

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas, atau *Create* dalam bahasa Inggris, mengacu pada bakat seseorang untuk menghasilkan penemuan asli di bidang teknologi, sains, dan disiplin ilmu lainnya. S.C. Utami Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan kombinasi baru dengan menggunakan informasi, elemen, atau data yang sudah ada.

Kreativitas, menurut Dreavdahl (Hurlock, 1978: 325) mengutip Ngalimun, dkk, adalah kemampuan untuk menciptakan komposisi dan ide orisinal. Kemampuan ini dapat berupa kreativitas atau sintesis imanen, yang membutuhkan pengembangan pola-pola segar dan pencampuran pengetahuan masa lalu dengan apa yang ada saat ini.

Empat perspektif digunakan untuk menguji kreativitas: orang kreatif, variabel yang mendorong kreativitas, proses kreatif, dan output kreativitas. Jika dilihat dari sudut pandang orang yang kreatif, kreativitas adalah kualitas seseorang yang memiliki kapasitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kekuatan internal yang mendorong kreativitas termasuk bakat, minat, dan motivasi. Lingkungan, baik itu keluarga, sekolah, lingkungan, atau budaya lokal, dianggap sebagai komponen eksternal. Proses yang menghasilkan atau menghasilkan sesuatu yang baru itulah yang dimaksud dengan proses kreatif. Kapasitas seseorang untuk berinovasi dapat dilihat sebagai hasil akhir dari kreativitas.

Guru atau pendidik merupakan seseorang yang memiliki profesi atau pekerjaan mengajar atau yang biasa disebut dengan fasilitator dalam belajar mengajar. Guru adalah ahli yang merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengarahkan proses pembelajaran. Guru adalah seseorang yang mengelola pembelajaran di kelas dan setting pendidikan lainnya dengan pendekatan profesional. Tugas seorang guru meliputi perencanaan pembelajaran, desain, pelaksanaan, dan evaluasi. Kemampuan seorang guru untuk menjadi kreatif sangat penting untuk pembelajaran karena materi yang menarik akan meningkatkan minat dan kegembiraan siswa.

Kemampuan seorang guru untuk menciptakan dan mengembangkan hal-hal yang terkait dengan pembelajaran siswanya di sekolah dengan sebaik mungkin agar pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa dapat disimpulkan dari definisi di atas.

Kreativitas guru di kelas dapat menjadi batu loncatan bagi inisiatif untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Jika model perilaku belajar guru diimbangi dengan strategi dan tindakan pembelajaran asli, itu lebih mungkin relevan. Ketika seseorang memahami tujuan pengajaran dan pembelajaran dan bagaimana hal itu mendorong pembelajaran guru, kreativitas muncul.

2. Bentuk-bentuk Kreativitas

- a. Kefasihan berpikir (*fluency of thinking*) adalah kapasitas untuk mengartikulasikan konsep untuk solusi dan pemecahan masalah, menawarkan beberapa pendekatan dan bukan hanya satu solusi.
- b. Fleksibilitas (*flexibility*) adalah kapasitas untuk merumuskan berbagai konsep, masalah, atau solusi; itu juga mengacu pada kapasitas untuk menggunakan berbagai metodologi dan cara berpikir; dan kapasitas untuk memeriksa situasi dari berbagai sudut. Orang yang fleksibel dalam idenya cenderung kreatif.
- c. Kemampuan untuk menambahkan atau menguraikan secara spesifik suatu objek, ide, produk, atau situasi untuk membuatnya lebih menarik dikenal sebagai elaborasi.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Ada dua kategori faktor: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri orang itu sendiri dan mendorong perbaikan dan pertumbuhan. Begitu pula dengan para pendidik, termasuk guru, yang tentunya ingin maju dan berkembang agar menjadi lebih baik dan lebih berkualitas.

Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar yang dapat mempengaruhi faktor internal yang ada dalam diri seorang guru. Faktor eksternal seorang guru ialah:

a. Latar Belakang Pendidikan Guru.

Seorang guru profesional harus fasih dalam materi pelajaran yang diajarkannya, efisien dan berhasil dalam pembelajarannya, diberkahi dengan disposisi positif, dan siap untuk mengajar.

b. Organisasi dan Pelatihan Keguruan.

Pelatihan dan organisasi bagi guru sangat bermanfaat terutama untuk mengembangkan dan menambah pengetahuan dan pengalamannya di bidang pendidikan.

c. Pengalaman Mengajar.

