perantara penyampai pesan, sehingga siswa dapat memahami materi matematika secara konkrit (Ramadani et al., 2017). Guru sangat menguasai materi pembelajaran, terlihat dari cara guru mengajar dan mengaitkan materi serta guru mampu memberikan contoh dan guru mampu menjawab semua pertanyaan dari siswa.

Kreativitas guru dapat dilihat dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menyesuaikan kedalaman materi sesuai dengan tuntunan kelas. Dalam memilih metode, kreativitas guru dapat dilihat dengan pemilihan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Dimana, dalam menyampaikan materi guru menggunakan metode ekspositori dan tanya jawab, dan dalam pemberian tugas siswa langsung menjawab dikelas atau pekerjaan rumah, apabila siswa kesulitan dalam menjawab latihan maka guru menggunakan metode diskusi yaitu boleh bertanya dengan teman yang lainnya.

Hal tersebut senada dengan pendapat Budi Purwanto (dalam Talajan, 2012) yang menyatakan bahwa kreativitas guru dalam memilih metode, guru harus memilih metode yang baik dan harus selalu menyesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi peserta didik. Pada dasarnya semua metode itu baik, akan tetapi tidak semua metode dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dalam memilih metode yang sesuai dengan materi pelajaran dan kondisi peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses pembelajaran adakalanya siswa, bahkan guru mengalami kejenuhan. Hal ini tentu menjadi masalah bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kejenuhan tersebut perlu diciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang bervariasi. Guru yang mampu menghadirkan proses pembelajaran yang bervariasi kemungkinan besar kejenuhan tidak akan terjadi. Oleh karenanya tantangan dalam pembelajaran sangat membutuhkan guru yang kreatif agar siswa berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun kreativitas yang dapat dilihat dalam

proses pembelajaran adalah guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara bervariasi diantaranya: guru memutar musik instrumen saat siswa sedang menyelesaikan soal latihan yang telah diberikan guru, dimana musik tersebut dapat membangkitkan semangat siswa dalam menyelesaikan soal. Guru juga memberikan selingan berupa humor dan menayangkan video yang berisikan motivasi, yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Gagasan tersebut merupakan kreativitas guru dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh MI Tarbiyyatul Arifin pada kelas VI, guru juga merupakan tempat sebagai curhatan oleh peserta didik baik dalam kesulitan materi, ataupun diluar pembelajaran tersebut. sehingga dapat merangkul semua siswa kelas VI untuk memotivasi dalam belajar. Kepribadian guru juga penting dalam aspek Kreativitas guru, dimana guru juga menggali potensi dirinya untuk mengembangkan pembelajaran, hal yang utama dalam proses belajar dalam pembelajaran matematika, guru haruslah mengerti secara betul materi pembelajaran yang disampaikan, untuk mempermudah siswa memahaminya. Kepribadian wali kelas VI di MI Tarbiyyatul Arifin sangat menyenangkan, ramah, serta profesional dalam bidangnya sehingga siswa pun menjadi senang untuk belajar.

Pada pembelajaran matematika di kelas VI MI Tarbiyyatul Arifin sering memenuhi hambatan dalam proses belajar yaitu kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran. Solusi yang dilakukannya dengan bimbingan secara langsung menggunakan soal-soal yang sesuai kemampuannya terlebih dahulu dari mudah ke sulit serta dapat berkonsultasi langsung ke wali murid yang bersangkutan mengenai anaknya, karena faktor dalam menghambat proses belajar tersebut dapat dilihat dari faktor lingkungan sekolah dan lingkungan rumahnya.

Pola interaksi antara siswa dan siswa dan antara guru dan siswa sangat bervariasi. Interaksi di kelas menggunakan pendekatan berpusat pada siswa sehingga interaksi terjadi dua arah bahkan multi arah. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif maka guru melakukan proses tanya jawab kepada siswa dan siswa saling berinteraksi satu dengan yang lain (Leikin & Sriraman, 2022). Proses tanya jawab tersebut diarahkan kepada satu siswa dan meminta siswa lain menanggapi jawaban siswa tersebut, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya atau bertanya secara bergiliran, membuka quis berhadiah berupa nilai maupun reward lambang bintang untuk memancing interaksi positif dari siswa (Muty, 2022).

Kreativitas guru menjadi salah satu motivasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mendorong keikutsertaan dalam proses belajar. Menurut Winkel mengemukakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak psikis di dalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar demi mencapai tujuan (Winkel, 2005). Hal

tersebut sejalan dengan pendapat Sardiman A. M yang menjelaskan bahwa motivasi belajar daya penggerak yang ada pada diri siswa untuk kelangsungan kegiatan belajar dan memiliki sebuah tujuan yang ingin dicapai (Sardiman, 2007). Dari pendapat tersebut motivasi belajar ialah sebuah dorongan dari siswa untuk belajar sehingga tercapai sebuah tujuan yang sudah dirancang

KESIMPULAN

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung hasil belajar yang memuaskan, guru merupakan perantara dalam penyampaian materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa sehingga Kreativitas guru dalam penyampaian materi haruslah lebih menarik. Kreativitas perlu dilakukan dalam proses belajar, karena jika proses belajar terlalu fokus pada pembelajaran siswa pun akan merasa bosan untuk mendengarkan saja. Maka, Kreativitas guru dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar.

