

**KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH WORKSHOP
MATEMATIKA TAHUN AKADEMIK 2015/2016**

Oleh

Haris Cahyadi

NIM. 15.1.12.4.062



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2016**

**KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH WORKSHOP
MATEMATIKA TAHUN AKADEMIK 2015/2016**

Skripsi

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Mataram
Untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Haris Cahyadi

NIM. 15.1.12.4.062



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM**

2016

PERSETUJUAN

Skripsi Haris Cahyadi, NIM. 15.1.12.4.062 yang berjudul “Kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016”, telah memenuhi syarat dan disetujui untuk di *munaqasyah*-kan. Disetujui pada tanggal 15 Desember 2016.

Dibawah bimbingan

Pembimbing I

Pembimbing II



H. Irzani, S.Pd., M.Si
NIP.197607182005011002



Dr. H. L. Muchsin Effendi, MA
NIP.197312312011011003

Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS

Hal: *Munaqasyah*

Mataram, 15 Oktober 2016

**Kepada
Yth. Rektor IAIN Mataram
di-
Mataram**

Assalamu'alaykum Wr. Wb.

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan sesuai dengan masukan pembimbing dan pedoman penulisan skripsi, kami berpendapat bahwa skripsi Haris Cahyadi, NIM. 15.1.12.4.062 yang berjudul "Kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016" telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Mataram.

Demikian, atas perhatian Bapak Rektor disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaykum Wr. Wb.

Pembimbing I



H. Irzani, S.Pd., M.Si
NIP.197607182005011002

Pembimbing II



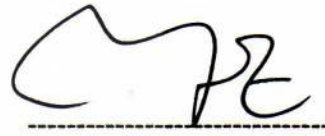
Dr. H. L. Muchsin Effendi, MA
NIP.197312312011011003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016” oleh Haris Cahyadi, NIM. 15.1.12.4.062 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Matematika, telah dimunaqasyah-kan pada tanggal 04 Januari 2017 dan telah dinyatakan syah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Munaqasyah

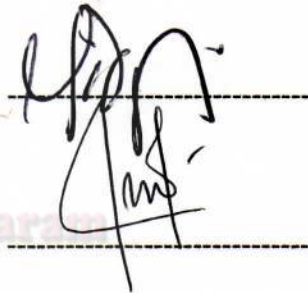
Ketua Sidang/
Pembimbing I H. Irzani, S.Pd., M.Si
NIP. 197607182005011002



Sekretaris Sidang/
Pembimbing II Dr. H. L. Muchsin Effendi, MA
NIP. 197312312011011003



Penguji I Drs. H. M. Idris, M.Pd.I
NIP. 195212311978031014



Penguji II Dr. H. Subki, M.Pd.I
NIP. 196612312000031010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nurul Yakin, M.Pd
NIP. 196412311991032006

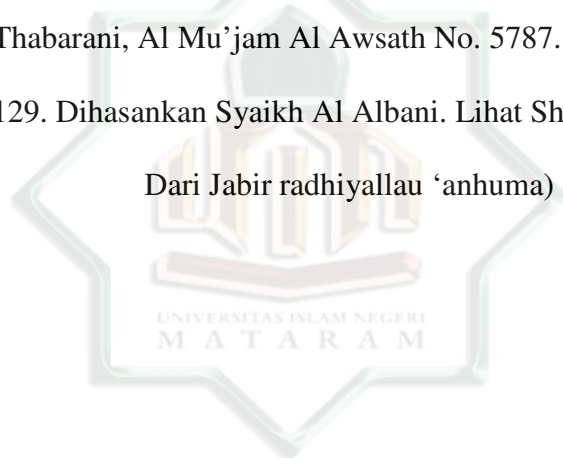
MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

***“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi
manusia lainnya”***

(HR. Ath Thabarani, Al Mu’jam Al Awsath No. 5787. Al Qudha’i, Musnad
Syihab No. 129. Dihasankan Syaikh Al Albani. Lihat Shahihul Jami’ No. 6662.

Dari Jabir radhiyallau ‘anhuma)



Perpustakaan UIN Mataram

PERSEMBAHAN

*Rasa syukur tak terhingga ku panjatkan kepada Allah SWT,
pemberi nikmat tanpa batas dan Rasulullah SAW guru
semua ummat yang terbaik.*

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ *Bapak dan Ibu tersayang, Seriadi dan Candrawati (Almarhumah). Terimakasih untuk curahan kasih sayang, cinta, doa, dorongan, semangat dan pengorbanan tiada tara. Semoga Allah SWT membalas semua pengorbanan bapak dan ibuku.*
- ❖ *Adikku tercinta (Ririn Sri Muliani) dan seluruh keluarga besarku terimakasih atas doa dan senyum semangat dari kalian.*
- ❖ *Sahabat-sahabatku tersayang dan semua teman-teman REPUBLIC OF B CLASS) terimakasih atas bantuan berupa doa, motivasi, Bantuan dan semangat yang telah diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Semua orang dengan sengaja dan tanpa sengaja kurepotkan . thank's for everything.*
- ❖ *Serta untuk almamaterku tercinta IAIN Mataram*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan petunjuk kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Tidaklah akan selesai segala urusan dan usaha seseorang kecuali mendapatkan petunjuk serta pertolongan dari Allah SWT. Semoga keselamatan dan kesejahteraan selalu dilimpahkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad SAW rasul akhir zaman yang telah membimbing umatnya untuk menuju jalan yang benar.

Bukanlah suatu yang mudah bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, karena terbatasnya pengetahuan dan referensi yang peneliti dapat himpun. Akan tetapi berkat rahmat Allah SWT dan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu peneliti dengan tulus menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak H. Irzani, M.Si selaku dosen pembimbing I yang selama ini banyak memberikan kontribusi positif terhadap studi kami.
2. Bapak Dr. H. L. Muchsin Effendi, MA selaku dosen pembimbing II dalam penyusunan skripsi yang selama ini banyak memberikan semangat dan bimbingannya.
3. Bapak Susilahuddin Putrawangsa, M.Sc selaku Dosen Pengampu mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2014/2015 yang selama ini memberikan semangat dan kontribusi dalam penelitian ini.
4. Bapak Dr. H. Mutawalli, M. Ag selaku rektor IAIN Mataram sebagai koordinator penyelenggara kegiatan kampus.
5. Ibu Dr. Hj. Nurul Yakin, M.Pd. selaku Dekan FITK IAIN Mataram.

6. Bapak Dr. Syamsul Arifin M. Ag selaku Ketua Prodi Tadris Matematika dan Ibu Alfira Mulya Astuti Selaku Sekretaris Prodi Tadris Matematika IAIN Mataram yang banyak memberikan motivasi.
7. Rekan-rekan seperjuangan, semua mahasiswa Prodi Tadris Matematika Angkatan 2012, khususnya rekan-rekan kelas B angkatan 2012 yang memberikan keceriaan dan dukungan, serta semua pihak yang turut membantu dalam memberikan informasi dan motivasi.
8. Mahasiswa semester 7 kelas A yang menjadi Responden dalam penelitian ini (Zulfan Rhamdany, Thurmuzi Thahir, Sukma Mawaddah, Solliala dan Ningsih Wahyu Ningsih)

Peneliti sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan pertimbangan perbaikan penulisan selanjutnya. Semoga Allah SWT membalas semua amal dan jasa baik kepada semua pihak yang membantu, karena dari Dialah sebaik-baiknya balasan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta semoga mendapatkan Ridho dari Allah SWT. Amiin.

Mataram, 15 Oktober 2016

Penulis

Haris Cahyadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSERTUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Ruang Lingkup dan <i>Setting</i> Penelitian.....	6
E. Telaah Pustaka	7
F. Kajian Pustaka	9

1. Kreativitas	9
2. Media Pembelajaran	16
G. Kerangka Berpikir.....	27
H. Metode Penelitian	29
BAB II PAPARAN DATA DAN TEMUAN	
A. Gambaran Umum IAIN Mataram	41
B. Paparan Data	46
C. Temuan Penelitian	47
BAB III PEMBAHASAN	
A. Fluency (Kefasihan)	55
B. Flexibility (Keluwesasan)	56
C. Originality (Kebaharuan)	57
BAB IV PENUTUP	
A. Simpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Ide-ide/ Gagasan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dari suatu materi Pelajaran	55
Tabel 3.2	Sudut pandang mahasiswa terhadap suatu materi Pelajaran	56
Tabel 3.3	Kebaharuan media pembelajaran mahasiswa	58



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	29
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Program Studi Tadris Matematika	45



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi instrumen wawancara	63
Lampiran 2	Gambar Media Pembelajaran 5 Responden	64
Lampiran 3	Dokumentasi Wawancara	67
Lampiran 4	Data dosen tetap yang sesuai dengan bidang studi Prodi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram	69
Lampiran 5	Data dosen tetap yang tidak sesuai dengan bidang studi Prodi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram	72
Lampiran 6	Data Dosen tidak Tetap Prodi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram	74
Lampiran 7	Data Jumlah Mahasiswa Reguler Tujuh Tahun Terakhir Prodi Tadri Matematika FITK IAIN MATARAM	76

Perpustakaan UIN Mataram

ABSTRAK

Haris Cahyadi NIM.151124062 , “Kreativitas Mahasiswa dalam Pembuatan Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016”. Skripsi Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Mataram 2016.

P1: H. Irzani, S.Pd., M.Si

P2: Dr. H. L. Muchsin Effendi, MA

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika dari segi karakteristik kreativitas menurut Donald J. Treffinger. Objek dalam penelitian ini adalah kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran, dan subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Mataram yang menempuh materi kuliah Workshop Matematika pada tahun Akademik 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berjenis studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara dan dokumentasi. Adapun metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah deskriptif kualitatif dengan tahapan merangkum data dari hasil wawancara, menampilkan dalam bentuk tabel, dan melakukan verifikasi data. Ada tiga aspek karakteristik kreativitas yang dijadikan tolak ukur dalam proses analisis data, yaitu Fluency, Flexibility, dan Originality.

Dari hasil analisis data berdasarkan tiga aspek di atas, ditemukan hasil sebagai berikut. Pertama berdasarkan aspek *Fluency* ditemukan bahwa mahasiswa sudah mampu menghasilkan sejumlah ide atau gagasan dalam membuat/merancang sebuah media pembelajaran dari suatu materi pelajaran. Kedua, berdasarkan aspek *Flexibility*, ditemukan bahwa rata-rata mahasiswa sudah mampu memberikan berbagai sudut pandang dari suatu materi pelajaran. Yang ketiga atau yang terakhir, berdasarkan aspek *Originality*, ditemukan bahwa mahasiswa sudah mampu membuat sebuah media pembelajaran yang baru di Program Tadris Matematika.

Kata Kunci: Kreativitas, Media Pembelajaran dan Workshop Matematika

ABSTRACT

Haris Cahyadi NIM.151124062 , “Students Creativity in Making Learning Media in Math Workshop Lecture Academic Year 2015/2016”. Thesis Department of Mathematic education Faculty of Teacher Training Islamic State Institute of Mataram 2016.

P I: H. Irzani, S.Pd., M.Si

P II: Dr. H. L. Muchsin Effendi, MA

This research aims to see the creativity of students in making learning media in Mathematics Workshop lecture on the characteristics terms of creativity according to Donald J. Trefingger. The object of this research is the students' creativity in making media learning, and the subjects of this research are students of Mathematics Education Department in Islamic State Institute of Mataram who take the Mathematics Workshop lecture on Academic year 2015/2016.

This research is a qualitative research, type case study. Data are collected through interviews and documentation while the data analysis used is qualitative descriptive method. The phases of analyzing the data are firstly summarize the data taken from the interview. Second put the data into tabels and the third is verify the data. There are three aspects of the characteristic of the creativity which are used as the bases of analyzing the data, namely are fluency, flexibility, and originality

Through the bases of the three aspects, this reseach found that firstly based on the fluency aspect it is found that the students are able to make some ideas in making/designing a learning medium of the subject. Secondly, based on the aspect of flexibility, it is found that almost all of the students are able to deliver perspectives and opinions of the subject and thirdly, based on the originality, it is found that the students are able to make a new learning medium in Mathematics Department Program.

Keywords: Creativity, Learning Media and Mathematics Workshop

ملخص

حريس تجحيادي, رقم التسجيل. ١٥١١٢٤٠٦٢ " ابداع الطلاب في صناعة وسائل التعليمية في درس ورشة الرياضيات للعام الدراسي / " . الدراسات الرياضية التدريس برنامج أعضاء هيئة التدريس والتدريس طريبيه المعهد الإسلامي دولة ماتارام

: , الماجستير

:الدكتور الحاج لالو موهسين افندي, الماجستير

وتهدف هذه الدراسة لمعرفة إبداع الطلاب في صناعة وسائل الإعلام تعلم صنع بالطبع رشة عمل حول الرياضيات من حيث خصائص الإبداع من قبل دونالد ي.. الهدف من هذا البحث هو إبداع الطلاب في صنع الوسائل التعليمية، وموضوع الدراسي لهذا البحث هو الطلاب في شعبة تدريس الرياضي الإسلامي الحكومية الذين يتعلمون ورشة عمل الرياضيات للعام الدراسي / هذا البحث هو البحث الكيفي بدراسة حالة. وإجراء جمع البيانات لهذا البحث هو طريقة المقابلات والوثائق. الطريقة المستخدمة في تحليل البيانات الوصفية مرحلة نوعية من تلخيص البيانات من المقابلات، ويعرض في شكل جدول، والتحقق من البيانات. هناك ثلاثة جوانب من خصائص الإبداع التي تجعل معياراً في عملية تحليل البيانات، هي الطلاقة، المرونة، والأصالة

ويحصل تحليل البيانات على ثلاثة جوانب ذكرت، الأول على جوانب جدت الطلاقة أن الطلاب تمك / تصميم التعلم من مسألة الأكاديمية.