Seorang guru atau pendidik yang sudah mengajar dan memilih untuk melakukannya sebagai suatu profesi niscaya akan menambah pengalamannya dalam bidang pendidikan. Hal ini sangat membantu seorang guru profesional karena semakin banyak pengalaman mengajar yang dimilikinya, semakin inovatif pula dia.

d. Kesejahteraan Guru.

Tidak dapat disangkal bahwa seorang guru adalah orang biasa yang harus menghadapi perjuangan sehari-hari, masalah keluarga, dan hal lain yang dapat mengganggu kemampuannya untuk melakukan pekerjaannya secara efektif.

4. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Setiap guru memiliki kreativitas yang berbeda-beda dan tidak sama. Tetapi suatu pembelajaran yang dihasilkan dari kreativitas seorang guru dapat dijadikan referensi bagi guru lainnya. Menurut Rachmawati dan Kurniati dalam Sami Wulandari mengatakan bahwa kreativitas memiliki beberapa ciri-ciri yaitu gigih, antusias, mandiri, cakap, dinamis, cerdas, percaya diri, dan penuh daya cipta. Kreativitas mengajar guru, menurut Djamarah & Zain (2006:63), meliputi membuat dan menyiapkan bahan ajar, memimpin mata kuliah dengan menggunakan berbagai teknik, memanfaatkan media pembelajaran, dan membuat alat evaluasi.

Menurut Slameto, ada dua jenis sifat yang berhubungan dengan kreativitas: kognitif dan non-kognitif. Ciri-ciri kognitif meliputi orisinalitas, adaptasi, elaborasi, dan kelancaran. Sikap motivasi dan pola pikir kreatif adalah

contoh kualitas non-kognitif. Kualitas-kualitas ini saling berhubungan; misalnya, jika kepribadian Anda kurang inovasi, kecerdasan akan sia-sia.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka peneliti mengambil beberapa indikator untuk penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mampu memanfaatkan media pembelajaran
- b. Dapat mengelola kelas dengan baik
- c. Fleksibel
- d. Cekatan
- e. Penuh dengan daya cipta

B. Minat Belajar Siswa

Menurut Hilfard dalam Slameto (2010:57), “Minat adalah kecenderungan yang terus menerus untuk memperhatikan dan mengingat kembali beberapa kegiatan” dan karena belajar adalah salah satu dari kegiatan tersebut, anak akan terus memperhatikan dan menganggapnya menyenangkan. Hubungan antara minat dan kepribadian sangat kuat. Meskipun minat terkadang perlu didorong, itu juga bisa terjadi secara alami. Oleh karena itu, minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang digabungkan dengan emosi kesenangan, ketulusan, dan konsentrasi untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam Pursonto (2010:84), Hilgard dan Bower menyatakan bahwa belajar dikaitkan dengan perubahan perilaku yang merupakan hasil dari paparan berulang terhadap situasi tertentu dan tidak dapat dijelaskan atau bergantung pada kecenderungan untuk bereaksi terhadap perubahan bawaan, perkembangan, atau perilaku. kondisi sporadis seseorang.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sikap dan keadaan psikologis seseorang terhadap kegiatan belajar, yang disertai dengan perasaan senang, kesungguhan, dan perhatian terhadap perubahan tingkah laku untuk memperbaiki dan mempelajari sesuatu, dapat digambarkan sebagai minat belajar.

Minat dapat menjadi penyebab kegiatan atau mungkin hasil partisipasi dalam kegiatan tersebut. Kurangnya minat dapat membuat siswa tidak menyukai kelas tradisional, sehingga sulit untuk memahami isi topik dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Ketertarikan dapat diungkapkan melalui pertanyaan-

pertanyaan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai satu mata pelajaran daripada mata pelajaran lainnya, dan juga dapat diungkapkan melalui partisipasi dalam kegiatan. Siswa yang menunjukkan minat terhadap suatu objek tertentu cenderung lebih memperhatikan objek tersebut. Menurut Chairunnisa, D. M (2021, hlm. 21) mengatakan bahwa jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka ia akan berusaha untuk mempersiapkan terkait dengan apa yang akan dipelajarinya dengan baik, seperti mencatat pelajaran yang sedang diterangkan, memperhatikan penjelasan dari guru, mempersiapkan alat tulis, dan hal lainnya yang perlu dipersiapkan ketika memulai pembelajaran

Minat siswa dalam belajar tidak selalu kuat atau positif. Ada kalanya antusiasme siswa dalam belajar sangat kuat, rata-rata, atau bahkan tidak ada sama sekali. Banyaknya unsur yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan faktor eksternal berdampak pada minat belajar masyarakat.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri atau diri siswa itu sendiri. Faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor biologis dan psikologis.

a. Faktor Biologis.

sering disebut-sebut memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Ketika kesehatan siswa terganggu, mereka kehilangan motivasi untuk belajar dan minat mereka untuk belajar berkurang.

b. Faktor Psikologis.