Pada MI Tarbiyyatul Arifin mengutamakan kreativitas guru dalam proses belajar pembelajaran matematika, guru memberikan suatu media yang konkret pada siswa. Media tersebut berada dalam lingkup kehidupan sehari-hari. Pada materi jaring-jaring balok yang menggunakan media wadah sabun, sehingga siswa mengetahui bagaimana jaring-jaring balok dan menghitung ukuran wadah sabun yang dibawah masing-masing. Hal itu menjadi lebih efektif serta efisien untuk pembelajaran matematika. Penyampaian materi juga butuh keterampilan untuk membangun suasana menyenangkan, komunikasi antar siswa dan guru sangat membantu dalam proses pembelajaran. Minat belajar pada kelas VI MI Tarbiyyatul Arifin sudah lumayan tinggi, karena Kreativitas guru dalam penyampaian materi dengan ide-ide yang baru dan menyenangkan

REFERENSI

- A. M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- ABIDIN, A. M. (2019) 'Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Didaktika*, 11(2), p. 225.
- Anderson, R. C., Bousset, T., Katz, J., & Todd, J. 2021. "Generating Buoyancy in a Sea of Uncertainty: Teachers Creativity and Well-Being During the COVID-19 Pandemic". *Frontiers in Psychology*, 11.
- Apak, J., Taat, M. S., & Suki, N. M. 2021. "Measuring teacher creativity nurturing behavior and readiness for 21st century classroom management". *International Journal of Information and Communication Technology Education*. Vol 17(3), pp:52–67.
- Arifani, Y., & Suryanti, S. 2019. "The influence of male and female ESP teachers' creativity toward learners' involvement". *International Journal of Instruction*. Vol. 12(1), pp:237–250.

- Ayyildiz, P., & Yilmaz, A. 2021. “Moving The Kaleidoscope’ To See The Effect Of Creative Personality Traits On Creative Thinking Dispositions Of Preservice Teachers: The Mediating Effect Of Creative Learning Environments And Teachers’ Creativity Fostering Behavior”. *Thinking Skills and Creativity*. Vol. 41, 100879.
- Brereton, P., & Kita, S. 2020. “Exploring teacher creativity through duoethnography and reflection”. *Teacher Development Academic Journal*. Vol. 1(1), pp:7–19.
- Da’as, R. 2023. “The Missing Link: Principals’ Ambidexterity and Teacher Creativity”. *Leadership and Policy in Schools*. Vol. 22(1), pp:119– 140.
- Davies, L. M., Newton, L. D., & Newton, D. P. 2018. “Creativity as a twentyfirst-century competence: an exploratory study of provision and reality”. *Education 3-13*. Vol 46(7), pp:879–891.
- Fadli, M. R. (2021) ‘Memahami desain metode penelitian kualitatif’, *Humanika*, 21(1), pp. 33–54.
- Geletu, G. M. 2022. “The Effects Of Teachers’ Professional And Pedagogical Competencies On Implementing Cooperative Learning And Enhancing Students’ Learning Engagement And Outcomes In Science: Practices And Changes”. *Cogent Education*. Vol. 9(1).
- Harris, A., & de Bruin, L. R. 2018. “Secondary School Creativity, Teacher Practice And STEAM Education: An International Study. *Journal of Educational Change*. Vol 19(2), pp: 153–179.
- Heryanto, H., & Fradilla, D. 2021. “Hubungan Guru Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 106833 Desa Wonosari Tanjung Morawa Deli Serdang”. *Jurnal Curere*. Vol. 5(1), pp:15.
- Kartikasari, M., Kusmayadi, T. A., & Usodo, B. 2016. “Kreativitas Guru SMA dalam Menyusun Soal Ranah Kognitif Ditinjau dari Pengalaman Kerja”. *Prosiding Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika*, November. pp: 431–442.
- Leikin, R., & Sriraman, B. 2022. “Empirical Research On Creativity In Mathematics (Education): From The Wastelands Of Psychology To The Current State Of The Art”. *ZDM – Mathematics Education*. Vol. 54(1),pp:1–17.
- Lu, J., Luo, T., Zhang, M., Shen, Y., Zhao, P., Cai, N., Yang, X., Pan, Z., & Stephens, M. 2022. “Examining The Impact Of VR And MR On Future Teachers’ Creativity Performance And Influencing Factors By Scene Expansion In Instruction Designs. *Virtual Reality*. Vol. 26(4), pp:1615– 1636.
- Massie, M. H., Capron Puozzo, I., & Boutet, M. 2022. “Teacher Creativity: When Professional Coherence Supports Beautiful Risks”. *Journal of Intelligence*. Vol. 10(3).
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Murdiana, Rahmat Jumri, & Bobby Engga Putra Damara. 2020. “Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif”. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. Vol. 5(2), pp:153–160
- Mursabdo, W. 2021. “Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA”. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 6(3), pp:67–74.
- Muty, O. 2022. “Teacher Creativity in the Implementation of the 2013 Curriculum in Ppkn Subjects At Smpn 25 Padang”. *Journal International on Global* Vol. 1(2), pp: 69–75.
- Olsson, J. (2008) ‘dalam Penelitian Pendidikan Bahasa’, *信阳师范学院*, 1(1), p. 305.
- Park, S. J. 2023. “Testing The Effects Of A TRIZ Invention Instruction Program On Creativity Beliefs, Creativity, And Invention Teaching Self-Efficacy”. *Education and Information Technologies*

- Ramadani, R., Mustamin, S. H., & Idris, R. 2017. “Hubungan Antara Kreativitas Guru Dan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa”. *MaPan*. Vol. 5(1), pp:82–95.
- Talajan, Guntur. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, Yogyakarta, PRESSindo.
- Terry, H., & Lonto, A. L. 2021. “Emotional Intelligence and Creativity of History Teacher”. *Proceedings of the International Joined Conference on Social Science*. Vol. 603(1), pp:353– 356.
- Uno. 2013. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta, Bumi Aksara.
- WS.,Winkel. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.