الطالب قد تمكنت من توفير مجموعة متنوعة من وجهات النظر في الموضوع. الثالث أو الأخير، استناداً من جانب الأصالة، فقد وجد أن الطلاب الجديد في برنامج الرياضيات التدريس

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

الكلمات الرئيسية: الإبداع والوسائل التعليمية والرياضيات

Perpustakaan UIN Mataram

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kegiatan dalam proses belajar mengajar, guru bertugas sebagai penyampai materi sekaligus berkewajiban mengembangkan topik pembelajaran agar memberikan hasil belajar yang optimal. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar¹. Berknaan dengan sumber belajar ini seringkali banyak orang mempersamakannya dengan media pembelajaran. Memang benar bahwa media pembelajaran itu termasuk sumber belajar tetapi sumber belajar bukan hanya media pembelajaran².

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu sekali anda perhatikan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, memperhatikan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

¹Rusdi Susilana, dkk, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*, (Bandung:CV. Wacana Prima, 2009), h.1.

²Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 (Ilmu Pendidikan Praktis)*, (Bandung,: PT. Imperial Bhakti Utama, 2007), h. 200.

Ciri suatu perilaku yang kreatif adanya sesuatu hasil yang baru, akibat perilaku tersebut. Kreativitas seseorang berhubungan dengan motivasi dan pengalaman serta dipengaruhi oleh intelegensi, cara berpikir, ingatan, minat dan emosinya, bakat, sikap, persepsi, perasaan dan kepribadian. Munculnya kreativitas seseorang dapat dipicu karena seseorang mengalami tantangan atau kendala dalam memecahkan suatu masalah dalam hidupnya. Sebagaimana yang dijelaskan dalam firman Allah SWT. yang berbunyi :

بِمَعَشَرِ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ (الرحمان: ٣٣)

*“Wahai golongan jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan”. (QS. Ar-Rahman : 33)*³

Makna “*kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan*” kekuatan disini artinya kalian tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan bukti dan tanda-tanda yang nyata. Pendapat lain, Abu Abdillah Muhammad Bin Umar Bin Hasan Bin Husein at-Taymy ar-Razi dalam tafsirnya menyebutkan maka yang dimaksud dari As-Sulthon adalah kelapangan dan kedalaman ilmu.⁴

Ayat diatas juga menjelaskan bahwa manusia diberi potensi oleh Allah Swt. berupa akal. Akal ini harus terus diasah, diberdayakan dengan cara

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung : CV. Penerbit J-ART, 2005),h. 532

⁴Pis ktb “Makna As-Sulthaan dalam QS. Ar-Rahman:33” dalam <http://www.piss-ktb.com/2012/09/1845-makna-as-sulthaan-dalam-qsar.html>, diambil tanggal 06 November 2016 pukul 19.25 WITA

belajar dan berkarya. Dengan belajar, manusia bisa mendapatkan ilmu dan wawasan yang baru. Dengan ilmu, manusia manusia dapat berkarya (kreatif) untuk kehidupan yang lebih baik ⁵.

Menumbuhkan kreativitas dalam dunia pendidikan tidak sulit, karena pada dasarnya kreativitas dapat terjadi di semua bentuk dan model pendidikan sejauh lembaga tersebut menghargai atau mendorong individu peserta didiknya untuk berkreasi. Jika tidak, maka peserta didik yang kreatif akan menjadi frustrasi dan selanjutnya terjebak dengan rutinitas yang ada⁶.

Begitu pula fakta lapangan yang terjadi di suatu lembaga pendidikan yaitu Program Studi Tadris Matematika IAIN Mataram, dari hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah Workshop Matematika dikatakan kreativitas itu dibagi menjadi 2 yaitu kreativitas murni dan inovasi. Kreativitas murni ialah mampu menciptakan/menghasilkan sesuatu yang baru sedangkan kreativitas inovasi ialah mengembangkan sesuatu yang sudah ada, menurut beliau dalam pembuatan media pembelajaran mahasiswa belum ada yang sampai ke tingkat kreativitas murni karena dari temuan di lapangan, sebagian besar dari mahasiswa yang mengambil mata kuliah Workshop Matematika, dalam pembuatan media pembelajaran mereka hanya sedikit mengembangkan media pembelajaran dengan media pembelajaran tahun sebelumnya, sebagian kecil mahasiswa benar-benar sama persis media pembelajaran yang dibuat dengan media pembelajaran tahun sebelumnya dan

⁵Wawan Firmana, "Kandungan QS. Ar-Rahman ayat 33 tentang Pendidikan (Teknologi)", dalam <http://grabalong.blogspot.co.id/2015/05/kandungan-qs-ar-rahman-ayat-33-tentang.html>, diambil tanggal 01 Mei 2016, pukul 08.20 WITA.

⁶Mohammad Ali, *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*, (Bandung, :IMTIMA, 2009), h. 152.

sebagian dari beberapa mahasiswa yang benar-benar mengembangkan media pembelajaran dari tahun sebelumnya⁷.

Pemaparan dari masalah di atas, maka perlu dilakukan suatu identifikasi mengenai karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran. Karakteristik kreativitas menurut Donal J. Trefingger dikelompokkan menjadi 5 yaitu *Fluency* (Kefasihan), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Kebaharuan), *Elaboration* (Elaborasi) dan *Metaphoral Thinking* (Berpikir Kiasan). Atas dasar permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kreativitas Mahasiswa dalam Pembuatan Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran. Donald J. Trefingger mengatakan bahwa Karakteristik kreativitas dibagi menjadi 4 kategori yaitu *Generating Ideas*, *Digging Deeper Into Ideas*, *Openness and Courage to Explore Ideas*, and *Listening to One's "Inner Voice"*. Dari 4 kategori karakteristik kreativitas di atas peneliti hanya fokus pada kategori *Generating Ideas*. Karakteristik kreativitas kategori *Generating Ideas* dikelompokkan menjadi 5 yaitu *Fluency* (Kefasihan), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Kebaharuan), *Elaboration* (Elaborasi) dan *Metaphoral Thinking* (Berpikir Kiasan). Dari 5 Kelompok kategori kreativitas *Generating Ideas* diatas , Peneliti hanya fokus pada 3

⁷Susilahudin Putrawangsa, *Wawancara*, Mataram, 16 Maret 2016.

kelompok yaitu *Fluency* (Kefasihan), *Flexibility* (Keluwesan), dan *Originality* (Kebaharuan). Berdasarkan uraian konteks penelitian, maka dapat dikemukakan fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016 pada 3 aspek yaitu :

1. Fluency (Kefasihan) yaitu kemampuan menghasilkan sejumlah ide/gagasan dalam menanggapi sebuah pertanyaan terbuka.
2. Flexibility (Keluwesan) yaitu kemampuan menggeser arah pemikiran seseorang atau mengubah satu titik pandang.
3. Originality (Kebaharuan) yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan tidak biasa.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajara pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016 pada 3 Aspek yaitu:

- a. Fluency (Kefasihan)
 - b. Flexibility (Keluwesan)
 - c. Originality (Kebaharuan).
- d. Manfaat Penelitian
- a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai referensi dibidang pendidikan terutama mengenai deskripsi kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori-teori yang ada mengenai mengenai karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- 1) Hasil penelitian dapat memberikan informasi kepada pihak Institut terutama Tadris Matematika mengenai karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Tadris Matematika di IAIN Mataram tahun Akademik 2015/2016.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa dalam perkuliahan Workshop Matematika.

D. Ruang Lingkup dan *Setting* Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini yang menjadi ruang lingkup penelitian adalah peneliti akan meneliti tentang karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016.

2. Setting Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Mataram Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Matematika pada Tahun Akademik 2015/2016. Penelitian ini di Tadris Matematika IAIN Mataram karena dari hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah Workshop Matematika, ditemukan rata-rata media pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa tahun sebelumnya dengan yang sekarang tidak terlalu jauh berbeda.

E. Telaah Pustaka

Umumnya banyak problematika-problematika dalam dunia pendidikan yang sudah dikaji dalam bentuk penelitian. Namun tentu dalam setiap penelitian tersebut memiliki titik tekan yang berbeda disetiap penelitiannya.

Saling keterkaitan antara satu dengan lainnya dalam penelitian merupakan hal yang biasa terjadi, adanya keterkaitan ini menunjukkan bahwa suatu penelitian bisa berupa tidak lanjut dari penelitian-penelitian sebelumnya atau juga keterkaitan antara peneliti itu menunjukkan relevansi yang terjadi. Namun adanya relevansi dengan penelitian lain bukan berarti mengindikasikan kalau suatu penelitian persis sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Masing-masing penelitian mempunyai fokus-fokus tersendiri dalam penelitiannya termasuk dalam penelitian ini :

Penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini yang berhasil ditelaah oleh peneliti yakni :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Johan Subur dengan Judul “Analisis Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan

Tingkat Kemampuan Matematika di Kelas”. Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang artinya sebagai penelitian yang datanya diperoleh dengan cara mengumpulkannya dari pengalaman empiris di lapangan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian kualitatif ini adalah deskriptif, yang selanjutnya disebut deskriptif kualitatif, artinya bahwa penelitian ini bermaksud melakukan penyelidikan dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek/subjek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta atau bagaiman adanya. Metode ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana kondisi di lapangan, proses apa-apa saja yang telah berlangsung dengan cara diagnosa dan menerangkan hubungan yang terjadi di lapangan dengan kajian teori, untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan dari masalah yang ada sekarang, yang kesemuanya disusun secara sistematis berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan⁸.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatullah dengan Judul “Pemetaan Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Pemecahan Masalah Soal Analisis Real 2 Ditinjau dari Gaya Belajar”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain. Untuk memperoleh data dan informasi mengenai hal-hal yang di kaji dalam

⁸ Johan Subur, “Analisis Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika di Kelas”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, No.1, Vol. 14 (April, 2013) h.49-54.

penelitian ini, maka dibuatlah seperangkat instrument. instrument yang digunakan dalam penelitian berupa angket kuesioner gaya belajar mahasiswa dan tes tertulis yang berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematika mahasiswa⁹.

F. Kajian Pustaka

1. Kreativitas

a. Teori tentang Kreativitas dari beberapa Ahli.

- 1) Munandar seorang Profesor di Bidang Psikologi Keberbakatan dan Kreativitas dari Universitas Indonesia, mengemukakan pengertian dasar tentang kreativitas. menurut munandar, kreativitas memiliki beberapa pengertian dasar sebagai berikut.
 - a) Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.
 - b) Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.
 - c) Secara operasional, Kreativitas mengandung pengertian sebagai kemampuan mental yang bersifat lancar (*fluency*), luwes (*flexible*), orisinil (asli) dan adanya elaborasi.
 - d) Kreativitas merupakan proses¹⁰.

b. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu.

Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Wallas mengemukakan empat tahapan kreativitas, yaitu:¹¹

⁹Hidayatullah, "Pemetaan Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Pemecahan Masalah Soal Analisis Real 2 Ditinjau dari Gaya Belajar", *Jurnal e-DuMath*, No. 2 Vol. 1 (Agustus, 2015) h. 97-105.

¹⁰Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, (Jakarta:Grasindo, 2004), h.65-66.

¹¹Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : Bumi Angkasa, 2011), h. 51.

1) Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tepat meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

2) Inkubasi (*Incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara dasar melainkan mengendapkannya dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama dan bisa juga sebentar sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi (*Illumination*)

Tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul

setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi.

4) Verifikasi (*Verification*)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen.

c. Karakteristik Kreativitas

Karakteristik kreativitas menurut Donal J. Treffinger, dkk dalam *The National Research Center on the Gifted and Talented* mengatakan bahwa:

Creativity characteristics vary within and among people and across disciplines. No one person possesses all the characteristics, nor does anyone display them all the time. Furthermore, much of the research on creativity characteristics involved studies of adults, rather than school age children. Many of these characteristics can be taught and nurtured. As a result, it is difficult to predict which students may become creatively productive adults. We clustered our final list of characteristics into four categories: Generating Ideas, Digging Deeper Into Ideas, Openness and Courage to Explore Ideas, and Listening to One's "Inner Voice"¹².

¹² Donal J. Treffinger, dkk, "Assesing Creativity : A Guide for Educators "(The National Research Center on the Gifted and Talented, University of Connecticut, USA), h.8

Artinya : "Karakteristik kreativitas bervariasi dalam dan di antara orang-orang dan seluruh disiplin ilmu. Tidak ada satu orang memiliki semua karakteristik, juga tidak ada yang menampilkan mereka sepanjang waktu. Selanjutnya, banyak penelitian tentang karakteristik kreativitas yang terlibat studi tentang orang dewasa, bukan anak-anak usia sekolah. Banyak dari karakteristik ini dapat diajarkan dan dipelihara. Akibatnya, sulit untuk memprediksi mana siswa dapat menjadi dewasa kreatif produktif. Kami menggolongkan karakteristik kreativitas ke dalam empat kategori: menghasilkan ide, menggali ide lebih dalam, keterbukaan dan keberanian untuk menjelajahi ide-ide, dan mendengarkan seseorang "kata hati".