Bakat dan kecerdasan merupakan variabel psikologis yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

- 1) Bakat adalah kualitas potensial yang mungkin dimiliki seseorang yang memungkinkan mereka untuk berhasil di masa depan. Bakat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa karena siswa yang unggul dalam mata pelajaran yang dipelajarinya akan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.
- 2) Kapasitas untuk mengatasi tantangan menggunakan pengetahuan yang ada adalah apa yang kita sebut sebagai kecerdasan. Ada tiga jenis

kecerdasan yang berbeda: kapasitas untuk secara cepat dan efisien menyesuaikan masalah dengan keadaan baru; kapasitas untuk berhasil menggunakan konsep-konsep abstrak; dan kapasitas untuk mempelajari hubungan dengan cepat.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar atau yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa ada 2 yaitu, faktor keluarga dan faktor sekolah.

a. Faktor Keluarga.

Ayah, ibu, saudara kandung, anak, dan anggota keluarga atau penghuni rumah lainnya merupakan unsur ini. Faktor orang tua ini memiliki dampak yang signifikan pada seberapa baik seorang anak belajar. Karena lingkungan belajar pertama anak adalah keluarga. Lingkungan keluarga adalah di mana seorang anak menghabiskan sebagian besar waktu mereka.

b. Faktor Sekolah.

Faktor ini juga besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Karena di dalam sekolah juga seorang anak dapat mengenyam suatu pembelajaran secara langsung dengan seorang pendidik atau guru. Yang termasuk kedalam faktor sekolah ialah kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan sosial atau masyarakat (kegiatan yang bersifat masyarakat dan teman dalam bergaul)

Slamet (2010) menyebutkan bahwa minat belajar siswa dapat diukur dengan 4 indikator yaitu:

1. Ketertarikan untuk belajar
2. Perhatian dalam belajar
3. Motivasi belajar
4. Pengetahuan

C. Media Pembelajaran

Media, yang merupakan versi jamak dari kata "*medium*" yang dapat digunakan untuk menyebut perantara antara sumber pesan dan audiens yang dituju, berasal dari bahasa Latin (penerima). Hamzah (2011) mendefinisikan media sebagai semua platform dan sarana penyebaran pesan dan informasi. Heinich juga memberikan contoh media lain, termasuk televisi, buku, film, komputer, dan dosen.

Sedangkan pembelajaran adalah proses dua arah yang melibatkan baik guru atau pendidik dan siswa. Suatu pembelajaran akan berhasil dan berjalan secara efektif. menurut Makki dan Aflahah (2019), jika dirancang dan dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, mata pelajaran, prinsip-prinsip kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran atau indikator pembelajaran yang ditetapkan. kesuksesan.

Media pembelajaran, menurut Gagne dan Briggs (1974), adalah media yang digunakan untuk mengkomunikasikan isi materi pembelajaran yang dapat memberikan energi kepada siswa selama mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan hal tersebut, Daryanto (2010) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (termasuk orang, benda, dan lingkungan fisik) yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan guna menarik perhatian siswa terhadap kegiatan belajar guna mencapai suatu tujuan. tujuan tertentu.

Mengingat hal ini, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu (termasuk personel, benda, dan lingkungan fisik) yang dapat digunakan untuk membantu seorang guru atau pendidik dalam menyajikan materi kepada siswa dengan cara yang akan membangkitkan minat dan mendorong mereka. mereka untuk lebih memperhatikan. saat mereka belajar untuk memperhatikan. Proses belajar mengajar berlangsung. Media outlet dapat digunakan sebagai alat pembelajaran jika menyampaikan pesan yang mendukung tujuan pembelajaran. Menurut ibid dalam Nurhanifah, pemanfaatan media pembelajaran selama proses pembelajaran akan membantu siswa menguasai materi pelajaran dengan maksud untuk mendorong motivasi, semangat, dan kreativitas (2018, hlm. 5). Menurut Telaumbanua, N. A, dkk (2021, hlm. 3) mengatakan bahwa media pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi.

