BAB I
PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pandemi covid mengharuskan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran daring menggunakan media online ponsel atau laptop guna mengurangi resiko penyebaran virus covid-19.[1] Kendala pembelajaran daring mulai dari keterbatasan signal, tidak semua siswa berasal dari keluarga mampu sehingga tidak mempunyai gawai, dan bagi siswa yang orang tuanya tidak mengenal gawai akan kebingungan dan akhirnya tidak menyelesaikan tugas yang disampaikan oleh guru.[2] Hal ini menyebabkan pembelajaran daring tidak efektif dan berpengaruh pada pemahaman serta hasil belajar siswa.

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas menjadi solusi dari kendala pembelajaran daring. Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan pembatasan jumlah peserta didik dalam satu kelas, sehingga perlu mengatur jumlah dengan sistem *shift* dan kapasitas 50% dari jumlah siswa normalnya. PTM terbatas berlangsung selama 3 jam pelajaran, dan mengkombinasikan dengan PJJ, sehingga PTM dilaksanakan 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu.[3]

Kondisi ini berdampak bagi guru dan siswa. Dampak bagi guru, antara lain kesulitan mengelola pembelajaran dan cenderung fokus pada penuntasan materi, dan waktu pembelajaran berkurang, sehingga guru tidak mungkin memenuhi beban mengajar. Sedangkan dampak bagi siswa, yaitu mengalami pengurangan interaksi sosial dengan temannya, mengeluhkan beratnya penugasan dari guru, jenuh karena pembatasan aktivitas di sekolah, dan pembelajaran didominasi oleh guru karena penyampaian materi yang cukup padat.[4]

---

[1] Nisa Apriani, Wilda Isti Chomariah, and Ahmad Sukaris, "Living Values Education Program Dalam Pembelajaran Daring Sekolah Dasar," *Jurnal Taman Cendekia* Vol. 5, No. 1 (2021): 541.
[2] Nizarman, "Kreativitas Guru PENJAS di SMAN 3 Seluma pada Masa Pandemi (Pembelajaran dari rumah dan pembelajaran tatap muka terbatas)", *Jurnal Pendidikan Tematik,* Vol. 2, No. 3 (2021): 319.
[3] Krise Mulyadi dan Nani Ratnaningsih, "Analisis Pencapaian dan Kendala Penerapan *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM)", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan,* Vol. 3, No. 1 (2022): 39.
[4] Ibid., 40

Penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Haryanto, mengemukakan fakta bahwa guru menghadapi beberapa masalah selama pembelajaran tatap muka terbatas, diantaranya keterbatasan waktu pembelajaran, dan teknis pelaksanaan pembelajaran yang masih rancu. Namun dengan demikian, kegiatan belajar sudah melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru secara tatap muka dan selebihnya dilakukan secara daring.[5]

Berdasarkan observasi awal di MI Miftahul Abror bahwa proses pembelajaran saat ini dilaksanakan secara daring dan tatap muka terbatas. Dalam pelaksanaannya, peserta didik MI Miftahul Abror dibagi menjadi dua *shift* yaitu kelas tinggi dan kelas rendah. Kedua *shift* tersebut melaksanakanpembelajaran tatap muka secara bergantian sesuai jadwal yang ditentukan. Pembelajaran tatap muka dimulai pukul 07.30-10.00 WIB yang dilakukan seminggu tiga kali untuk setiap kelompok.[6]

Dari pemaparan di atas, menunjukkan bahwa MI Miftahul Abror melaksanakan pembelajaran *hybrid learning.* Menurut Galus, *hybrid learning* merupakan pelaksanaan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online.[7] Dalam pembelajaran hybrid, pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dilakukan secara bergantian.