Penelitian ini peneliti memfokuskan pada karakteristik *Generating Ideas*. dalam hal ini Donald J. Treffinger, dkk juga menjelaskan bahwa :

The generating ideas category includes the cognitive characteristics commonly referred to as divergent thinking or creative thinking abilities and metaphorical thinking. in their pioneering work, Guilford identified them as divergent production abilities, while, Torrance expressed them as creative thinking dimensions. the characteristics in the category we refer to as Generating ideas include Fluency, Flexibility, Originality, elaboration, and Metaphorical Thinking¹³.

Karakteristik *Generating Ideas* di kelompokkan menjadi lima Kategori.

1) Fluency (kefasihan), Donald J. Treffinger, dkk mengatakan “... Fluency refers to quantity or the ability to generate a large number of ideas in response to an open-ended question or in reference to one's thinking process”¹⁴.

2) Flexibility (keluwesan), Donald J. Treffinger, dkk mengatakan:

Flexibility refers to the ability to shift the direction of one's thinking or to change one's point of view. Flexibility involves an openness to examine ideas or experiences in unexpected or varied ways, and thereby, to discover surprising and promising possibilities¹⁵.

¹³ *Ibid.*, h.11

Artinya : Kategori yang menghasilkan ide-ide meliputi karakteristik kognitif yang biasanya disebut pemikiran yang berbeda atau kemampuan berpikir kreatif dan berpikir metafora (kiasan). Di peloporannya, Guilford mengidentifikasi mereka sebagai kemampuan pemikiran yang berbeda, sedangkan Torrance menyatakan sebagai dimensi pemikiran kreatif. Karakteristik dalam kategori yang menghasilkan ide-ide ialah kefasihan (kelancaran), Fleksibilitas (keluwesan), Orisinalitas, Elaborasi dan berpikir metafora (kiasan).

¹⁴ *Ibid.*, h.12

Artinya : Kefasihan mengacu kuantitas atau kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar ide-ide dalam menanggapi sebuah pertanyaan terbuka atau mengacu pada proses berpikir seseorang

¹⁵ *Ibid.*, h.12

- 3) Originality (kebaharuan), Donal J. Trefingger, dkk juga berkata “.... Originality refers to the ability to generate new and unusual ideas.”¹⁶.
- 4) Elaboration (Elaborasi), Donal J. Trefingger, dkk berkata “.... Elaboration refers to the ability to add details and to expand ideas. elaboration involves making ideas richer, more interesting or more complete”¹⁷.
- 5) Metaphorical thinking (Berpikir kiasan), dibagian kategori yang terakhir ini Donal J. Trefingger juga mengatakan :

Metaphorical thinking refers to the ability use comparison or aanalogy to make new connections. methaporicl thinking involves thinking about how different things are alike and different (or making the strange familiar or the familiar strange) and then transporting those connections to produce or discover new possibiites¹⁸.

d. Kreativitas dalam Perspektif Al-Qur'an

M. Taufik dalam Disertasinya yang berjudul “*Kreativitas*

dalam Pendidikan Islam Telaah Konseptual Kreativitas dan Konteks

Artinya : Fleksibilitas mengacu pada kemampuan untuk menggeser arah pemikiran seseorang atau untuk mengubah satu titik pandang. Fleksibilitas melibatkan keterbukaan untuk memeriksa ide atau pengalaman dalam cara yang tak terduga atau bervariasi, dan dengan demikian, untuk menemukan kemungkinan mengejutkan dan menjanjikan.

¹⁶ *Ibid.*, h.12

Artinya : Orisinalitas mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan tidak biasa.

¹⁷ *Ibid.*, h. 12

Artinya : Elaborasi mengacu pada kemampuan untuk menambahkan rincian dan untuk memperluas ide-ide. Elaborasi melibatkan membuat ide-ide yang lebih kaya, lebih menarik atau lebih lengkap.

¹⁸ *Ibid.*, h. 12

Artinya : Berpikir metaforis mengacu pada kemampuan penggunaan perbandingan atau analogy untuk membuat koneksi baru. Berpikir metaforis melibatkan berpikir tentang bagaimana hal-hal yang sama dan berbeda (atau membuat sesuatu yang aing menjadi lazim atau sebaliknya) dan kemudian mengangkut koneksi itu untuk menghasilkan atau menemukan kemungkinan yang baru.

Empiriknya di MAN Mataram” mengatakan kreativitas dari kata *create-creative-creativity*, *ibda'-ibda'iyah* atau *khalq-khallaqiyah* berarti kemampuan mencipta atau menemukan. Kreativitas adalah kekhususan manusia yang tercipta dalam diri, terkadang mengejutkan dalam kemampuan menganalisis dan mensintesa, mengkombinasikan ide-gagasan untuk menghasilkan ide-gagasan atau hal baru dan bermakna. Jadi kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya menfungsikan potensi mental produktif dalam menemukan sesuatu atau memecahkan masalah dengan beragam pendekatan.

Berbagai potensi mental produktif dimaksud, dalam Al-Qur'an disebut dengan beragam istilah seperti *ruh, qalb, nafs, aql, fikr*. Manifestasi dari berbagai potensi mental produktif ke dalam dunia konsep dan ke dunia realitas dalam isyarat al-Qur'an disebut *iman, ilmu dan amal* dengan berbagai derivasinya. Keragaman potensi yang disebut dalam al-Qur'an, jika dilihat dari sudut klasifikasi kreativitas *the creative intellectual, the creative person* dan *the creative product*, maka sesungguhnya al-Qur'an sarat dengan isyarat norma dan aksioma kreatif baik dalam bentuk perintah, anjuran, pernyataan, pertanyaan, *i'tibar* dan larangan dalam hal berpikir maupun bersikap.

Isyarat tentang kreativitas dalam berpikir dan bersikap maupun bekerja kreatif terdapat di begitu banyak ayat dalam al-Qur'an,

disajikan dalam berbagai tingkatan dan melalui berbagai gaya dan cara. Istilah *aql-fikr-nazara*, digunakan al-Qur'an menyerukan kesediaan memahami, membangkitkan keterbukaan hati, berpikir terbuka, komparatif, *inquiry*, *at-tafkir al-huur*, berpikir lateral-divergen, berpikir bebas dan sebagainya, diantaranya dapat difahami dari ayat berikut:

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْغَفُورُ ﴿٢٠٠﴾
 الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ طِبَاقًا ۗ مَا تَرَىٰ فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِن تَفَوتٍ ۗ
 فَأَرْجِعِ الْبَصَرَ هَلْ تَرَىٰ مِن فُطُورٍ ﴿٢٠١﴾ (- :)

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa kehidupan adalah ujian, penuh tantangan dan peluang, penuh persoalan yang menuntut kapasitas pemecahan masalah kreatif. Mengatasi tantangan, menyelesaikan masalah dan lulus dalam ujian kehidupan dengan kinerja prima (*ahsanu 'amala*) jelas terlihat mengandung tuntutan kreatif.

Dalam bentuk perintah dan pernyataan, isyarat tentang kreativitas bisa dipahami diantaranya dari ayat-ayat berikut:

يٰۤأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرَ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ
 خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ ﴿١٧٨﴾ (:)

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٩﴾ (:)

Dalam QS. al-Hasyr ayat 18, Allah mengawali seruah agar orang memperhatikan masa depan dengan perintah *taqwa*, dan menyertai seruan itu juga dengan perintah *taqwa*, kemudian ditutup dengan peringatan bahwa Allah Maha Tahu apa yang diperbuat. Kemudian QS. al-Ankabut ayat 69 menegaskan bahwa Allah pasti menunjuk jalan dan sekaligus menyertasi orang yang bersungguh-sungguh dan berbuat baik. Dari isyarat ayat tersebut dan berbagai ayat lainnya bisa difahami bahwa bila *iman* dan *ketakwa*an berfungsi secara baik-benar dan *istiqamah*, dapat menyulut dan mempertegar fungsi potensi kreatif manusia untuk bereaksi-bereaksi kreatif dalam menemukan ide, gagasan atau hal baru dengan memanfaatkan fenomena alam. Dengan analisis seperti itu, bisa dipahami bahwa konsep integralitas *iman, ilmu dan 'amal* secara substansial merupakan perpaduan potensi manusia untuk menjadi kreatif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian Media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang pakar media pendidikan. Sadiman mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely, pengertian media ada dua macam yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat

menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru¹⁹.

Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah²⁰.

Sehingga, Secara lebih utuh media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Ruang Lingkup Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan²¹.

Salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan,

¹⁹Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. (Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), h. 26.

²⁰*Ibid.*, h.27.

²¹*Ibid.*, h.28

pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indera. Disamping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sarannya dan kontrol oleh pemakai.

Oemar Hamlik juga memberikan batasan-batasan dan ciri-ciri media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) sebagai berikut²²:

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan dapat diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda-benda atau sesuatu yang dapat dilihat dan bisa di dengar.
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dengan pembelajaran antara siswa dan guru.
- 4) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam atau di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu perantara (media) dan digunakan dalam rangka mendidik.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek-aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

²² *Ibid.*, h.30.

Ruang lingkup media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut bisa memberikan rangsangan pada siswa untuk belajar, menjadikan pembelajaran makin efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem siswa dalam belajar. Lebih penting lagi adalah media ini sengaja dipilih dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran bukan termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi. Sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri²³.

Levie dan Lentz mengemukakan ada empat fungsi media

²³ *Ibid.*, h.33.

pembelajaran diantaranya:

- 1) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarika dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkah kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggunakan emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif media visual dapat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali²⁴.

d. Pengelompokan media pembelajaran

1) Media Objek

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan

²⁴ *Ibid.*, h. 34

melalui ciri fisiknya sendiri seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya.

Media objek ini dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti.

Media objek sebenarnya dibagi 2 jenis yaitu media objek alami dan media objek buatan. media objek alami dapat dibagi ke dalam dua jenis yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. sebagai contoh objek alami yang hidup adalah ikan, burung elang, singa dan sebagainya. sedangkan objek buatan yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

Media cetak kelompok kedua terdiri atas benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. objek-objek pengganti dikeanl dengan sebutan replika, model, dan benda tiruan²⁵.

2) Media Interaktif

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. sedikitnya ada tiga macam interaksi. interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program. bentuk interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi

²⁵ Rusdi Susilana, dkk, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*, (Bandung:CV. Wacana Prima, 2009), h.23-24

dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif.

Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram

e. Sistematika Perencanaan Media

1) Langkah-langkah Perencanaan Media

secara umum dapat dirinci sebagai berikut:

a) Identifikasi Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (need), apakah kebutuhan itu? salah satu indikator adanya kebutuhan karena didalamnya terdapat kesenjangan. dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang²⁶.

Adanya kebutuhan, seyogyanya menjadi dasar dan pijak dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik.

b) Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan

²⁶ *Ibid.*, h.28.

tindakan kita. dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak.

Tujuan yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas.

c) Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteri tertentu diantaranya²⁷:

- (1) Sahih atau *valid*
- (2) Tingkat kepentingan (*significant*)
- (3) Kebermanfaatn (*utility*)
- (4) *Learnability*

d) Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak? untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat penguku hasi belajar yang berupa tes, penugasan atau dafatr cek perilaku. alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dah harus sesuai dengan

²⁷ *Ibid.*, h. 33

materi yang sudah disiapkan. yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan²⁸.

e) Menuliskan Naskah Media

pembuatan naskah media diawali dengan ide atau gagasan. menghasilkan media yang bagus diperlukan kreativitas dan ide cemerlang. dengan demikian diperlukan pemikiran kira-kira ide seperti apa yang menarik namun tetap memiliki substansi materi yang jelas²⁹.

f) Merumuskan Instrumen dan Tes Revisi

f. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat, dan media serta komponen evaluasi. Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran³⁰.

Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

²⁸ *Ibid.*, h. 35

²⁹ *Ibid.*, h. 44

³⁰ Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. (Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), h. 35-36.

Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru³¹.

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber beruopa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran.³²

g. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian dari media/alat pendidikan karena media pembelajaran salah satu bagian besar dari dua bagian media pendidikan. Media/alat pendidikan meliputi dua macam yaitu³³:

- 1) Perbuatan pendidik (biasa disebut software atau immaterial); mencakup nasehat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukuman.
- 2) Benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut hardware atau material); mencakup meja kursi belajar, papan tulis, penghapus, kapur tulis, buku, peta dan sebagainya.

Beberapa klaster media pembelajaran yang dinyatakan dalam al-

³¹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo), h.7

³² Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), h. 36

³³ M. Ramli, "Analisis Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan al-Hadits", *Ittihat Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, No.23, Vol. 13 (April, 2015) h.136-139

Qur'an sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia. Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampai pesan dapat diambil dari kata baca, menjelaskan ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio di dalam al-Qur'an, diantaranya surah al-'Alaq (96) ;1, Al-Isra; (17);14, Al-Ankabut(29);45, Al-Muzammil (73);20. Berikut ini Al-Isra'(17);14:

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

“Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu”(QS. Al-Isra':14)³⁴

2) Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah(2);31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

³⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung : CV. Penerbit J-ART, 2005),h. 283

“Dan dia mengajarkan kepada Adam, Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman:”Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!” (QS. Al-Baqarah:31)³⁵

Dari ayat tersebut Allah Mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s diperintahkan oleh Allah swt. Tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.

G. Kerangka Pikir

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mempelajari karakteristik kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa mahasiswa di program Studi Tadris matematika, FITK - IAIN Mataram, masih belum berkembang kreativitasnya. Hal ini berdasarkan wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah workshop matematik dan temuan lapangan.

