

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Kreativitas Guru

a. Defenisi Kreativitas Guru

Kreativitas adalah dinamika yang membawa perubahan yang berarti, entah dalam dunia kebendaan, dunia ide, dunia seni atau struktur sosial.¹ Menurut Rogers dalam buku karangan Utami Munandar mendefenisikan kreativitas sebagai suatu proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya.²

Kirton dan Morgan dalam buku karangan Wasty Soemanto mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu sifat yang ada pada diri setiap orang, hanya saja memiliki gradasi dan bertingkat, ada orang yang sangat kreatif dan ada pula orang yang kreatif untuk dirinya sendiri dan lingkungan kecil disekitarnya.³

Supriadi dalam buku karangan Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengutarakan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan

¹ Julius Candra, *Kreativitas : Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*, Yogyakarta : kanisius, 1994, hlm, 13.

² Utami Munandar, *Op. Cit*, hlm, 48.

³ Soemanto, Wasty dan Soetopo, Hidayat, *Dasar dan Teori Pendidikan Dunia*, Surabaya : Usaha Nasional, 2002, hlm, 9.

terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁴

Jadi yang dimaksud kreativitas guru adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh guru yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau kombinasi dari karya yang telah ada.

b. Tahap-Tahap Kreativitas

1) Persiapan

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu mencoba mejajaki jalan yang mungkin ditempuh untuk memecahkan masalah tersebut. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun telah mampu untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah.

2) Inkubasi

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dierami dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seakan-akan melepaskan diri dari masalah yang dihadapinya untuk sementara waktu, dalam artian tidak memikirkan secara sadar melainkan mengendapkan dalam alam prasadar. Proses ini bisa lama, bisa pula sebentar sampai kemudian timbul inspirasi untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi

⁴Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010, hlm, 13.

Pada tahap ini telah timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu tertentu.

4) Verifikasi

Pada tahap ini, gagasan yang timbul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkan pada realitas. Pada tahap ini, pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat diikuti pemikiran logis. Keberanian diikuti oleh kehatian-hatian dan imajinasi diikuti oleh pengujian yang realitas.⁵

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tahap-tahap kreativitas merupakan gagasan untuk dapat berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi, setelah seorang guru mampu untuk memecahkan masalah munculah inspirasi atau gagasan baru, kemudian gagasan tersebut dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkan pada realita.

c. Langkah-Langkah Untuk Menjadi Guru Kreatif

1) Berpikir Inovatif

Jiwa yang kreatif terlahir dari sebuah pemikiran guru yang selalu ingin berinovasi sehingga selalu bervariasi dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didiknya.

2) Percaya Diri

Tentu saja sifat percaya diri dan selalu ingin berkembang ada pada diri guru yang kreatif. Tidak mudah, menjadi seorang guru yang kreatif, karena apa pun karya yang dia ciptakan harus kembali kepada anak didiknya.

⁵Mohammad Ali dan Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009, hlm, 51-53.

Keberhasilan seorang guru yang kreatif terletak pada kepuasan siswa setelah menerima materi pelajaran yang diberikan. Walaupun anak didik merasa tidak suka atau tidak puas, guru yang kreatif seharusnya peka dalam hal ini. Langkah selanjutnya, dia akan mencoba mencari metode mengajar yang lain.

Metode pengajaran yang sesuai dengan selera dan kemampuan anak didiknya. Tapi bagi saya, masalah siswa puas atau senang dengan metode pelajaran yang kita berikan adalah urusan belakangan. Yang terpenting adalah sikap pantang menyerah untuk selalu memberikan yang terbaik kepada anak-anak didiknya. Karena apa pun metode pengajaran yang diberikan, bila bervariasi, maka siswa pasti tidak akan bosan.

3) Tidak Gaptak

Gaptak (gagap teknologi) bisa menjadi penghambat seorang guru untuk menjadi kreatif. Guru yang kreatif harus peka terhadap perkembangan jaman. Dia bisa mengkombinasikan sesuatu yang bersifat “kuno” atau “jadul” menjadi sesuatu yang menarik. Bagaimana bisa menjadi menarik? Karena dia bisa menggabungkan sesuatu yang “jadul” dengan sesuatu yang modern. Misalnya, memvariasikan permainan tradisional dengan permainan modern.

4) Materi Pelajaran yang Diberikan Menjadi Mudah Dimengerti

Tidaklah mudah mentransfer ilmu dari seorang guru menuju ke anak didiknya. Namun itulah tantangan yang biasanya dihadapi oleh seorang guru. Namun seorang guru yang kreatif akan selalu mencoba berbagai cara agar anak didiknya mudah memahami materi pelajaran yang diberikan.