Pemanfaatan media di dalam kelas, khususnya dalam pembelajaran siswa, diperlukan karena tiga alasan utama. Pertama, karena siswa sekolah dasar masih memiliki kecenderungan berpikir konkret, mereka harus membayangkan konsep-konsep abstrak agar mereka merasa lebih terhubung dengannya. Kedua, memasukkan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, meminimalkan atau menghilangkan sama sekali ekspresi verbal, menghasilkan penalaran yang logis dan sistematis, dan mendorong pengembangan nilai-nilai siswa. Ketiga, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang kaya kepada siswa dengan memungkinkan mereka untuk melihat apa yang terjadi di dunia nyata dari dekat. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang bermanfaat, seperti kemampuan untuk: (1) mengatasi kendala pengalaman siswa; (2) melampaui batas-batas kelas; (3) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; (4) menghasilkan keseragaman pengamatan; (5) menanamkan ide-ide mendasar yang benar, nyata, dan tepat; dan (6) memotivasi peserta untuk belajar dengan baik.

1. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran

a. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Membuat hal-hal dan konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret. Misalnya pada materi yang sulit dipahami oleh siswa seperti materi bunyi, sistem peredaran darah, arus listrik, dll dapat menggunakan media video atau gambar atau bisa juga dengan bagan sederhana.
- 2) Dapat menyajikan objek yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar. Contohnya saat materi yang sulit untuk menampilkan aslinya karena terlalu berbahaya jika dibawa ke kelas seperti dinosaurus dan hewan-hewan berbahaya, bisa dengan menampilkan gambar dari hewan tersebut.
- 3) Dapat menampilkan objek yang terlalu kecil atau besar. Misalnya pada saat ingin menyampaikan materi macam-macam kendaraan, makhluk-makhluk kecil seperti bakteri, virus, nyamuk, semut dll nya bisa dengan menampilkan gambar yang sesuai dengan materi tersebut.

- 4) Dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Saat ingin memperlihatkan bagaimana kejadian suatu ledakan, pertumbuhan-pertumbuhan hewan atau tumbuhan dll nya bisa dengan menampilkan video menggunakan teknik video slow motion atau gerakan mempercepat.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan merupakan arah yang ingin dicapai. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, Sanaky (2015) mengemukakan bahwa tujuan dari media pembelajaran ialah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2010) mengatakan bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran secara konkret, memodifikasi strategi-strategi pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang berbasis *Student-Centered*.

2. Prinsip Media Pembelajaran

Sanjaya (2013: 224-226) mengatakan bahwa prinsip media pembelajaran ada dua, yaitu prinsip pemilihan media pembelajaran dan prinsip penggunaan media pembelajaran.

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

- 1) Pemilihan harus sejalan dengan apa yang perlu dicapai. Fakta bahwa tidak semua media pembelajaran sesuai untuk semua tujuan pembelajaran harus ditekankan. Untuk menentukan layak tidaknya penggunaan media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan tetap memperhatikan kualitas media tersebut.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.
- 3) Pemilihan media ajar harus dapat diterima dan sesuai dengan tingkat keterampilan guru. Agar tidak terjadi kesalahan dalam memanfaatkan media atau selama proses pembelajaran, pengajar harus mengetahui dan memahami tata cara sumber belajar yang dipilihnya.

- 4) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada konsep yang jelas. Pemilihan tidak hanya sebagai hiburan bagi guru tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran
 - 5) Terakhir, tuntutan pembelajaran, termasuk sumber daya yang tersedia, waktu yang tersedia, dan kondisi lingkungan yang tersedia, harus dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran.
- b. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran
- 1) Untuk memenuhi tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus sesuai dan di bawah arahan guru. Media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai bukan untuk hiburan.
 - 2) Media pembelajaran harus sesuai dengan mata pelajaran. Setiap mata pelajaran memiliki kualitas yang unik. Misalnya, jika siswa belajar membaca peta dunia, guru harus menyiapkan atlas atau bola dunia untuk membantu siswa memahami materi.
 - 3) Media pembelajaran yang digunakan harus bermanfaat atau fungsional bagi guru. Materi pembelajaran terkadang menjadi lebih bervariasi, terutama seiring dengan kemajuan teknologi. Karena media pembelajaran, khususnya dalam ranah teknologi canggih, membutuhkan bakat khusus untuk menguasainya, seorang guru harus memahami cara menggunakan atau mengoperasikannya dalam persiapan.
 - 4) Media pembelajaran yang akan digunakan harus mencerminkan kebutuhan, aspirasi, dan nilai khalayak. Orang dengan penglihatan terbatas akan lebih mudah memahami dengan sumber belajar visual.. Namun siswa dengan tulisan tangan yang buruk juga akan mengalami kesulitan mengikuti instruksi yang disampaikan hanya melalui media pendengaran. Karena karakteristik unik dan preferensi belajar setiap siswa, guru harus mengomunikasikan bakat dan preferensi belajar siswa kepada mereka.
 - 5) Media pembelajaran yang akan digunakan harus mempertimbangkan kemandirian dan efisiensi. Setiap media yang akan digunakan atau dirancang harus mempertimbangkan kemandirian dan efisiensi