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh guru kelas V MI Miftahul Abror, bahwa kendala yang dihadapi guru terutama dalam pelajaran matematika yaitu keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara langsung apalagi materi pelajaran matematika yang saling keterkaitan. Sehingga jika peserta didik belum memahami materi sebelumnya maka akan kesulitan memahami materi yang akan dipelajari.[8]

Keterbatasan waktu pembelajaran tatap muka ini menjadikan tantangan baru bagi pendidik yang mengharuskan untuk mampu mengupayakan berbagai

---

[5] Nissa dan Haryanto, "Implementasi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid", *Jurnal IKA PGSD UNARS*, Vol. 8, No. 2 (2020): 402.

[6] Wawancara H. Maksum, Kepala MI Miftahul Abror, tanggal 15 September 2021, pukul 09.00 WIB.

[7] Ayu Sri Wahyuni, "Penerapan Model Hybrid Learning dalam PTM Terbatas untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa", *Indonesian Journal of Educational Development,* Vol. 2, No. 3 (2021), 474.

[8] Wawancara Emi, Guru kelas V MI Miftahul Abror, tanggal 15 September 2021, pukul 09.15 WIB.

cara dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang efektif demi tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Kreativitas pendidik dibutuhkan selama masa pandemi untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang topik tertentu. Kreativitas pendidik dalam mengajar merupakan faktor penting dalam menyampaikan materi pelajaran agar memudahkan siswa mengingat materi dengan lebih baik.[9]

Menurut Wijaya dan Rusyan, kreativitas pendidik dalam mengajar menjadi faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru yang kreatif dalam menyampaikan materi maka siswa semakin mudah dalam menerima pelajaran.[10] Menurut Robinson, *Creativity of teachers plays a very important role in education. Teachers who are creative in teaching can develop student's creativity*. Guru yang kreatif dalam mengajar akan menghasilkan peserta didik yang kreatif.[11]

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu yang berbeda baik berupa ide, karya maupun tindakan secara nyata. Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran.[12] Menurut Djamarah dan Zain, kreativitas guru dalam mengajar berhubungan dengan merancang pembelajaran, mempersiapkan materi, mengelola kelas, menggunakan metode yang bervariatif, memanfaatkan media pembelajaran, dan evaluasi. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar merupakan faktor terpenting dalam menunjang hasil belajar yang optimal.[13]

Pembelajaran kreatif yang menuntut pendidik memiliki kreativitas seharusnya terwujud pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu jenis dari lima mata pelajaran yang harus dikuasai pendidik sekolah dasar dan memiliki peran

---

[9] Isabelle Capron Puozzo and Catherine Audrin, "Improving Self-Efficacy and Creative Self-Efficacy to Foster Creativity and Learning in Schools," *Journal Thinking Skills and Creativity* Vol. 42 (2021): 7.

[10] Monawati dan Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pesona Dasar,* Vol. 6, No. 2(2018), 34.

[11] Eva dan Josef, "Implementation of Creativity in Science Teacher Training", *International Journal on New Trends in Education and Their Implications,* Vol. 5, No. 3(2014), 54.

[12] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 51.

[13] Monawati dan Fauzi, "Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Pesona Dasar,* 34.

yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan memberi bekal peserta didik untuk berfikir logis, sistematis, ktitis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang berkaitan dengan banyak konsep. Konsep-konsep dalam matematika saling keterkaitan satu sama lain.[14] Oleh karena itu, jika peserta didik belum memahami materi sebelumnya maka akan sulit menerima materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maulida Rezkia dan Sessi Rewetty, bahwa Kreativitas guru matematika di MTsN Model Martapura dalam perencanaan pembelajaran yaitu dengan merevisi RPP jika ada hal yang kurang sesuai, menggunakan media yang bervariasi, kreativitas dalam membuka dan menutup pembelajaran, serta kreativitas dalam evaluasi pembelajaran.[15]

Berikutnya penelitian dari Sopiatunisa, bentuk kreativitas guru PAI di SMPN 1 Pamijahan Bogor dalam pembelajaran daring yaitu membangun interaksi baik dengan peserta didik, menggunakan media bervariasi, selalu menyiapkan bahan ajar, menggunakan metode yang bervariasi, dan memberikan evaluasi di akhir pembelajaran.[16]