³⁵ *Ibid.*, h. 6

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi, wawancara dan catatan lapangan.

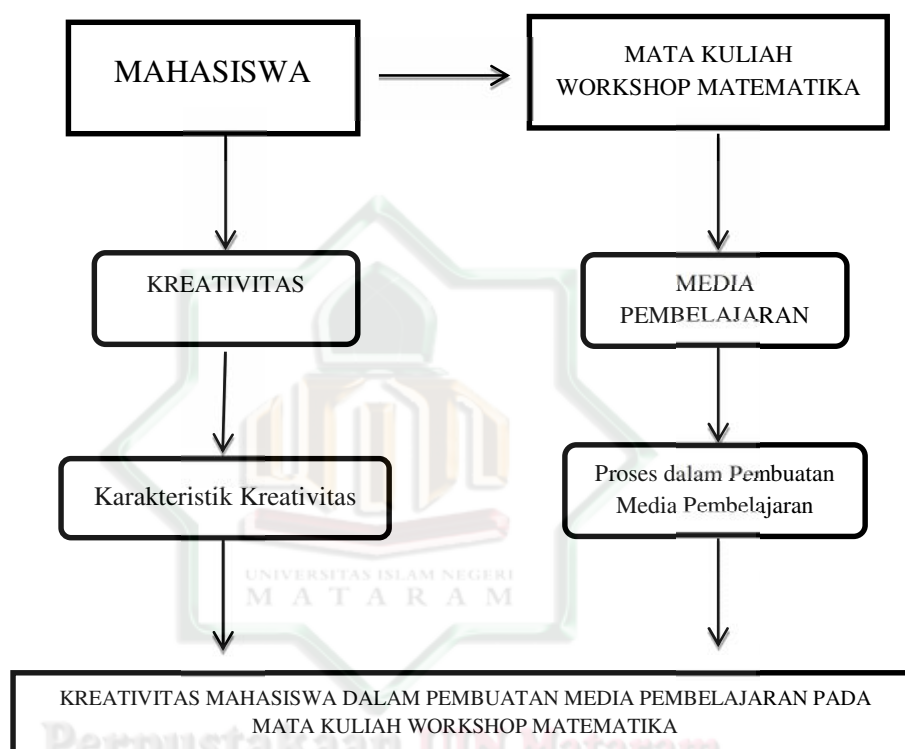
Penelitian ini menggunakan karakteristik kreativitas menurut Donald J. Treffinger. Karakteristik kreativitas dikelompokkan menjadi 5 yaitu *Fluency* (Kefasihan), *Flexibility* (Keluwesannya), *Originality* (Kebaharuan), *Elaboration* (Elaborasi) dan *Metaphorical Thinking* (Berpikir Kiasan). Peneliti hanya menggunakan 3 indikator yaitu *Fluency* (Kefasihan), *Flexibility* (Keluwesannya), *Originality* (Kebaharuan).

Setelah peneliti merancang pertanyaan dalam menentukan karakteristik kreativitas kemudian dilakukan langkah mengidentifikasi karakteristik kreativitas mahasiswa dengan melakukan wawancara terhadap subjek penelitian.

Aktivitas dalam analisis data wawancara yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan keputusan. Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data meliputi pengklarifikasian dan identifikasi data, menuliskan kumpulan data yang terorganisir dan terkategori sehingga dapat ditarik kesimpulan. Pengambilan keputusan yaitu menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dan memverifikasi kesimpulan tersebut. Setelah diperoleh data wawancara kemudian dilakukan tahap pengumpulan data, data yang terkumpul kemudian direduksi. Data yang direduksi kemudian dikategorikan sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan dari data tersebut.

Identifikasi ini merupakan langkah awal untuk mengetahui bagaimana

karakteristik kreativitas mahasiswa. Setelah diketahui bagaimana karakteristik kreativitas mahasiswa dapat digunakan sebagai acuan upaya-upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada mata kuliah workshop matematika. Kerangka pikir diatas dapat digambarkan secara garis besar seperti bagan di bawah ini.



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir Penelitian

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan ilmiah biasanya dilukiskan sebagai proses di mana penyelidik secara induktif bertolak dari pengamatan mereka menuju hipotesis. Kemudian secara deduktif peneliti bergerak dari hipotesis ke implikasi logis hipotesis tersebut. Para peneliti menarik kesimpulan mengenai akibat yang akan terjadi apabila hubungan yang diduga itu

benar. Apabila implikasi yang diperoleh secara deduktif ini sesuai dengan pengetahuan yang sudah diterima kebenarannya, maka selanjutnya implikasi tersebut diuji dengan data empiris (yang dikumpulkan). Berdasarkan bukti-bukti ini maka hipotesis itu dapat diterima atau ditolak³⁶.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah “kualitatif” jenis studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen, kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Obyek dalam penelitian kualitatif adalah objek yang alamiah, atau natural setting, sehingga metode penelitian ini sering disebut sebagai metode naturalistik. Obyek yang alamiah adalah obyek yang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki obyek, setelah berada di obyek dan setelah keluar dari obyek relative tidak berubah. Sebagai lawannya dari metode ini adalah metode eksperimen dimana peneliti dalam melakukan penelitian tempatnya berada di laboratorium yang merupakan kondisi buatan, dan peneliti melakukan manipulasi terhadap variable. Dengan demikian sering terjadi bias antara hasil penelitian di laboratorium dengan keadaan di luar laboratorium atau

³⁶ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2011), h.11.

keadaan sesungguhnya.

Penelitian ini masuk kategori penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala saat penelitian dilakukan. Penelitian ini diarahkan untuk menetapkan sifat suatu situasi pada waktu penyelidikan itu dilakukan. Dalam penelitian deskriptif, tidak ada perlakuan yang diberikan atau dikendalikan seperti yang dapat ditemui dalam penelitian eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk melukiskan variable atau kondisi “apa yang ada” dalam suatu situasi.

2. Kehadiran Peneliti

Penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam artian peneliti langsung sebagai pengumpul data. Dengan demikian peneliti mutlak hadir di lapangan namun keberadaannya sebagai pengamat yang hadir di lokasi penelitian dimana peneliti bukan merupakan bagian integral dari situasi yang diteliti. Pada waktu memasuki lokasi, peneliti menempatkan diri sebagai orang yang telah diketahui kedudukannya oleh obyek, artinya informasi sebagai sumber data terlebih dahulu diberi tahu tentang tujuannya untuk melakukan penelitian. Dalam pengumpulan data, peneliti berusaha menciptakan hubungan yang akrab dengan subjek yang diteliti. Terlebih lagi lingkungan atau objek yang akan diteliti dan peneliti sudah megenal seluk beluknya.

Ada beberapa hal yang peneliti akan lakukan dalam mengadakan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Mengadakan penelitian pendahuluan, sehingga peneliti dapat mengetahui kondisi belajar mahasiswa dan metode mengajar dosen sebagai sumber data di kampus atau tempat yang akan diteliti.
- b. Meminta izin dari pihak yang berwenang dan orang-orang yang berpengaruh yang dijadikan sebagai objek penelitian berupa izin penelitian dengan membuat proposal.
- c. Mengadakan penelitian untuk mencari data yang terkait dengan permasalahan yang diteliti. Peneliti akan melakukan dokumentasi dan wawancara dengan subjek penelitian

3. Lokasi Penelitian

Adapun yang menjadi lokasi penelitian IAIN Mataram yang terletak di jalan Gajah Mada Jempong Baru Mataram. Lokasi IAIN Mataram sangat strategis karena mudah ditemukan lokasinya. IAIN Mataram merupakan lokasi yang tepat untuk meneliti tentang tingkat kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran, karena mahasiswa Tadris Matematika IAIN Mataram dalam pembuatan media pembelajaran memiliki berbagai macam karakteristik kreativitas, asumsi ini diambil dari hasil penelitian pendahuluan

4. Sumber Data

Sumber data adalah data yang diperoleh dari subjek penelitian.³⁷

Pada penelitian ini yang menjadi sumber datanya adalah mahasiswa Tadris Matematika di IAIN Mataram yang telah menempuh mata kuliah

³⁷ Nurul Ulfatin, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan Teori dan Aplikasi*, (Malang : BayuMedia Publishing, 2013), h.174.

Workshop Matematika yakni mahasiswa semester 6 pada Tahun Akademik 2015/2016, dan dosen pengampu mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2014/2015

Alasan peneliti menggunakan sumber data diatas adalah karena peneliti memandang subjek atau informan tersebut merupakan subjek yang terlibat langsung sebagai objek peneliti. Dosen pengampu adalah figur yang memiliki peran dalam mentransfer ilmu, yang bertanggung jawab dalam terlaksananya pembelajaran serta sebagai fasilitator dalam mentranfer ilmu.

Mahasiswa yang akan mempelajari, membahas, dan mendiskusikan serta memahami materi yang ada dalam perkuliahan. Berdasarkan pandangan tersebut diketahui bahwa data diperoleh dalam penelitian ini akan menjadi bahan kajian dalam analisis penelitian mengenai tingkat kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran.

5. Prosedur Pengumpulan Data

Data penelitian dapat berupa teks, foto, angka, cerita, gambar, artifacts. data penelitian kualitatif biasanya berbentuk teks, foto, cerita, gambar, benda dan bukan berupa angka hitung-hitungan. data dikumpulkan bilamana arah dan tujuan penelitian sudah jelas dan juga bila sumber data yaitu informan atau partisipan sudah diidentifikasi, dihubungi

serta sudah mendapatkan persetujuan atas keinginan mereka untuk memberikan informasi yang dibutuhkan³⁸.

Pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam sebuah penelitian, maka diperlukan tehnik yang sesuai untuk mencari atau mengumpulkan informasi yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Prosedur pengumpulan data yaitu tahap persiapan dan tahap pengumpulan data.³⁹ Prosedur pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian kualitatif, agar pengumpulan data dapat berjalan lancar, cermat, efektif dan efisien. Maka peneliti harus melakukan persiapan berikut :

a. Tahap persiapan

Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti harus mempersiapkan diri tentang segala sesuatu yang terkait dengan pengumpulan data penelitian :

- 1) Kesiapan rancangan dan penetapan fokus penelitian
- 2) Kesiapan mental dan keterampilan peneliti
- 3) Kesiapan alat pemandu/ protokol penelitian
- 4) Kesiapan logistik
- 5) Kesiapan lapangan dalam menerima kehadiran peneliti
- 6) Menciptkan hubungan akrab

³⁸ J.R.Raco, *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis Karakteristik dan Keunggulannya)*, (Jakarta:Grasindo, 2010), h.108.

³⁹ Nurul Ulfatin, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan Teori dan Aplikasi*, (Malang : BayuMedia Publishing, 2013), h.165.

- 7) Memilih informasi kunci atau subjek penelitian
 - 8) Etika dan izin penelitian
- b. Tahap pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, berbagai cara. Bila dilihat dari setting-nya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Selanjutnya dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi dan gabungan ketiganya.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data dengan wawancara/*interview*

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih

mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.

Keunggulan utama wawancara ialah memungkinkan peneliti mendapatkan jumlah data yang banyak, sebaliknya kelemahan ialah karena wawancara melibatkan aspek emosi, maka kerjasama yang baik antar pewawancara dan yang diwawancarai sangat diperlukan⁴⁰.

Jenis wawancara yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara semi terstruktur (*semi-structure*). Wawancara jenis ini adalah gabungan antara wawancara terstruktur dan semi-terstruktur.⁴¹ Pada wawancara ini peneliti mengacu pada topik-topik pertanyaan yang sudah ditentukan yang telah sengaja dirancang untuk semua responden, tetapi pada waktu bersamaan untuk bagian-bagian tertentu dirancang dengan pertanyaan terbuka agar responden dapat mengeksplorasi dunianya.

Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan masalah atau mendalami subjek yang akan diteliti, dan informan lebih bebas dalam mengeluarkan ide-ide dan informasi mengenai permasalahan yang akan diteliti. Dalam melakukan penelitian atau

⁴⁰ Jonathan Sarwono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2006), h.225.

⁴¹ Nurul Ulfatin, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan Teori dan Aplikasi*, (Malang : BayuMedia Publishing, 2013), h.187.

wawancara, peneliti harus lebih teliti dalam mendengarkan dan mencatat informasi yang dikemukakan oleh informan.

Data-data yang akan disaring oleh peneliti adalah tingkat kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2014/2015.

2) Teknik pengumpulan data dengan dokumen

Dalam pengumpulan data kualitatif, selain teknik wawancara dan observasi digunakan pula teknik dokumen. Teknik dokumen ini biasanya digunakan sebagai pelengkap dari kedua teknik sebelumnya (wawancara dan observasi). Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

6. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data

tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Bila berdasarkan data yang dapat dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, ternyata hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori⁴².

Adapun dalam menganalisis data peneliti menggunakan ketiga langkah tersebut, sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan⁴³.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan

⁴² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005) h. 89

⁴³ *Ibid.*, h.92

untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif⁴⁴.

c. *Conclusion Drawing/verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori⁴⁵.

7. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak

⁴⁴ *Ibid.*, h.95

⁴⁵ *Ibid.*, h.99

bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia, dibentuk dalam diri seorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya⁴⁶.

Untuk menetapkan keabsahan data yang diperoleh valid, peneliti menggunakan teknik bahan referensi, yang dimaksud dengan bahan referensi di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Sebagai contoh, data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara. Data tentang interaksi manusia atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto. Alat-alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif, seperti camera, handycam, alat rekam suara sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti⁴⁷.