penerapannya karena pembelajaran yang berhasil tidak selalu membutuhkan media pembelajaran yang mahal. Demikian pula, materi pendidikan yang murah dan langsung tidak selalu berharga atau bermakna.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio diartikan sebagai informasi yang dikirim atau disampaikan melalui pendengaran dalam bentuk suara. Sumber belajar audio ini terjangkau, mudah digunakan, dan tersedia dengan mudah. Media audio merupakan pengganti sumber tertulis yang dapat digunakan di dalam kelas. Kedua jenis media pendidikan berbasis audio tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Media Rekaman
- 2) Media Radio

b. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran yang disajikan se-elegan dan sekreatif mungkin serta yang menyampaikan pesan atau informasi tentang materi pembelajaran dengan menggunakan indera penglihatan dikenal sebagai media pembelajaran berbasis visual. Media pembelajaran berbasis visual dapat dikategorikan ke dalam kelompok berikut:

- 1) Media yang Tidak Diproyeksikan.
- 2) Media Bahan Cetak.
- 3) Media Gambar Diam.
- 4) Media Proyeksi Diam.

c. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Campuran atau kombinasi media audio dan visual inilah yang disebut Fitria (2014) sebagai media pembelajaran berbasis audiovisual. Akibatnya, media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang berisi pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran dan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran selama presentasi atau distribusi. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007:124), ada dua kategori media audio visual:

- 1) Media audio visual senyap, atau media yang tampak berbasis suara dan gambar.
- 2) Media audio-visual gerak, atau konten yang menggabungkan suara dan gambar bergerak dalam beberapa cara. mirip dengan film dan video.

D. Penelitian Yang Relevan

Belum banyak penelitian tentang bagaimana daya cipta guru mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas IV. Namun, temuan penelitian berikut ini signifikan:

Pertama, oleh Yosi Pratiwi Tanjung pada tahun 2020 dengan judul "*Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengajar terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Negeri Kota Tebing Tinggi*". Hasil penelitian mengatakan bahwa pengaruh kreativitas guru dalam mengajar sangat besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Ada hubungan yang signifikan antara kretaitvas guru dalam mengajar dengan minat belajar siswa di MTs Negeri Kota Tebing Tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian berupa $r_{hitung} = 0,991$ lebih besar dari ($>$) $r_{tabel} = 0,220$, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran sangat besat terhadap minat belajar siswa. (Tanjung, 2020, hlm. 39)

Kedua, oleh Anita Risky Trisnowati dan Endang Wahyu Andjariani pada tahun 2021 dengan judul "*Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Tema 1 Diriku Kelas I SDN Randegan Kec.Tanggulangun Kab. Sidoarjo*". Hasil penelitian memperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 66,1% pengaruh kreativitas guru terhadap minat belajar siswa, dan sisanya 33,9% dari faktor lainnya. Dengan persamaan regresi $Y = 35,420 + 0,511X$, maka dari itu dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa akan meningkat sebesar 0,511 kali seiring dengan meningkatnya kreativitas guru. (Anita dan Endang, 2021, hlm. 291-292)

Ketiga, oleh Nurul Afifa, Aminullah, dan Rahmat pada tahun 2021 dengan judul "*Persepsi Siswa Mengenai Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 196 Buntu Kasisi Desa Tallung Ura Kecamatan Curio*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan persepsi siswa mengenai kreativitas guru terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 196 Buntu Kasisi Desa Tallung Ura Kecamatan Curio

Keempat, oleh Uswatun Hasanah pada tahun 2018 dengan judul “*Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Ma’Arif 01 Kertayasa Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap minat belajar siswa. Dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,245 atau 24,5% yang berarti besarnya pengaruh kreativitas guru pada pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa sebesar 24,5% (Hasanah, 2018, hlm. 31-32).