5) Terus Belajar dan Belajar

Tidak ada kata puas bagi seorang guru yang kreatif. Bukan tidak ada kata puas yang negative. Namun kata “tidak puas” bagi seorang guru yang kreatif adalah suatu semangat untuk terus mengembangkan diri demi kebaikan diri sendiri, anak didik, dan sekolah.

6) Cerdas Dalam Menemukan Talenta Anak Didiknya

Karena tingkat kepekaan kepada anak didiknya yang tinggi, maka seorang guru yang kreatif biasanya mengenal kemampuan setiap anak didiknya. Kemampuan anak didiknya adalah bisa berupa bakat atau talenta. Dengan kepekaan yang dia miliki, seorang guru yang kreatif akan berusaha untuk memanfaatkan dan mengembangkan talenta yang dimiliki oleh anak didiknya, misalnya dengan memberikan kesempatan anak didiknya untuk tampil di acara-acara sekolah.

7) Kooperatif

Guru yang kreatif menyadari akan kelemahannya juga sebagai manusia. Itulah kenapa seorang guru yang kreatif berusaha untuk bisa belajar dari orang lain. Dengan kata lain, guru yang kreatif harus bisa bekerja sama dengan sesama guru, anak didik, kepala sekolah, dan pihak-pihak yang berada di lingkungan sekolah. Hal ini juga berguna untuk menyatukan misi dan visi diri dengan misi dan visi sekolah dan mengurangi kesalahpahaman dan permasalahan yang mungkin terjadi.

8) Pandai Memanfaatkan “Apa yang Ada”

Biasanya seorang guru yang kreatif pandai memanfaatkan apa yang ada di dalam sekolah. Kertas bekas pun bisa berubah menjadi sarana belajar yang menarik, karena disampaikan dengan cara mengajar yang menarik pula.

9) Bisa Menerima Kritik

Sebuah kritik bukanlah sesuatu yang “menyakitkan” bagi seorang guru yang kreatif. Justru disitulah seorang guru yang kreatif bisa belajar dari kekurangannya dan kesalahannya. Dia akan berpikir bagaimana caranya agar kekurangannya bisa diminimalkan atau bahkan menjadi sebuah kelebihan, dan tidak mengulang kesalahan yang sama. Hal ini tentunya juga akan bermanfaat bagi perkembangan diri guru kreatif.

10) Mengajar Dengan Cara Menyenangkan

Seorang guru yang kreatif tidak ingin anak didiknya merasa bosan dan tertekan pada saat dia memberikan sebuah materi pelajaran kepada anak didiknya. Maka dia akan selalu mencari cara agar anak didiknya merasa nyaman dengan cara mengajar yang dia berikan.⁶

Penulis dapat menyimpulkan, berdasarkan penjelasan di atas bahwa langkah-langkah menjadi guru kreatif adalah mampu berinovasi untuk dapat mengajar dengan cara yang telah ia kembangkan. Untuk dapat mengembangkan kreativitas tersebut guru harus dapat mengemukakan kepercayaannya kepada murid-murid, menjadikan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan menjadikan hal-hal yang lama menjadi hal-hal yang baru sehingga dapat menemukan talenta-talenta anak sesuai dengan keinginannya. Guru yang kreatif juga harus menyadari kelemahannya sebagai manusia, itulah

⁶ E. Mulyasa, *Op, Cit*, hlm, 24

kenapa guru harus bisa belajar dengan orang lain bahkan guru yang kreatif harus bisa menerima kritikan dari orang lain.

d. Ciri-Ciri Guru Kreatif

Mark sund dalam bukunya Guntur Talajan mengatakan ciri-ciri atau karakteristik guru kreatif adalah sebagai berikut :

- 1) Guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga mendorong seorang guru untuk mengetahui hal-hal baru yang berkaitan dengan aktivitas dan pekerjaannya sebagai guru.
- 2) Guru kreatif memiliki sikap yang *ekstrovert* atau bersikap lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru dan selalu ingin mencoba untuk melakukannya, dan dapat menerima masukan dan saran dari siapapun yang berkaitan dengan pekerjaannya, dan menganggap bahwa hal-hal baru tersebut dapat menjadi pengalaman dan pelajaran baru baginya.
- 3) Guru kreatif biasanya tidak kehilangan akal dalam menghadapi masalah tertentu, sehingga sangat kreatif dan “panjangkal” untuk menemukan solusi dari setiap masalah yang muncul. Dan bahkan lebih cenderung menyukai tugas yang berat dan sulit Karena akan menimbulkan rasa kepuasan tersendiri setelah mampu menyelesaikan tugas tersebut.
- 4) Guru kreatif sangat termotivasi untuk menemukan hal-hal baru baik melalui observasi, pengalaman dan pengamatan langsung melalui kegiatan-kegiatan penelitian. Hal ini disebabkan karena guru kreatif cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan secara ilmiah.⁷