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengajar matematika. Indikator kreativitas mengajar menurut Turney yang dikutip oleh Edi Mulyasa, mengungkapkan guru yang kreatif dalam mengajar dapat dijelaskan melalui 7 keterampilan yaitu: 1.) membuka pelajaran; 2.) keterampilan bertanya; 3.) menjelaskan materi; 4.) mengadakan variasi pembelajaran; 5.) memberi penguatan; 6.) mengelola kelas; 7.) menutup pelajaran.[17]

Diharapkan hasil penelitian ini penelitian ini mampu memberikan sumbangsih dalam kajian ilmu pendidikan yang berkaitan dengan kreativitas

---

[14] Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika* Vol. 2, no. 2 (2016): 8.

[15] Maulida Rezkia dan Sessi Rivilla, "Kreativitas Guru Matematika Kelas VIII dalam Pembelajaran Matematika di MTsN Model Martapura", *Jurnal IAIN Antasari*, Vol. 02, No. 1 (2014), 81.

[16] Sopiatunisa, "Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2 (2021), 138.

[17] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 70.

pendidik dalam mengajar untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.

MI Miftahul Abror merupakan suatu Lembaga pendidikan swasta yang berdiri di Desa Mangunrejo, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri. Madrasah tersebut merupakan salah satu madrasah yang mencetak segudang prestasi baik prestasi akademik maupun non akademik. MI Miftahul Abror memiliki nilai unggul tersendiri, sehingga banyak orang tua yang mempercayakan putra putrinya untuk menempuh pendidikan di madrasah tersebut.

Peneliti akan melakukan penelitian di kelas tinggi karena pada kelas tinggi sudah mampu mengendalikan kemampuannya dalam mengoperasikan teknologi yang mendukung pelaksanaan *hybrid* learning. Kelas tinggi yang peneliti pilih yaitu di kelas V MI Miftahul Abror. Pertimbangan keputusan memilih kelas V karena peneliti tidak dapat mengambil data dari kelas VI sebab kelas tersebut sedang fokus pada persiapan ujian. Kelas V merupakan kelas tinggi yang menempati satu tingkat di bawah kelas VI. Alasan lainnya yaitu belum pernah dilakukan penelitian tentang kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di kelas tersebut.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"KREATIVITAS PENDIDIK DALAM MENGAJAR MATEMATIKA MELALUI *HYBRID LEARNING* DI MI MIFTAHUL ABROR KABUPATEN KEDIRI"**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror Kabupaten Kediri?
2. Apa faktor pendukung kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror Kabupaten Kediri?
3. Apa faktor penghambat kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitain yang telah diuraikan di atas penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror Kabupaten Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror Kabupaten Kediri.
3. Untuk mendeskripsikan faktor penghambat kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror Kabupaten Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

   Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan sumbangsih dalam kajian ilmu pendidikan yang berkaitan dengan kreativitas pendidik dalam mengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Praktis
   a. Bagi Sekolah

      Penelitian ini dapat dijadikan masukan kepada pihak sekolah untuk terus mendukung kreativitas pendidik dalam mengajar.

   b. Bagi Pendidik

      Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi oleh pendidik untuk selalu meningkatkan kreativitas dalam mengajar matematika melalui *hybrid learning* di MI Miftahul Abror.

   c. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menambah pengetahuan dan informasi dengan memaparkan bentuk kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui hybrid learning di MI Miftahul Abror.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kreativitas

   Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cara baru atau kombinasi sesuatu yang telah ada baik dari pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh.

2. Pendidik

   Pendidik adalah orang yang mengatur, mengelola, membimbing, dan mengevaluasi proses kegiatan belajar mengajar.

3. Mengajar matematika

   Mengajar matematika ialah proses menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik tentang materi matematika yang dipelajari.

4. *Hybrid learning*

   Hybrid learning merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online.

F. Penelitian Terdahulu

Acuan pemaparan judul penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kreativitas pendidik. Penelitian terdahulu ini bertujuan sebagai referensi untuk menyusun penelitian.

