



ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Afiliasi: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai ^(1, 2)

Sumianto [✉] (1), Iis Aprinawati (2)

Cp: anto.pgsduniversitaspahlawan@gmail.com¹

First Received: (24 April 2021)

Final Proof Received: (28 Mei 2021)

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan karena saat ini pembelajaran dilakukan di rumah baik guru maupun siswa. Merupakan hal yang mutlak pembelajaran harus tetap dilaksanakan secara daring. Agar pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat siswa untuk belajar guru harus menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran, namun penggunaan media yang dipergunakan guru dalam mengajar masih belum maksimal. Penelitian ini dilakukan di SDN 028 Rimbo Panjang dengan jumlah subjek sebanyak empat orang guru yaitu guru kelas 1A, 2A, 3B, dan 4A. Data dikumpulkan menggunakan observasi secara langsung menggunakan catatan lapangan, wawancara bebas dengan berpanduan pada indikator media pembelajaran yang baik serta indikator guru kreatif. Analisis data dilakukan melalui serangkaian kegiatan berupa mereduksi data atau mengambil data penting dalam penelitian sesuai variabel yang diteliti, menyajikan data serta menarik kesimpulan. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru SDN 028 Rimbo Panjang telah terlaksana pada kategori cukup kreatif. Cukup kreatifnya guru dan belum mencapai kriteria sangat kreatif disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran daring, kurangnya pelatihan yang diterima guru terutama dalam merancang media pembelajaran secara daring baik dari dinas terkait maupun dari swasta yang kompeten dibidangnya. Selain itu, cukup kreatif guru dalam mengajar disebabkan kurang mendukungnya fasilitas yang dimiliki untuk kegiatan pembelajaran daring yang dimiliki orang tua maupun kualitas jaringan yang dipergunakan.

Kata kunci: *Kreativitas Guru, Media Pembelajaran*

Abstrack

This research is a qualitative descriptive study. This research was conducted because at this time learning was carried out at the home of both teachers and students. It is an absolute thing that learning must continue to be carried out online. In order for learning to attract students' attention and increase student interest in learning, teachers must use the right media in learning, but the use of media used by teachers in teaching is still not optimal. This research was conducted at SDN 028 Rimbo Panjang with a total of four subjects, namely teachers. classes 1A, 2A, 3B, and 4A. Data were collected using direct observation using field notes, free interviews with guidance on indicators of good learning media and indicators of creative teachers. Data analysis is carried out through a series of activities in the form of reducing data or taking important data in research according to the variables studied, presenting data and drawing conclusions. It can be concluded that the learning carried out by the SDN 028 Rimbo Panjang teacher has been carried out in the quite creative category. The teachers are quite creative and have not reached the very creative criteria due to several factors, namely the time limitation of teachers in designing online learning media, the lack of training received by teachers, especially in designing online learning media, both from related agencies and from the private sector who are competent in their fields. In addition, teachers are quite creative in teaching due to the lack of support for the facilities they have for online learning activities owned by parents and the quality of the networks used.

Keywords: *Teacher Creativity, Learning Media.*

Copyright © 2021 Sumianto, Iis Aprinawati

Corresponding Author:

✉ Email Adress: anto.pgsduniversitaspahlawan@gmail.com (Bangkinang - Riau - Indonesia)

PENDAHULUAN

Proses kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat memberikan dampak bagi siswa, yaitu dampak pengetahuan dan dampak kegiatan secara psikomotor siswa serta terjadinya perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Agar proses kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan bermakna bagi siswa, maka guru harus merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin baik dari segi peralatan, metode, pendekatan, maupun dari segi media belajar. Media belajar yang baik tentunya media yang dapat memberi pengetahuan dan bermakna bagi siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan dalam belajar. Media pembelajaran dapat digunakan selama proses pembelajaran secara tatap muka atau secara dalam jaringan (daring).

Pembelajaran saat ini dimasa pandemi Covid-19, hampir semua kegiatan pembelajaran dilakukan tidak tatap muka atau secara daring, hal ini dimaksudkan untuk mencegah penularan virus secara cepat dan berlebihan. Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini tentunya membutuhkan perhatian yang lebih dari guru untuk membelajarkan siswa-siswanya. Untuk itu, seorang guru harus lebih fokus lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran tidak luput pula merancang media pembelajaran sekreatif mungkin agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam belajar, mengingat siswa belajar tidak dalam pengawasan guru secara langsung, serta siswa belajar menggunakan elektronik di rumah seperti laptop atau telepon seluler (Hp) selama proses pembelajaran.