Sund dalam bukunya Slameto mengatakan ciri-ciri kreativitas tersebut terdiri dari 13 aspek, yaitu:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar

⁷ Guntur Talajan, *menumbuhkan kreaivitas dan prestasi guru*, Yogyakarta, laksbang pressindo, 2012,hlm, 34-35

- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman yang baru
- 3) Panjang akal
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- 7) Memiliki dedikasi, bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- 8) Berpikir fleksibel
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang banyak
- 10) Kemampuan membuat analisa dan sintesis
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup tinggi
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.⁸

Kreativitas guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena akan membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajarnya. Selain itu, juga pembelajaran tidak terkesan monoton. Akan tetapi secara sederhana jika dihubungkan dengan perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran, maka kreativitas guru adalah kemampuan guru untuk menemukan hal-hal baru, ataupun mengodopsi hal-hal lama dalam bentuk yang baru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan baik dari penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan pembelajaran dan termasuk penggunaan metode pembelajaran. Seperti metode diskusi, yang tentunya merupakan metode “usang” akan tetapi dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga diskusi itu akan menjadi menarik.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010, hlm, 147-148.

Davis dalam buku karangan Slameto menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas:

1) Sikap individu

Yaitu mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan:

- a) Perhatian bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan
- b) Rasa keinginan tahu siswa perlu diberikan.

2) Kemampuan dasar yang diperlukan

Yaitu mencakup berbagai kemampuan berpikir *konvergen* dan *divergen* yang diperlukan.

3) Teknik-teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas, meliputi:

- a) Melakukan pendekatan *inquiry* (pencaharian)
- b) Menggunakan teknik-teknik sumbang saran (*brain stormin*)
- c) Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif
- d) Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.⁹

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada untuk memecahkan problema-problema dalam proses belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran Secara etimologi media berasal dari bahasa latin dan merupan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah

⁹Slameto, *Op.Cit*,hlm, 154.

berarti perantara, jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari mengirim ke menerima pesan.¹⁰

Menurut Basyiruddin Usman, media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹¹ Pengertian media berdasarkan kutipan di atas, yang dikemukakan oleh para ahli dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mengaktifkan proses belajar mengajar.

Pengertian media yang dimaksud oleh penulis adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Ada beberapa alasan mengapa media dapat mempertinggi hasil belajar siswa, alasan pertama adalah manfaat media yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i yaitu:

- 1) Media pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan memotivasi siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran menjadi lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

¹⁰ Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003, hlm, 6.

¹¹ Basyaruddin Usman, *Media Pengajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, hlm, 6.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.¹²

Menurut Azhar Arsad, manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah :

- 1) Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri, sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi indra, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, lingkungan dan karyawati.¹³

c. Jenis dan Kriteria Memilih Media Pelajaran

Media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah yang pertama *media grafis* seperti gambar, foto, grafis, bagan, dan diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain, yang kedua *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain, yang ketiga *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Ke empat *penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.¹⁴

¹² Nana sudjana dan Ahmad Riva'i, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002, hlm,2.

¹³ Azhar Arsad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada , 2004, hlm,26.

¹⁴ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2005, hlm,4

Guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam menggunakan media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran, yaitu:

- 1) *Pertama*, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa.
- 2) *Kedua*, guru terampil membuat media pengajaran sederhanaan untuk keperluan, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi.
- 3) *Ketiga*, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.¹⁵

Pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepannya dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Pemilihan penggunaan media pada waktu berlangsung pengajaran setidak-tidaknya digunakan guru pada situasi sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru.
- 2) Bahan pengajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa.
- 3) Terbatasnya sumber pengajaran.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 5

- 4) Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui penutup kata-kata (verbal) akibat terlalu telah disebabkan telah mengajar cukup lama.