⁴⁶ *Ibid.*, h.119

⁴⁷ *Ibid.*, h.128

BAB II

PAPARAN DATA DAN TEMUAN

A. Gambaran Umum IAIN Mataram

1. Sejarah Berdirinya Program Studi Tadris Matematika IAIN Mataram

Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Mataram berdiri pada tahun 2001 berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Nomor: E/123/2001, dan bernaung di bawah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Mataram.

Program Studi ini dikelola oleh Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi, didukung oleh unsur pelaksana akademik, administrasi akademik, laboratorium, perpustakaan dan unsur-unsur lainnya. Program ini dikelola oleh Penyelenggaraan jurusan mengacu kepada visi, misi, sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan.

Sejak tahun 2005, Program Studi Tadris Matematika untuk pertama kalinya mencetak Sarjana Pendidikan Matematika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) (sebelumnya bernama Fakultas Tarbiyah) IAIN Mataram. Sampai tahun 2015 ini, Program Studi Tadris Matematika telah melahirkan ribuan sarjana. Mereka tersebar di berbagai instansi pemerintah dan swasta. Sebagian besar dari mereka aktif dalam dunia pendidikan Matematika di tingkat

dasar sampai pada pendidikan tinggi. Tidak sedikit dari mereka yang ekspansi ke bidang non pendidikan, seperti politik dan ekonomi⁴⁸.

2. Letak Geografis

Secara geografis kampus 2 IAIN Mataram terletak di jalan Gajah Mada Jempong-Mataram. Berada di wilayah Kota Mataram, yakni pusat ibu kota provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Posisi ini mudah dijangkau dan sangat strategis untuk menunjang aktivitas dosen dan mahasiswa dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah barat : Jalan raya Gajah Mada, Jempong –Mataram
- b. Sebelah timur: BTN Griya Pagutan Indah dan Pagutan
- c. Sebelah utara : Pegesangan
- d. Sebelah selatan :Rumah penduduk di kawasan Jempong Timur⁴⁹

3. Struktus Organisasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

IAIN Mataram

Sesuai dengan amanat statuta IAIN Mataram, terutama pasal 45 Organisasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Mataram terdiri atas:

- a. Dekan dan Pembantu Dekan
- b. Senat Fakultas
- c. Bagian Tata Usaha
- d. Dosen

⁴⁸ Sumber: Buku Saku Profil Program Studi Tadris Matematika tahun 2015

⁴⁹Sumber: Observasi, dikutip pada hari Senin 19 September 2016

- e. Laboratorium/Studio
- f. Program Diploma/Akta
- g. Unsur-unsur Penunjang Lain

Unsur penunjang diantaranya:

- 1) Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM)
- 2) Perpustakaan
- 3) Lembaga pengembangan Bahasa dan Budaya
- 4) Pusat Teknologi Informasi dan Komputer (PUSTIKOM)

4. Keadaan Dosen Program Studi Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Mataram

Dosen merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi yang berperan sebagai pendidik, pengajar, pembimbing sekaligus sebagai administrasi terutama dalam proses pembelajaran dikelas atau di luar kelas. Untuk mendukung kelancaran proses pendidikan dalam suatu perguruan tinggi, maka haruslah didukung oleh tenaga pengajar yang cukup memadai sehingga kualitas dan kuantitas kelulusan pendidikan akan lebih baik. Dalam hal ini terdapat 32 orang dosen Program Studi Tadris Matematika IAIN Mataram yang terdiri dari 22 orang dosen tetap dan 10 orang dosen tidak tetap. Dosen tetap di kelompokkan menjadi 2 yaitu dosen tetap sesuai bidang studi dan dosen tetap yang tidak sesuai bidang studi. Jumlah dosen tetap yang sesuai bidang studi terdiri dari 13 orang dan banyak dosen tetap yang tidak sesuai dengan bidang studi terdiri dari 9 orang.

Adapun daftar nama-nama dosen di Program Studi Tadris Matematika baik yang dosen tetap maupun tidak tetap (terlampir).

5. Keadaan Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika

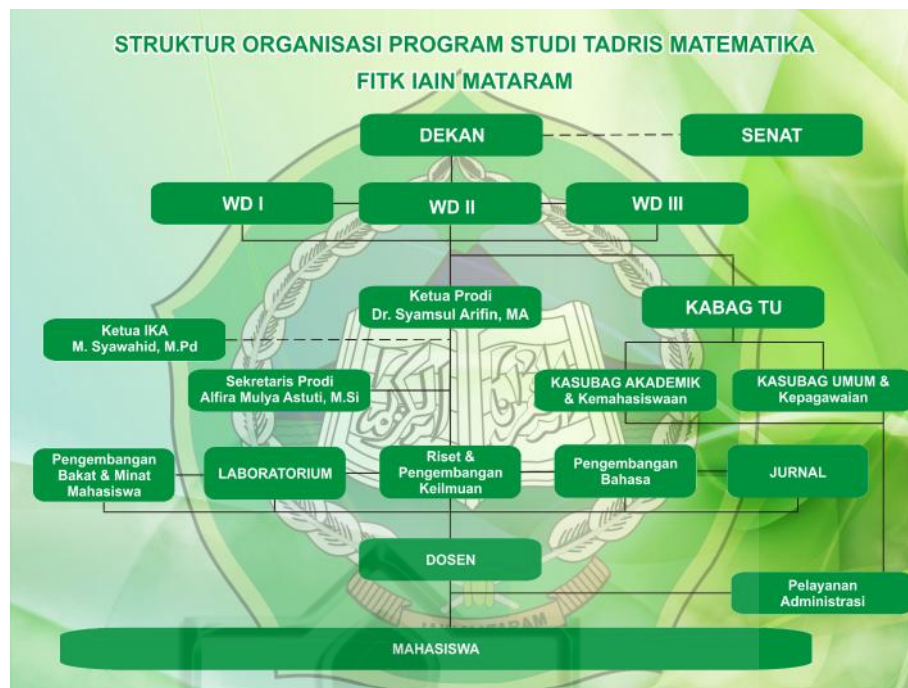
Mahasiswa merupakan unsur terpenting dalam suatu pendidikan yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses belajar mengajar. Data mahasiswa Prodi Tadris matematika selama tujuh tahun terakhir adalah sebagai berikut. Jumlah Mahasiswa regular pada tahun 2009/2010 sebanyak 145 orang, selanjutnya pada tahun 2010/2011 jumlah mahasiswa regular sebanyak 289 orang yang terdiri dari 143 orang mahasiswa angkata 2009/2010 dan 146 orang mahasiswa angkatan 2010/2011. Pada tahun 2011/2012 jumlah mahasiswa regular sebanyak 478 mahasiswa dengan rincian 140 mahasiswa angkatan 2009/2010, 146 mahasiswa angkatan 2010/2011 dan 192 mahasiswa angkatan 2011/2012. Dari tahun 2012-2016 rata-rata jumlah mahasiswa yang masuk pada Program Studi Tadris Matematika sebanyak 158 orang dengan jumlah lulusan dari tahun 2009/2010 sebanyak 487 orang mahasiswa. Adapun data jumlah reguler mahasiswa tujuh tahun terakhir Prodi Tadris Matematika (terlampir)⁵⁰.

6. Struktur Organisasi Program Studi Tadris Matematika

Adapun Struktur Organisasi Program Studi Tadris Matematika IAIN Mataram dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:⁵¹

⁵⁰Sumber: Papan data jumlah reguler mahasiswa tujuh tahun terakhir Prodi Tadris Matematika

⁵¹Sumber: Papan Struktur Organisasi Program Studi Tadris Matematika



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Program Studi Tadris Matematika

7. Fasilitas Program Studi Tadris Matematika

Untuk kelancaran proses belajar mengajar dan demi tercapainya kompetensi lulusan yang diharapkan, Prodi Tadris Matematika memiliki sarana yang cukup memadai, diantaranya:

a. Ruang Kuliah

Jurusan Pendidikan Matematika memiliki ruang kuliah yang representatif yang dilengkapi beberapa peralatan pembelajaran yang menunjang seperti *White board* dan LCD. Akan tetapi mengenai persiapan LCD tidak selalu ada, karena jumlahnya yang terbatas. Jadi dalam satu jam pembelajaran, tidak dapat semua kelas memakai LCD, hanya beberapa kelas saja.

b. Laboratorium Matematika

Laboratorium Matematika merupakan sarana yang paling penting dalam mengaplikasikan konsep matematika yang berkaitan dengan komputasi. Laboratorium Matematika dilengkapi dengan perangkat komputer, software, pemrograman komputer, alat peraga matematika, LCD dan *White board*. Melalui pemanfaatan laboratoirium matematika diharapkan mampu mendukung kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan konten matematika dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.⁵²

c. Laboratorium Komputer

Prodi Tadris Matematika dilengkapi dengan fasilitas laboratorium komputer yang memadai. Laboratorium ini dikelola oleh pihak Institut yang menjadi sarana pendukung dalam mengembangkan komputerisasi termasuk diantaranya internet.

B. Paparan Data

Berdasarkan masalah penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, maka data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah gambaran/deskripsi kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran pada mata kuliah workshop matematika Prodi Tadris Matematika IAIN Mataram. Penggunaan teknik wawancara sebagai teknik utama dan teknik dokumentasi sebagai pendukung data yang didapat dari teknik wawancara.

⁵²Sumber: *Observasi Langsung Peneliti*, Senin, 31 Oktober 2016

C. Temuan Penelitian

Hasil wawancara peneliti tentang karakteristik kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika yang dilihat dari 3 Aspek yaitu :

1. Fluency (Kefasihan)

a. Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian atau solusi yang beragam untuk suatu masalah.

1) Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?

a) Sukma Mawaddah : Ya, misalnya materi Bangun Ruang. Pertama, menggunakan kotak kecil-kecil untuk menghitung volume kubus dan Dalam hal menghitung luas permukaan, berawal dari kerangka kubus, ntah itu dari fiber atau karton, ininya material yang bertahan lama, itu bisa kita gunakan untuk menghitung luas permukaannya, intinya ada kerangka, kemudian bisa di buka dan di tutup⁵³.

b) Zulfan Rhamdany : misalnya materi Hubungan Garis dan Sudut. yang pertama hugis. yang kedua media dengan cara membawa siswa ke luar atau ke rillnya, misalnya Jendela, apakah garis atas dan garis bawah pada jendela sejajar atau

⁵³ Sukma Mawaddah, *Wawancara*. Mataram, 3 Oktober 2016.

tidak ? kemudian tanyakan konsepnya !, ini menggunakan kelompok tetapi awalnya dengan cara memanggil mereka. Selanjutnya saya menggunakan rumah panggung yang 2D yang merupakan asal usul media pembelajaran saya sebelumnya. Dari rumah, kita bisa melihat apakah atap rumah itu sejajar atau tidak?⁵⁴.

c) Solliala : Ya, misalnya materi logika matematika, pertama, Papan Lolis (Logika Listrik), media yang menjelaskan tentang tabel kebenaran, selanjutnya media menggunakan pipa air, konsepnya hampr sama dengan PAPAN LOLIS, dan media menggunakan pipa kelereng, ada kelereng putih dan kelereng hitam, kalau benar kelereng putih yang keluar, dan kalau dia salah kelereng hitam yang keluar⁵⁵.

d) Ningsih Wahyu Ningsih: Ya, misalnya materi kesebangunan Media STEP KESKONG, media ini menggunakan karet puzzle, cara menggunakannya misalnya ada segitiga yang besar dan kecil, kemudian segitiga yang kecil memenuhi segitiga yang besar, dari hasil percobaan itu kita bisa melihat perbandingan antara segitiga yang besar dengan segitiga yang kecil. Selanjutnya yang kedua media dari triplek , membuat sebuah bangun datar dari triplek, dari triplek itu kita langsung menulis berapa sisinya baik yang besar maupun yang kecil,

⁵⁴ Zulfan Rhamdany, *Wawancara*. Mataram, 4 Oktober 2016.

⁵⁵ Sollilala, *Wawancara*. Mataram, 7 November 2016

kemudian kita minta siswa untuk menghitung perbandingannya. Perbedaan media saya dengan yang menggunakan triplek yaitu di media saya ini mencari sendiri konsep kesebangunan itu sendiri⁵⁶.

- e) Thurmuzi Thahir : misalnya materi Peluang, Sesatan Hexagon, namanya hexagon itu artinya segi enam, dari beberapa segi enam itu akan terbentuk beberapa lintasan, nanti ada lubang-lubang yang akan dimasuki kelereng. selanjutnya menggunakan dadu atau uang logam⁵⁷.

2. Flexibility (Keluwesan)

- a. Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah.

- 1) Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?