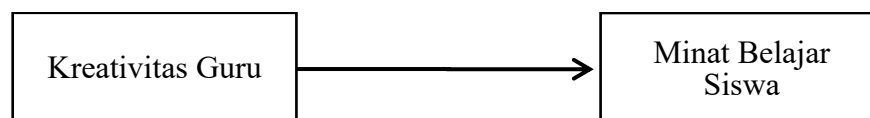
Kelima, oleh Lastri Aras, dkk pada tahun 2022 dengan judul “*Hubungan Antara Kreativitas Guru dengan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0,433$ lebih besar dari $> r_{tabel} = 0,177$, yang dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas guru dengan minat belajar siswa dan kreativitas guru berpengaruh sebesar 19,62% terhadap minat belajar siswa. (Lastri Aras, dkk, 2022, hlm. 109-110).

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu konsep yang memberikan hubungan hipotesis antara dua variabel atau lebih untuk memberikan jawaban sementara terkait masalah yang diteliti. Dengan pengetahuan ini, layak untuk sampai pada kesimpulan bahwa interaksi antara dua variabel kerangka berpikir menghasilkan sebab dan akibat dan memberikan solusi untuk masalah yang muncul selama penelitian.. Berdasarkan sudut pandang ini, akademisi menyajikan kerangka konseptual berikut:

Jika seorang guru menggunakan sumber belajar secara kreatif, minat belajar siswa juga akan kuat; sebaliknya, jika seorang guru menggunakan lebih sedikit sumber daya kreatif, minat belajar siswa juga akan berkurang.

Berikut ini diuraikan landasan konseptual bagaimana kreativitas guru mempengaruhi semangat belajar siswa:



Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran Penelitian

Keterangan:

→ = pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 57) mengatakan bahwa secara umum asumsi adalah suatu tanggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membutuhkan pembuktiannya secara langsung. Asumsi dapat diartikan juga sebagai memperkirakan suatu keadaan tertentu yang belum terjadi.

Menurut Aldizar dalam Aras, salah satu inisiatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan membangun guru kreatif yang inovatif dalam membuat program pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dalam evaluasi siswa, dan mengawasi siswa yang bermasalah (2022, hlm. 102). Karena siswa tidak selalu merasa antusias dalam belajar, maka perlu menyediakan sumber belajar atau media yang akan membangkitkan minat mereka dan membuat mereka senang dengan materi pelajaran. Supriyono (2018, hlm. 47) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran sekolah dasar karena tiga alasan: (1) siswa di tingkat kelas ini masih berpikir dalam konteks konsep yang konkret; (2) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa; dan (3) penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

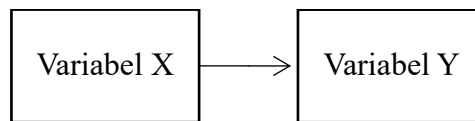
Berdasarkan keyakinan tersebut di atas, peneliti mengusulkan bahwa kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran dapat mempengaruhi kemauan belajar siswa, khususnya untuk anak sekolah dasar yang masih fokus pada materi konkret.

2. Hipotesis

Kata "hipotesis" berasal dari kata Yunani "*Hupo*," yang berarti "sementara," dan "*Thesis*," yang berarti "pernyataan atau teori." Hipotesis, menurut John Creswell (2015: 231), adalah hipotesis yang dibuat dalam

penelitian kuantitatif di mana peneliti berspekulasi atau membuat prediksi tentang hasil dari hubungan antara kualitas atau atribut yang unik.

Alasan yang diberikan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti dan dijelaskan dari studi teoritis atau latar belakang teoritis yang memerlukan penyelidikan lebih ilmiah untuk menentukannya. Dari penjelasan tersebut, maka dapat penulis ketahui bahwa hipotesis yang diajukan adalah:



Gambar 2.2 Ilustrasi Hipotesis Penelitian

Sumber Sugiyono, 2017, hlm. 42

Keterangan:

Variabel X = Kreativitas Guru

Variabel Y = Minat Belajar Siswa

H_a: Ada nya pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media Pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Cijagra 04 Paseh Kabupaten Bandung

H₀: Tidak ada pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Cijagra 04 Paseh Kabupaten Bandung