No	**Penelitian**	**Hasil penelitian**	**Persamaan**	**Perbedaan**
1	Syamsudin, dkk, "Kreativitas guru untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di	kreativitas yang dimiliki guru untuk meningkatkan motivasi belajar matematika adalah kreativitas produk	Sama-sama meneliti tentang kreativitas pendidik dalam pembelajara	➢ Tujuan penelitian terdahulu yaitu menggali kreativitas pendidik untuk meningkatkan

	MI Roudlatul Ulum", Jurnal Tarbawi STAI Al Fithrah, Vol. 9, No. 1 (2020)	dan person. Kreativitas produk yaitu dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran yang konkrit contoh dalam kehidupan nyata, sedangkan kreativitas person yaitu berkepribadian baik, cerdas, ide-ide baru, dan terampil dalam mengajar.	n matematika	motivasi belajar dalam pembelajaran matematika. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan bertujuan mendeskripsikan kreativitas pendidik dalam mengajar matematika melalui hybrid learning.
2	Mujakir, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", Lantanida Journal, Vol. 3, No. 1(2015)	Kreativitas guru dalam pembelajaran IPA yaitu menggunakan mengkombinasikan beberapa metode dalam pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, dan menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik.	Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru dalam pembelajaran	➢ Fokus penelitian terdahulu mendeskripsikan kreativitas guru dalam pembelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengajar matematika.
3	Anisah Puspitasari, "Teacher creativity on thematic	Kreativitas pendidik dalam pembelajaran tematik yaitu dengan	Sama-sama meneliti tentang kreativitas pendidik	➢ Fokus penelitian terdahulu yaitu mendeskripsikan kreativitas

	learning for increasing students activeness class VA and VB in Islamiyah Islamic elementary school sukopuro malang", skripsi (2018)	menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi, memberikan game sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran.		pendidik dalam pembelajaran tematik, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berfokus pada kreativitas pendidik dalam mengajar matematika.
4	Maulida Rezkia dan Sessi Rewetty, "Kreativitas guru matematika kelas VIII dalam pembelajaran matematika di MTsN Model Martapura", Jurnal IAIN Antasari, Vol. 2, No. 1, (2014)	Kreativitas guru dalam perencanaan pembelajaran yaitu dengan merevisi RPP jika ada hal yang kurang sesuai, menggunakan media yang bervariasi, kreativitas dalam membuka dan menutup pembelajaran, serta kreativitas dalam evaluasi pembelajaran	Sama-sama meneliti tentang kreativitas pendidik dalam pembelajaran matematika.	➢ Subjek penelitian terdahulu pada guru SMP Kelas VIII, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada guru MI.
5	Yani Fitriyani, "Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", Jurnal Kependidikan, Vol. 7, No. 1, (2021)	Kreativitas guru adalah menyajikan pembelajaran secara imajinatif, menyajikan pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, variasi pesan). Kreativitas pendidik yang kedua dengan	Sama-sama meniliti tentang kreativitas guru dalam mengajar.	➢ Fokus penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu kreativitas pendidik dalam mengajar matematika, sedangkan penelitian dahulu membahas tentang kreativitas

		menyajikan metode pembelajaran yang bervariasi. Kreativitas yang ketiga yaitu menciptakan media pembelajaran sendiri dan mengkombinasikan beberapa media.		pendidik dalam mengajar IPS.
6	Sopiatunisa, "Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 3, No. 2 (2021)	Bentuk kreativitas guru PAI di SMPN 1 Pamijahan Bogor dalam pembelajaran daring yaitu membangun interaksi baik dengan peserta didik, menggunakan media bervariasi, selalu menyiapkan bahan ajar, menggunakan metode yang bervariasi, dan memberikan evaluasi di akhir pembelajaran.	sama-sama meniliti tentang kreativitas pendidik dalam mengajar	➢ Subjek penelitian dahulu yaitu di SMPN sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu di MI. ➢ Fokus penelitian dahulu tentang kreativitas guru dalam mengajar PAI secara daring, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu fokus pada kreativitas guru dalam mengajar secara hybrid.