- a) Sukma Mawaddah : Ya, misalnya materi pelajaran bangun ruang yaitu kubus, masalahnya dari pengalaman saya, yang sulit mengimajinasikan bidang 3 dimensi. Ada banyak ide saya tentang bangun ruang, saya mau bikin alat yang bisa menghimpun semua bangun ruang kubus misalnya kita bisa menghitung luas permukaannya , volumenya terus semuanya intinya, lagi saya pikirkan, tidak mungkin di integrasikan jadi

⁵⁶ Ningsih Wahyu Ningsih, *Wawancara*. Mataram, 7 November 2016

⁵⁷ Thurmuzi Thahir, *Wawancara*. Gunungsari, 8 November 2016

satu, akan lama, kemudian saya memilih volume, tapi tidak menarik saya rasa, saya berpikinya kita harus membuat kubus-kubus yang kecil, ternyata itu lebih sulit dari pada membuat kubus yang besar, terlintas dalam pikiran saya, okey saya gunakan air, nanti penggaris untuk mengukur air, kemudian sy berpikir, bagaimana caranya?, waktu itu saya sempat berpikir menggunakan gelas ukur, kita gunakan alat-alat yang ada di rumah tangga, kalau kita bikin kue untuk mengukur santan, itu sebagai pembanding, kemudian saya berpikir, berarti kita butuh alat lain yang sudah jadi, sementara saya ingin ini *pure* hasil karya gitu, akhirnya lagi saya mikir, okey jangan volume, terlalu ribet. Kalau saya gunakan air, saya harus bikin kubus itu, materialnya apa? kalau kaca tidak mungkin, itu akan sangat rumit sementara yang diminta adalah media yang mudah dibawa kemana-mana, mudah disimpan dan aman digunakan. Akhirnya saya pikir, say baca-baca materi, ketemu jaring-jaring⁵⁸.

- b) Zulfan Rhamdany : Misalnya dalam materi Hubungan Garis dan Sudut, saya menggunakan kata-kata dasarnya seperti : Garis sejajar itu apa? garis tolak belakang itu apa? titik itu apa?. ini bertujuan untuk pemahaman konsep⁵⁹.

⁵⁸ Sukma Mawaddah, *Wawancara*, Mataram, 3 Oktober 2016.

⁵⁹ Zulfan Rhamdany, *Wawancara*. Mataram, 4 Oktober 2016.

- c) Sollilala : Ya, misalnya materi Kesebangunan, biasanya saya melihat dari sisi kebiasaan siswa, ketika mereka melihat benda yang bentuknya sama apakah itu sebangun atau tidak ? jadinya untuk memahami konsep kesebangunan itu , siswa harus dilatih dulu. Misalnya kita buat benda itu sama atau tidak, kalau dia sama apakah dia kongruen atau tidak ?. Selanjutnya dari segi tingkat pemahaman siswa, materi kesebangunan itu diajarkan pada tingkat SMP, tidak mungkin kita menjelaskannya seperti mengajarkan siswa SMA, misalnya cara saya jelasinnya itu bisa dipahami oleh anak SMA, tapi belum tentu dipahami oleh anak SMP, jadi guru harus pintar-pintar menjelaskan sesuai dengan tingkat kemampuan siswanya⁶⁰.
- d) Ningsih Wahyu Ningsih : Misalnya, materi Himpunan, dari sudut pandang kehidupan sehari-hari, contohnya kita mengaitkan materi himpunan dalam kehidupan sehari-hari , seperti himpunan anak kelas vii. Kemudian dari sudut pandang kebiasaan siswa, berdasarkan pengalaman, siswa belum bisa menerima materi secara teori matematika, kita harus mengaitkan dengan aplikasinya pada kehidupan sehari-hari, contohnya himpunan hewan berkaki empat⁶¹.
- e) Thurmuzi Thahir : misalnya materi Peluang , pertama saya melihat dari sudut pandang siswa, materi peluang ini hanya

⁶⁰ Sollilala, *Wawancara*. Mataram, 7 November 2016

⁶¹Ningsih Wahyu Ningsih, *Wawancara*. Mataram, 7 November 2016

sekedar di bayangkan maka siswa akan kesulitan mengkontekstualkan materi peluang itu. Selanjutnya dari segi materinya, media ini dapat menentukan peluang dari suatu kejadian, awalnya saya memilih materi dulu, kebanyakan siswa itu sulit dalam materi peluang, kebanyakan mereka sulit di ruang sampel dan peluang suatu kejadiannya, kemudian saya merancang media sesatan hexagon ini⁶².

3. Originality (Kebaharuan)

- a. Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yang baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya
 - 1) Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?
 - a) Sukma Mawaddah: Sesuatu yang beda, saya pernah melihat sebuah media di internet yang menggunakan animasi, tetapi itu secara visual, itulah inspirasi saya membuat cube puzzle ini, karena saya ingin membuat media animasi yang tadi itu menjadi sesuatu yang nyata. Media pembelajaran saya ini, menurut dosen pengampu belum ada yang seperti ini. Bukan baru, tapi inovasinya saja berbeda⁶³.

⁶² Thurmuzy Thahir, *Wawancara*. Gunungsari, 8 November 2016

⁶³ Sukma Mawaddah, *Wawancara*, Mataram, 3 Oktober 2016.

- b) Zulfan Rhamdany: Saya rasa sudah ada, tapi idenya memang berasal dari saya, Menurut salah satu dosen matematika: beliau bilang , media saya ini pernah ada pada saat beliau kuliah. Media saya belum pernah ada sebelumnya di Program Studi Tadris Matematika kita ini⁶⁴.
- c) Solliala: Yang pernah ada, tapi dikembangkan, awalnya Papan Lolis sebelumnya hanya bisa menjelaskan dua materi yaitu disjungsi dan konjungsi tetapi media saya ini menjelaskan tidak hanya dua materi itu saja tapi dikembangkan menjadi 4 materi yaitu konjungsi, disjungsi, implikasi dan biimplikasi⁶⁵.
- d) Ningsih Wahyu Ningsih : Media yang baru, awalnya konsep pembentukan media ini menggunakan triplek, setelah konsultasi dikomentari media saya ini hanya bisa satu kali pakai dan hanya bisa berlaku 1 bangun datar, setelah itu disarankan jangan menggunakan triplek, cari inspirasi yang lain agar siswa bisa menyampaikan konsep kesebangunan itu sendiri tanpa harus siswa disediakan dahulu bangun datarnya. dan media ini termasuk media yang baru di Prodi Tadris Matematika⁶⁶.
- e) Thurmuzi Thahir: Media ini sudah ada sebelumnya, tapi belum pernah ada di Program studi tadris matematika, menurut dosen media ini pernah ada. media sebelumnya menggunakan papan

⁶⁴ Zulfan Rhamdany, *Wawancara*. Mataram, 4 Oktober 2016.

⁶⁵ Solliala, *Wawancara*. Mataram, 7 November 2016.

⁶⁶ Ningsih Wahyu Ningsih, *Wawancara*. Mataram, 7 November 2016

yang ditempel hexagon seperti media saya ini, tapi di media yang sebelumnya ini tidak ada penutup untuk papanya, karena dengan tidak adanya penutup maka kelerengnya akan jatuh ketika akan melewati lintasan-lintasan. pengembangan media ini pertama dari segi tampilan kemudian dari banyak sekatnya, dengan banyaknya sekat , otomatis akan memperbanyak ruang sampelnya⁶⁷.



Perpustakaan UIN Mataram

⁶⁷ Thurmuzy Thahir, *Wawancara*. Gunungsari, 8 November 2016

BAB III PEMBAHASAN

A. Fluency (Kefasihan)

Karakteristik kreativitas mahasiswa dilihat dari Aspek *Fluency* (Kefasihan). Hasil identifikasi karekteristik kreativitas mahasiswa Prodi Tadris Matematika sebagai subjek penelitian dilihat dari aspek *Fluency* (kefasihan) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Ide-ide/gagasan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dari suatu materi pelajaran

No	Responden	Materi Pelajaran	Media Pembelajaran
1	Sukma Mawaddah	Bangun Ruang (Kubus)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kotak-kotak kecil-kecil untuk menghitung volume kubus 2. Menghitung luas permukaan kubus menggunakan kerangka kubus yang terbuat dari fiber/karton.
2	Zulfan Rhamdany	Hubungan Garis dan Sudut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pembelajaran HUGIS (Hubungan Garis dan Sudut) 2. Menggunakan area sekitar 3. Menggunakan rumah panggung yang 2D
3	Solliala	Logika Matematika	<ol style="list-style-type: none"> 1. PAPAN LOLIS (Logika Listrik) 2. Menggunakan Pipa Air 3. Menggunakan Pipa Kelereng
4	Ningsih Wahyu Ningsih	Kesebangunan dan Kekongruenan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media STEP KESKONG (Kesebangunan dan Kekongruenan) 2. Media dari triplek yang ditentukan berapa panjang sisi bangun datar tersebut kemudian siswa tinggal menghitung perbandingannya. Apakah termasuk bangun yang kongruen atau sebangun?
5	Thurmuzi Thahir	Peluang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesatan Hexagon 2. Menggunakan dadu atau uang logam

Berdasarkan dari Tabel diatas, memperlihatkan bahwa dari 5 responden yang diwawancari oleh peneliti, 2 responden (Zulfan Ramdhani dan Solliala) yang dapat memberikan 3 ide atau gagasan dalam membuat media pembelajaran dari suatu materi pelajaran, sedangkan 3 responden lainnya (Sukma Mawaddah, Ningsih Wahyu Ningsih dan Thurmuzi Thahir) hanya dapat memberikan 2 ide atau gagasan dalam membuat sebuah media pembelajaran dari suatu materi pelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa mahasiswa sudah mampu menghasilkan sejumlah ide-ide atau gagasan dalam merancang/membuat sebuah media pembelajaran dari suatu materi pelajaran.

B. Flexibility (Keluwesan)

Karakteristik kreativitas mahasiswa dilihat dari aspek *Flexibility* (Keluwesan). Hasil identifikasi karekeristik kreativitas mahasiswa Prodi Tadris Matematika sebagai subjek penelitian dilihat dari aspek *Flexibility* (keluwesan) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Sudut pandang mahasiswa terhadap suatu materi pelajaran

No	Responden	Materi pelajaran	Sudut pandang
1	Sukma Mawaddah	Bangun Ruang (Kubus)	1. Bidang 3 Dimensi 2. Volume 3. Jaring-Jaring Kubus
2	Zulfan Rhamdany	Hubungan Garis dan Sudut	1. Pemahaman Konsep
3	Solliala	Kesebangunan	1. Sisi Kebiasaan Siswa 2. Tingkat Pemahaman Siswa
4	Ningsih Wahyu Ningsih	Himpunan	1. Kehidupan sehari-hari 2. Kebiasaan siswa
5	Thurmuzi Thahir	Peluang	1. Kesulitan siswa 2. Materi itu sendiri

Berdasarkan dari Tabel diatas, memperlihatkan bahwa dari 5 responden yang diwawancari peneliti, hanya 1 Responden (Sukma Mawaddah) yang dapat memberikan 3 sudut pandang tentang suatu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, sedangkan 3 responden lainnya (Solliala, Ningsih Wahyu Ningsih dan Thurmuzi Thahir) hanya dapat memberikan 2 sudut pandang tentang suatu materi pelajaran dan 1 responden (Zulfan Rhamdany) yang hanya memberikan 1 sudut pandang tentang suatu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa Sukma Mawaddah lebih luwes dalam hal melihat suatu materi pelajaran dibandingkan dengan 4 responden lainnya.

Dari hasil wawancara peneliti dengan responden ditemukan juga berbagai sudut pandang seperti sudut pandang dari sisi siswa, tujuan dan materi pelajaran itu sendiri. Dari 5 responden, 3 responden (Solliala, Ningsih Wahyu Ningsih dan Thurmuzi) yang melihat suatu materi pelajaran yang akan dibuat menjadi sebuah media pembelajaran dari sisi siswanya seperti kebiasaan siswa, tingkat pemahaman siwa dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa. Sedangkan 2 responden lainnya melihat materi pelajaran itu dari sisi tujuan media pembelajaran dan materi pelajaran itu sendiri.

C. Originality (Kebaharuan)

Karakteristik kreativitas mahasiswa dilihat dari aspek (*Originality*) (Kebaharuan). Hasil identifikasi karekteristik kreativitas mahasiswa Prodi Tadris Matematika sebagai subjek penelitian dilihat dari aspek *Originility* (kebaharuan) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Kebaharuan media pembelajaran mahasiswa

No	Responden	Media pembelajaran	Kebaharuan media
1	Sukma Mawaddah	Cube Puzzle	Sesuatu yang baru
2	Zulfan Rhamdany	HUGIS (Hubungan Garis dan Sudut)	Sesuatu yang baru
3	Solliala	PAPAN LOLIS (Logika Listrik)	Inovasi dari media sebelumnya yang pernah ada,.
4	Ningsih Wahyu Ningsih	STEP KESKONG (Kesebangunan dan Kekongruenan)	Sesuatu yang baru
5	Thurmuzi Thahir	Sesatan Hexagon	Sesuatu yang baru

Berdasarkan dari Tabel diatas, memperlihatkan bahwa dari 5 responden yang diwawancari peneliti, 4 responden (Sukma Mawaddah, Zulfan Rhamdany, Ningsih Wahyu ningsih dan Thurmuzi Thahir) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuatnya merupakan media pembelajaran yang belum pernah ada atau media pembelajaran yang baru di Program Studi Tadris Matematika. Sedangkan hanya 1 responden (Solliala) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuatnya merupakan media pembelajaran yang pernah ada sebelumnya di Program Studi Tadris Matematika tetapi media yang dibuatnya merupakan inovasi dari media sebelumnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang dilihat dari 3 aspek karakteristik kreativitas yaitu *Fluency*, *Flexibility* dan *Originality* adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan aspek *Fluency*, mahasiswa mampu menghasilkan sejumlah ide-ide atau gagasan dalam membuat/merancang sebuah dari pembelajaran dari suatu materi pelajaran. Dibuktikan dengan 2 responden yang dapat memberikan 3 ide/gagasan dan 3 responden lainnya yang hanya memberikan 2 ide atau gagasan dalam membuat sebuah media pembelajaran.
2. Berdasarkan aspek *Flexibility*, rata-rata mahasiswa mampu memberikan berbagai sudut pandang dari suatu materi pelajaran. Dibuktikan dengan 1 responden yang memberikan 3 sudut pandang dan 3 responden yang memberikan 2 sudut pandang tentang suatu materi pelajaran dan hanya 1 responden yang memberikan 1 sudut pandang tentang suatu materi pelajaran.
3. Berdasarkan aspek *Originality*, mahasiswa mampu membuat sebuah media pembelajaran yang baru di Program Tadris Matematika. Dibuktikan dengan 4 dari 5 responden, menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuatnya merupakan media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya di Prodi Tadris Matematika dan hanya 1 responden yang

menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuatnya merupakan inovasi dari media pembelajaran sebelumnya.