16

d. Keunggulan dan Daya Tarik Media Pembelajaran

Mengkreasikan media pembelajaran secara kreatif guru hendaknya mempertimbangkan 5 (lima) klasifikasi media berdasarkan keunggulannya dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat Kecermatan Representasi.
- 2) Tingkat Interaksi yang Mampu ditimbulkannya.
- 3) Tingkat Kemampuan Khusus yang Dimilikinya.
- 4) Tingkat Motivasi yang Mampu Ditimbulkannya.
- 5) Tingkat Biaya Diperlukan.¹⁷

e. Kreativitas dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran

Media belajar adalah alat atau benda yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Fungsi media belajar adalah :

- 1) Membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan.
- 2) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Mengurangi terjadinya kesalah-pengertian atau salah pemahaman (*misunderstanding*).
- 4) Mereduksi hal-hal yang terlalu abstrak dalam pembelajaran.
- 5) Membantu peserta didik mengintegrasikan materi belajar ke dalam situasi yang nyata.¹⁸

¹⁶ *Ibid*, hlm.6

¹⁷ Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*, LaksBang PRESSindo, Yogyakarta, hlm.95

¹⁸ Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*, Laks Bang PRESS indo, Yogyakarta, hlm.95.

f. Indikator-Indikator Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran

Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan jika dipergunakan dengan baik dapat meningkatkan efektifitas program instruksional. Sejumlah hal dibawah ini menjadi indikator guru kreatif terkait dengan penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Guru mengkaji bentuk-bentuk media pembelajaran.
- 2) Guru mengkaji segenap hal terkait dengan penggunaan media pembelajaran, mulai dari bahan ajar/materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, upaya membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik, memberikan balikan dan penguatan, sampai dengan perhatian perbedaan karakteristik peserta didik.
- 3) Guru merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penggunaannya (ceramah, diskusi, simulasi dan lain sebagainya).
- 4) Membahas rancangan penggunaan bentuk media pembelajaran dengan kepala sekolah dan rekan guru lain untuk mendapat tanggapan, bimbingan, bantuan dan arahan.
- 5) Guru mencari bantuan ahli yang berasal dari dalam maupun luar sekolah.
- 6) Guru menyusun rencana kerja penggunaan media pembelajaran.¹⁹

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini membahas tentang Kreativitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri Pasir Pengaraian Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Adapun Penelitian yang dianggap relevan atau mendekati sama adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Yusmiar, tahun 2003. Kreativitas guru dalam pengelolaan pembelajaran bidang studi PAI di MTS Darul 'Ulum Tandun Kabupaten Rokan Hulu. Oleh, Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pengelolaan pembelajaran bidang studi PAI dikategorikan "kurang kreatif".
2. Rumhariah, tahun 2003 Program Studi Pendidikan Agama Islam: tentang "*Penggunaan Alat Peraga oleh Guru Mata Pelajaran Agama Islam di Madrasah*

¹⁹ Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru: pedoman dan acuan guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran peserta didik*, Jakarta: Bestari Buana Murni. 62.

As-Shuda Dumai XII Kelurahan Sebanga Kecamatan Mandau” dengan hasil penelitian bahwa penggunaan alat peraga “kurang baik” dengan presentase 73,25%.

Penelitian yang penulis lakukan kali ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaannya terletak pada Judul, objek dan lokasi penelitiannya. Penelitian kali ini melihat bagaimana kreativitas guru menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di madrasah aliyah negeri pasir pengaraian kecamatan rambah kabupaten rokan hulu.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep-konsep teoritis, hal ini perlu adanya agar tidak terjadi kesalahan pengertian di dalam pelaksanaan penelitian ini serta mudah diukur di lapangan. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa fokus penelitian ini adalah kreativitas guru menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi.

Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, dengan indikator- indikator sebagai berikut.

1. Guru membaca buku mengenai media pembelajaran.
2. Guru mengamati media-media pembelajaran yang ada di sekolah.
3. Guru memahami tentang tatacara penggunaan media pembelajaran.
4. Guru mencari informasi melalui internet tentang penggunaan media pembelajaran.
5. Guru menguasai media pembelajaran yang digunakan seperti infocus
6. Guru menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran seperti media cetak seperti buku paket.
7. Guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa seperti media gambar.

8. Guru menggunakan media yang dapat menimbulkan semangat belajar siswa.
9. Guru mencocokkan jenis materi dengan media yang digunakan.
10. Guru menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
11. Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
12. Guru menciptakan suasana interaksi belajar mengajar yang bersahabat dengan menggunakan media pembelajaran.
13. Guru bertanya kepada guru lain yang lebih faham mengenai media pembelajaran.
14. Guru dalam menyampaikan materi berkonsultasi kepada guru lain media apa yang cocok digunakan.
15. Guru berdiskusi dengan guru lain yang lebih ahli dalam menggunakan media pembelajaran.
16. Guru meminta pendapat kepada guru tentang media pembelajaran.
17. Guru dalam proses pembelajaran memiliki silabus.
18. Guru dalam proses pembelajaran membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
19. Guru mencantumkan tujuan pembelajaran yang jelas dalam RPP.
20. Guru membuat instrumen tes mengenai materi yang telah disampaikan.