B. Saran

Dari simpulan penelitian ini maka hal-hal yang perlu di tindak lanjuti adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada Program Studi Tadris Matematika agar lebih memperhatikan hasil-hasil karya media pembelajaran yang dibuat mahasiswa dalam perkuliahan Workshop Matematika dengan cara membuat database/arsip untuk media pembelajaran yang pernah di buat dari tahun ke tahun. Hal ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui media pembelajaran apa saja yang sudah dibuat di Prodi Tadris Matematika, sehingga kedepannya , Mahasiswa akan membuat lebih banyak inovasi dalam hal media pembelajaran.
2. Diharapkan kepada mahasiswa untuk lebih meningkatkan lagi tingkat kreativitasnya dalam membuat suatu media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Dariyo. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta:Grasindo, 2004.
- Arief Furchan. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2011.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung : CV. Penerbit J-ART, 2005.
- Donal J. Trefingger, dkk, *Assesing Creativity : A Guide for Educators*. The National Research Center on the Gifted and Talented, University of Connecticut, 2002.
- Hidayatullah (2015) “Pemetaan Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Pemecahan Masalah Soal Analisis Real 2 Ditinjau dari Gaya Belajar”, *Jurnal e-DuMath* , No. 2 Vol. 1. h. 97-105.
- http://grabalong.blogspot.co.id/2015/05/kandungan-qs-ar-rahman-ayat-33_tentang.html, diambil tanggal 01 Mei 2016, pukul 08.20 WITA.
- <https://p4mriunpat.wordpress.com/2011/11/14/kemampuan-berpikir-kreatif-matematik/>, diambil tanggal 16 Mei 2016, pukul 21.00 WITA.
- <http://www.piss-ktb.com/2012/09/1845-makna-as-sulthaan-dalam-qsar.html>, diambil tanggal 06 November 2016 pukul 19.25 WITA
- J.R.Raco. *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis Karakteristik dan Keunggulannya)*. Jakarta:Grasindo, 2010.
- Jonathan Sarwono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta:Graha Ilmu, 2006.
- Johan Subur (2013). “*Analisis Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika di Kelas*”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, No.1. Vol. 14 h.49-54.
- M. Ramli. (2015). “*Analisis Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*”, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, No.23, Vol. 13. h.130-154
- M. Taufik. (2009). *Kreativitas dalam Pendidikan Islam Telaah Konseptual Kreativitas dan Konteks Empiriknya di MAN Mataram, Disertasi*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Angkasa, 2011.
- Mohammad Ali. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Bandung,:IMTIMA, 2009.
- Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007.
- Nurul Ulfatin. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Malang : BayuMedia Publishing, 2013.
- Rusdi Susilana, dkk. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung:CV. Wacana Prima, 2009.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif* . Bandung: Alfabeta, 2005.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 (Ilmu Pendidikan Praktis)*. Bandung,: PT. Imperial Bhakti Utama, 2007.

Lampiran 1 : Kisi Kisi Instrumen Wawancara

Kisi Kisi Instrumen wawancara tersruktur penelitian karakteristik kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Workshop Matematika Tahun Pelajaran 2015/2016

A. Wawancara untuk mengetahui karakteristik kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Pertanyaan
1	Fluency	Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian/solusi yang beragam untuk suatu masalah	Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?
2	Flexibility	Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah	Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?
3	Originality	Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yang baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya	Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?

Lampiran 2 : Media Pembelajaran 5 responden

1. Media Pembelajaran CUBE PUZZLE



2. Media Pembelajaran HUGIS



3. Media Pembelajaran PAPAN LOLIS (LOGIKA LISTRIK)



4. Media Pembelajaran PUZZLE STEP KESKONG



5. Media Pembelajaran SESATAN HEXAGON



Perpustakaan UIN Mataram

Lampiran 3 : Dokumentasi Wawancara

1. Wawancara dengan Sukma Mawaddah



2. Wawancara dengan Zulfan Rhamdany



3. Wawancara dengan Solliala



4. Wawancara dengan Ningsih Wahyu Ningsih



5. Wawancara dengan Thurmuzi Thahir



Lampiran 4 : Data Dosen Tetap yang sesuai bidang studi Prodi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram

No	Nama Dosen Tetap	NIDN* *	Tgl. Lahir	Jabatan Akademik***	Gelar Akademik	Pendidikan S1, S2, S3 dan Asal Universitas*	Bidang Keahlian untuk Setiap Jenjang Pendidikan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Irzani.***	2018077601	Suralaga, 18 Juli 1976	Lektor Kepala	S.Pd., M.Si.	S1 STKIP Hamzawadi S2 UGM	S1 Pendidikan Matematika S2 Matematika
2.	Parhaini Andriani.**	2018018101	Wanasaba, 18 September 1981	Lektor	S. Pd. M.Pd. Si.	S1 IKIP Mataram S2 UNY	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Matematika
3.	Alkusairi.***	2002088002	Kembang Kerang, 2 Agustus 1980	Lektor	S.Pd.I, M.Pd.	S1 IAIN Mataram S2 UNY	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Dasar Matematika SD
4.	Kristayulita.***	2028078101	Kenanga Bolo, 28 Juli 1981	Lektor	S.Pd., M.Si.	S1 IKIP Mataram S2 UGM	S1 Pendidikan Matematika S2 Matematika
5.	Nurhardiani.***	2025048001	Pamekas an, 25 April 1980	Lektor	M.Pd.	S1 ITS S2 UM	S1 Teknik Fisika S2 Pendidikan Matematika

6.	Lalu Sucipto.** *	202206 8102	Kopang, 22 Juni 1981	Lektor	S.Pd., M.Pd.	S1 IKIP Matara m S2 UM	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Matematika
7.	Samsul Irpan.***	200807 8001	Tangar Lotim, 8 Juli 1980	Lektor	S.Pd., M.Pd.	S1 UNRA M S2 UM	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Matematika
8.	Alfira Mulya Astuti.***	202509 8402	Gowa, 25 Septemb er 1984	Lektor	S.Pd., M.Si.	S1 UNM S2 ITS	S1 Pendidikan Matematika S2 Statistika
9.	Susilahudi n Putra Wangsa.		Lombok Timur, 13 Januari 1986	Asisten Ahli	S.Pd., M.Sc.	S1 IAIN Matara m S2 UNES A	S1 Tadr is Matematika S2 Pendidikan Matematika
10.	M. Syawahid.		Kekait, 23 Desembe r 1987	Asisten Ahli	S.Pd., M.Pd.	S1 IAIN Matara m S2 UNY	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Matematika
11.	Yandika Nugraha.		Kulon Progo, 31 Januari 1989	Asisten Ahli	S.Si., M.Pd.	S1 UNY S2 UNS	S1 Matematika S2 Pendidikan Matematika
12	Sofyan Mahfudi		Pacitan, 29 Maret 1985	Asisten Ahli	S. Pd., M. Pd.	S1 UMS S2 UNS	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Matematika

13	Habibi Ratu Perwira Negara		Mataram , 27 Desember 1988	Asisten Ahli	S. Pd., M. Pd.	S1 IAIN Mataram S2 UNS	S1 Pendidikan Matematika S2 Pendidikan Matematika
----	-------------------------------------	--	-------------------------------------	-----------------	----------------------	------------------------------------	--



Perpustakaan UIN Mataram

Lampiran 5 : Data Dosen Tetap yang tidak sesuai bidang studi Prodi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram

No	Nama Dosen Tetap	NID N**	Tgl. Lahir	Jabatan Akademik***	Gelar Akademik	Pendidikan S1, S2, S3 dan Asal Universitas*	Bidang Keahlian untuk Setiap Jenjang Pendidikan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Dahlia Hidayati.** *	2002 0872 02	Sumbawa besar, 2 Agustus 1972	Lektor	M.Fil.	S1 UIN Malang S2 IAIN Surabaya	S1 Pendidikan Bahasa Arab S2 Filsafat Islam
2.	Fathurrahman Muhtar.***	2013 0374 01	Pancor, 13 Maret 1974	Lektor Kepala	Dr, MA.	S1 UNW Mataram S2 UII Yogyakarta S3 IAIN Sunan Ampel Surabaya	S1 Sastra Arab S2 Pendidikan Islam S3 Pendidikan Islam
3.	H. Idris.***	2031 1250 02	Lombok Timur, 31 Desember 1952	Lektor Kepala	Drs. M.P d,I	S1 IAIN Mataram S2 Univ. Islam Malang	S1 Pendidikan Agama Islam (PAI) S2 PAI
4.	M. Habib Husnial Paridi.***	2031 1271 02	Paok Tawah, 1971	Lektor	MA.	S1 IKIP PGRI Malang S2 UIN Malang	S1 Pendidikan Bahasa Inggris S2 Manajemen Pendidikan Islam
5.	M. Saleh.***	2012 0972 01	Sumbawa, 12 September 1972	Lektor	MA.	S1 IAIN Sunan Ampel S2 UIN Jakarta	S1 PAI S2 Sejarah Peradaban Islam

6.	Nurhilaliati. ***	2008 0273 02	Dompu, 8 Februari 1973	Lektor	M.A g.	S1 IAIN Sunan Ampel S2 IAIN Sunan Kalijaga	S1 Pendidikan Islam S2 Pemikiran Pendidikan Islam
7.	Titik Agustina.** *	2007 0874 01	Kekalik, 7 Agustus 1974	Lektor	M.P d.	S1 IKIP Mataram S2 UM	S1 Pendidikan Bahasa Inggris S2 Pendidikan Bahasa Inggris
8.	Saimun.***	2027 0875 01	Lombok Tengah, 27 Agustus 1975	Lektor	M.Si	S1 STAIN Malang S2 UGM	S1 Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) PAI S2 Psikologi
9.	Syamsul Arifin.***	2017 0569 01	Bangkalan, 17 Mei 1969	Lektor	Dr, MA	S1 IAIN Sunan Ampel S2 UIN Jakarta S3 UPI	S1 Tabiyah Bahasa Arab S2 Studi Islam S3 Pendidikan Nilai

Lampiran 6 : Data Dosen tidak tetap Prodi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram

No .	Nama Dosen Tidak Tetap	NI D N* *	Tgl. Lahir	Jabatan Akademik***	Gelar Akademik	Pendidikan S1, S2, S3 dan Asal Universitas *	Bidang Keahlian untuk Setiap Jenjang Pendidikan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Ripa'i		Lingkok Lamun, 15 April 1982	Lektor	M.Si	S1 IKIP MATARAM S2 ITS	S1 P. Matematika S2 Matematika
2.	Syaharudin.		Sumbawa, 3 Januari 1988	Asisten Ahli	S.Pd M.Si.	S1 IAIN Mataram S2 ITS Surabaya	S1 P. Matematika S2 Matematika
3.	Habib Ratu Perwira Negara		Mataram, 27 Desember 1989	Asisten Ahli	M. Pd	S1 IAIN Mataram S2 UNS	S1 P. Matematika S1 P. Matematika
4.	Any Tsalasatul Fitriah		Malang, 16 Juni 1990	Asisten Ahli	M.Si	S1 UIN Maliki Malang S2 UB	S1 Matematika S2 Matematika
5.	Mulhamah		Pelowok, 31 Desember 1987	Asisten Ahli	M.Pd.	S1 IAIN Mataram S2 UNY	S1 P. Matematika S2 P. Matematika

6.	Kiki Riska Ayu Kurniawati		Madiun, 27 Juni 1989	Asisten Ahli	M.Pd.	S1 IKIP Madiun S2 UNS	S1 P. Matematika S2 P. Matematika
7.	Kamirsyah Wahyu		Bima, 29 Desember 1988	Asisten Ahli	M.Pd.	S1 Unram S2 UNESA	S1 P. Matematika S2 P. Matematika
8	Afifurrahman		Kediri, 19 Juli 1989	Asisten Ahli	M.Si.	S1 Unram S2 UM	S1 P. Matematika S2 Matematika
9	Mauliddin		Raha, 05 Agustus 1983	Asisten Ahli	M.Si.	S1 Unhas S2 ITB	S1 Matematika S2 Matematika
10	Fadrik Adi Fahrudin		Blitar, 10 April 1982	Asisten Ahli	M.Pd.	S1 UIN Malang S2 UM	S1 Matematika S2 P. Matematika

Lampiran 7: Data Jumlah Mahasiswa Reguler Tujuh Tahun Terakhir Prodi Tadri Matematika Fitk IAIN MATARAM

Tahun Masuk	Jumlah Mahasiswa Reguler per Angkatan pada Tahun*							Jumlah Lulusan s.d. TS (dari Mahasiswa Reguler)
	2009/2010	2010/2011	2011/2012	2012/2013	2013/2014	2014/2015	2015/2016	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
2009/2010	(a) = 145	143	140	140	50	9	(b) = 0	(c) = 140
2010/2011		146	146	142	139	30	0	139
2011/2012			192	190	169	51	5	116
2012/2013				(d) = 164	145	139	(e) = 65	(f) = 92
2013/2014					154	152	151	
2014/2015						160	157	
2015/2016							154	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATARAM

Perpustakaan UIN Mataram

HASIL WAWANCARA

NAMA : Sukma Mawaddah
 NIM : 15.1.13.4.021
 TEMPAT : Kampung Limit
 HARI/TANGGAL : Senin, 3 Oktober 2016
 WAKTU : 17:00 – 17:32

A. Wawancara untuk mengetahui kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Fluency	Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian/solusi yang beragam untuk suatu masalah	Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?	<p>Ya, misalnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kotak kecil-kecil untuk menghitung volume kubus 2. Dalam hal menghitung luas permukaan <p>Berawal dari kerangka kubus, ntah itu dari fiber atau karton, initnya material yang bertahan lama, itu bisa kita gunakan untuk menghitung luas permukaannya, intinya ada kerangka, kemudian bisa di buka dan di tutup.</p>
2	Flexibility	Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah	Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?	<p>Ya, materi pelajaran bangun ruang : kubus</p> <p>masalahnya dari pengalaman saya, yang sulit mengimajinasikan bidang 3 dimensi. Saya lihat bangun ruang, ada banyak ide saya tentang bangun ruang, saya mau bikin alat yang bisa menghimpun semua bangun ruang kubus misalnya kita bisa menghitung luas permukaannya , volumenya terus semuanya intinya, lagi saya pikirkan, ndak mungkin di integrasikan jadi satu, akan lama, kemudian sya memilih volume, tapi tidak menarik saya rasa, sya berpikrnya kita harus membuat kubus-kubus yang kecil, itu lebih sulit dari pada membuat kubus yang besar , terlintas dalam pikiran saya, okey saya gunakan air, nanti penggaris pake untuk mengukur air, kmdn sy berpikir, bagaimana caranya ?, waktu itu sy sempat berpikir menggunakan gelas ukur , kita gunakan alat-alat yang ada di rumah tangga, kalau kita bikin kue untuk mengukur santan, itu sebagai pebanding, kmdn sy berpikir, berarti kita butuh alat lain yang sudah jadi, sementara saya pengen ini pure hasil karya gitu, akhirnya lagi saya mikir, okey ndak usah volume, terlalu ribet. Kalaupun saya gunakan air, saya harus bikin kubus itu, materialnya apa ? kalau kaca gag mungkin, itu akan</p>

				<p>sangat rumit sementara yang diminta adalah media yang mudah dibawa kemana-mana, mudah disimpan dan aman digunakan. Akhirnya saya piker, say abaca-baca mataeri, ooo saya ketemu jarring-jaring, saya teringat zaman sd yang tidak bisa membayangkan 3 dimensi itu,</p>
3	Originality	<p>Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yan baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya</p>	<p>Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?</p>	<p>Sesuatu yang beda, saya pernah melihat sebuah media di internet yang menggunakan animasi, tetapi iti secara visual, itulah inspirasi saya membuat cube puzzle ini, karena saya ingin membuat media animasi yang tadi itu menjadi sesuatu yang nyata. Media pembelajaran saya ini, menurut dosen pengampu belum ada yang seperti ini. Bukan baru, tapi inovasinya saja berbeda.</p>



Perpustakaan UIN Mataram

HASIL WAWANCARA

NAMA : Zulfan Rhamdany
 NIM : 15.1.13.4.010
 TEMPAT : Kampung Limit
 HARI/TANGGAL : Selasa, 4 Oktober 2016
 WAKTU : 15:18 – 16:05

A. Wawancara untuk mengetahui kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Fluency	Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian/solusi yang beragam untuk suatu masalah	Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?	Banyak, yang pertama hugis Yang kedua : media dengan cara membawa siswa ke luar atau ke rilnya, misalnya Jendela, apakah garis atas dan garis bawahn pada jendel sejajar atau tidak ? kemudia tanyakan konsepnya !, ini menggunakan kelompok tetapi awalnya dengan cara memanggil Selanjutnya saya menggunakan rumah panggung yang 2D yang merupakan asal usul media pembelajaran saya sebelumnya. Dari rumah, kita bisa melihat apakah atap rumah itu sejajar atau tidak ?
2	Flexibility	Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah	Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?	Tujuannya : pemahaman konsep Dalam materi Hubungan garis dan sudut, saya menggunakan kata-kata dasarnya seperti : Garis sejajar itu apa ? garis tolak belakng itu apa ? titik itu apa ?
3	Originality	Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yan baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya	Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?	Saya rasa sudah ada, tapi idenya memang berasal dari saya, Menurut salah satu dosen matematika: beliau bilang , media saya ini pernah ada pada saat beliau kuliah. Media saya belum pernah ada sebelumnya di jurusan matematika kita ini.

HASIL WAWANCARA

NAMA : Solliala
 NIM : 15.1.13.4.007
 TEMPAT : Kampung Limit
 HARI/TANGGAL : Senin, 7 November 2016
 WAKTU : 14:19 – 14:36

A. Wawancara untuk mengetahui kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Fluency	Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian/solusi yang beragam untuk suatu masalah	Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?	Ya, misalnya materi logika matematika 1. PAPAN LOLIS (LOGIKA LISTRIK), media yang menjelaskan tentang tabel kebenaran, 2. Media menggunakan pipa air, konsepnya hamper sama dengan PAPAN LOLIS, 3. Media menggunakan pipa kelereng, ada kelereng putih dan kelereng hitam, kalau benar kelereng putih yang keluar, dan kalau dia salah kelereng hitam yang keluar
2	Flexibility	Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah	Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?	Ya, misalnya materi kesebangunan, biasanya saya melihat dari sisi kebiasaan siswa, misalnya ketika mereka melihat benda yang bentuknya sama apakah itu sebangun atau tidak ? jadinya untuk memahami konsep kesebangunan itu , siswa harus dilatih dulu. Misalnya kita buat benda itu sama atau ndak, kalau dia sama apakah dia kongruen atau tidak ? Tingkat pemahaman siswa, materi kesebangunan itu kan di tingkat SMP, ndak mungkin kita menjelaskannya seperti tingkat anak SMA, Misalnya cara saya jelasinnya itu bisa dipahami oleh anak SMA, tapi belum tentu dipahami oleh anak SMP, jadi guru harus pintar-pintar menjelaskan sesuai dengan kemampuan siswanya.
3	Originality	Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yang baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya	Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?	Yang pernah ada, tapi dikembangkan, awalnya papan lolis sebelumnya hanya bisa menjelaskan dua materi yaitu disjungsi dan konjungsi tetapi papan lolis ini menjelaskan tidak hanya dua materi itu saja tapi dikembangkan menjadi 4 materi yaitu konjungsi, disjungsi, implikasi dan biimplikasi

HASIL WAWANCARA

NAMA : Ningsih Wahyu Ningsih
 NIM : 15.1.12.4.024
 TEMPAT : Kampung Limit
 HARI/TANGGAL : Senin, 7 November 2016
 WAKTU : 14:45 – 15:04

A. Wawancara untuk mengetahui kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Fluency	Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian/solusi yang beragam untuk suatu masalah	Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?	Ya, misalnya materi kesebangunan 1. Media STEP KESKONG, media ini menggunakan karet puzzle, cara menggunakannya misalnya ada segitiga yang besar dan kecil, kemudian segitiga yang kecil memenuhi segitiga yang besar, dari hasil percobaan itu kita bisa melihat perbandingan antara segitiga yang besar dengan segitiga yang kecil. 2. Media dari triplek, membuat sebuah bangun datar dari triplek, dari triplek itu kita langsung menulis berapa sisinya baik yang besar maupun yang kecil, kemudian kita siswa untuk menghitung perbandingannya. Perbedaan media saya dengan yang menggunakan triplek yaitu di media saya ini mencari sendiri konsep kesebangunan itu sendiri,
2	Flexibility	Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah	Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?	Misalnya, materi himpunan, dari sudut pandang kehidupan sehari-hari, Kemudian dari sudut pandang kebiasaan siswa, berdasarkan pengalaman, siswa belum bisa menerima materi secara teori matematika, kita harus mengaitkan dengan aplikasinya pada kehidupan sehari-hari, contohnya himpunan hewan berkaki empat.
3	Originality	Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yang baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya	Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?	Media yang baru, awalnya konsep pembentukan media ini menggunakan triplek, setelah konsultasi dikomentari media saya ini hanya bisa satu kali pakai dan hanya bisa berlaku 1 bangun datar, setelah itu disarankan jangan menggunakan triplek, cari inspirasi yang lain agar siswa bisa menyampaikan konsep kesebangunan itu sendiri tanpa harus siswa disediakan dahulu bangun datarnya. Media ini baru di prodi tadrif matematika

HASIL WAWANCARA

NAMA : Thurmuzi Thahir
 NIM : 15.1.12.4.023
 TEMPAT : Ireng Daye, Gunungsari
 HARI/TANGGAL : Selasa, 8 November 2016
 WAKTU : 10:37 – 10:51

A. Wawancara untuk mengetahui kreatifitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Fluency	Dapat mencetuskan/menghasilkan penyelesaian/solusi yang beragam untuk suatu masalah	Ketika Anda diberikan satu materi pelajaran dalam merancang sebuah media pembelajaran, apakah Anda sering menemukan berbagai bentuk media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran tersebut atau tidak ?	Misalnya materi peluang 1. Sesetan HEXAGON, namanya hexagon itu artinya segi enam, dari beberapa segi enam itu akan terbentuk beberapa lintasan, nanti ada lubang-lubang yang akan dimasuki kelereng. 2. Menggunakan dadu atau uang logam
2	Flexibility	Memiliki pandangan/perspektif yang beragam terhadap sesuatu untuk digunakan dalam penyelesaian masalah	Ketika Anda dalam merancang sebuah media pembelajaran untuk suatu materi pelajaran, apakah Anda dapat melihat materi pelajaran itu dari berbagai sudut pandang atau tidak ?	Misalnya Materi peluang Pertama saya melihat dari sudut pandang siswa, materi peluang ini hanya sekedar di bayangkan maka akan siswa kesulitan menstektualkan materi peluang itu. Dari segi materinya, media ini dapat menentukan peluang dari suatu kejadian, awalnya saya memilih materi dulu, kebanyakan siswa itu sulit dalam materi peluang, kebanyakan mereka sulit di ruang sampel dan peluang suatu kejadiannya, kemudian saya merancang media sesetan HEXAGON ne
3	Originality	Dapat Menghasilkan suatu yang unik, memiliki ciri khas yang baru dan sangat berbeda dari solusi pada umumnya	Ketika Anda telah membuat suatu media pembelajaran, Apakah media pembelajaran Anda sesuatu yang sama dengan media pembelajaran pada umumnya atau sesuatu media pembelajaran yang baru/belum pernah ada sebelumnya ?	media ini sudah ada sebelumnya, tapi belum pernah ada di Program studi tadaris matematika, menurut dosen media ini pernah ada. media sebelumnya menggunakan papan yang ditempel hexagon seperti media saya ini, tapi di media yang sebelumnya ini tidak ada penutup untuk papanya, karena dengan tidak adanya penutup maka kelerengnya akan jatuh ketika akan melewati lintasan-lintasan. pengembangan media ini pertama dari segi tampilan kemudian banyaknya sekat, dengan banyaknya sekat, akan memperbanyak ruang sampelnya



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MATARAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus I : Jln. Pendidikan No.35 Telp. (0370) 621298, 625337, 634490 (Fax. 625337) Mataram
Kampus II : Jln. Gajahmada, Jempong Baru Telp. (0370) 620783 (Fax. 620784) Mataram

Mataram, 14 Juli 2016

Nomor : In.07/FITK/TL.00/636/2016
Lamp. : 1 (Satu) Berkas Proposal
Hal : Izin Penelitian

Kepada :

Yth. **Ketua Jurusan Pendidikan Matematika FITK IAIN Mataram**

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Haris Cahyadi
NIM : 151 124 062
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Matematika (MTK)
Tujuan : Penelitian
Lokasi Penelitian : Kampus II IAIN Mataram
Judul Skripsi : Analisis Tingkat Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Workshop Matematika Tahun Akademik 2014/2015.

Izin tersebut digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

[Signature]
Dr. H. Adi Fadli, M.Ag
NIP. 19771226 200501 1 004

Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth.



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MATARAM
FAKULTAS ILMU TADRIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIYAH MATEMATIKA
Gedung B Lt. 1 Kampus2 IAIN Mataram Jl. Gajah Mada Jempong-Mataram
email: jurdikmat_iainmtr@yahoo.co.id

SURAT PERNYATAAN

Nomor: In.07/FITK/Prodi.Mat/PP.00.9/517/2016

Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Mataram (IAIN) Mataram menerangkan bahwa:

Nama : Haris Cahyadi

NIM : 151114062

JUDUL : Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah
Workshop Matematika Tahun Akademik 2015/2016

Memang benar telah melakukan penelitian dari tanggal 03 Oktober 2016 s/d 08 Nvovember 2016 di Program Studi Tadris Matematika FITK IAIN Mataram.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 13 Desember 2016

Kampus Prodi. Tadris Matematika,



Dr. Syarifuddin Arifin, M.A.

N.P. 196905171997031005

Mataram, 13 Desember 2016

Kampus Prodi. Tadris Matematika,

Dr. Syarifuddin Arifin, M.A.

N.P. 196905171997031005

Kampus Prodi. Tadris Matematika,