Agar siswa semakin fokus dan termotivasi dalam belajar, setidaknya guru dapat selalu menampilkan ide-ide baru dalam membuat dan merancang media pembelajaran terutama dalam pembelajaran (*online*) atau daring. Pembelajaran secara daring didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet. Ini merupakan modifikasi transfer pengetahuan melalui forum *website* dan tren teknologi digital sebagai ciri khas dari revolusi industri 4.0 untuk menunjang pembelajaran selama masa pandemi COVID-19 (Herliandry, 2020).

Selain itu, guru harus selalu menciptakan sesuatu hal yang menyenangkan bagi siswa seperti memberikan siswa kegiatan untuk bereksperimen sehingga siswa mampu bekerja menggunakan keterampilan panca indranya hal ini menunjukkan guru memiliki kreatifitas dalam mengajarnya. Pada masa pandemi ini, media yang dapat dirancang oleh guru dapat berupa media yang bersifat audio (suara), visual (gambar), maupun audio visual. Dalam merancang media pembelajaran yang bersifat audio setidaknya guru harus memperhatikan dari kualitas suara yang baik, yaitu suara yang dihasilkan jelas tidak putus-putus, dapat diputar menggunakan alat putar audio yang dapat dibuka di semua jenis pemutar audio atau universal. Untuk media pembelajaran yang bersifat visual, guru harus mempertimbangkan kondisi siswa dan pilihan warna serta kualitas gambar yang jelas hal ini sesuai yang disampaikan oleh Huda (2017).

Media pembelajaran yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mampu memberikan kegiatan yang mendorong siswa aktif serta dapat membelajarkan siswa. Selain dapat memberikan aktifitas, media yang baik juga harus mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan menggali pengetahuan yang berasal dalam diri siswa itu sendiri hal ini sesuai yang diutarakan oleh (Sumianto, 2021).

Selain media yang akan digunakan dalam belajar oleh siswa, seorang guru juga harus lebih kreatif dan bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran terkait hal ini yaitu

aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Banyak sekali pilihan media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru untuk mengajar secara daring diantaranya ada Zoom, *Microsoft Teams*, Ruang Guru, Webex, *google meet*, dll. Masing-masing aplikasi yang disediakan di internet ada yang dapat diakses secara gratis dan ada pula yang harus berlangganan agar dapat memanfaatkan keistimewaan dari setiap aplikasi. Selain itu, masing-masing aplikasi memiliki kelemahan-kelemahan tersendiri, untuk itu guru harus pula kreatif dalam menggunakan aplikasi belajar ini agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan mudah oleh siswa.

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada minggu pertama dibulan September 2020, diperoleh data bahwa dari guru kelas tinggi yaitu guru kelas Lima pembelajaran dilakukan hanya menggunakan aplikasi *whats app* saja berupa petunjuk dalam mengerjakan tugas-tugas di rumah untuk siswa. Tugas-tugas yang dikirim guru berupa foto soal atau tugas yang ada di dalam buku paket siswa, kemudian. Tugas yang dikerjakan siswa dikumpul ke sekolah seminggu sekali sembari menjemput tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Selain itu rendahnya aktivitas fisik siswa dalam belajar secara daring ini akan mengakibatkan dampak secara psikologis siswa menjadi malas, siswa akan memiliki kualitas keterampilan yang menurun hal ini sesuai dengan yang dikemukakan (Aji, 2020).

Kreativitas Guru

Menurut Munandar dalam (Dewantoro, 2017) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Sedangkan menurut (Suryosubroto, 2018) mengatakan Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Menurut Rachmawati dan Kurniati (Nurkhaiyati, 2017:89) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Clark Moustakas dalam (Dewantoro, 2017) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pola atau gaya hidup. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan. Menurut David Campbell dalam (Sihab, 2016), Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

Berdasarkan pengertian kreativitas yang telah diutarakan para ahli dapat dikatakan bahwa yang dimaksud kreativitas adalah kebiasaan pola atau cara hidup seseorang yang selalu menciptakan sesuatu barang atau ide baru yang belum ada sebelumnya dan hal yang dilakukan sangat bermanfaat bagi orang banyak atau masyarakat luas.

Ciri-ciri Guru Kreatif

Ciri-ciri guru kreatif menurut (Binham, 2012) terdapat 7 (tujuh) ciri yaitu:

a. Mampu menciptakan ide baru

Guru selalu menampilkan ide-ide yang menarik dan berguna baik bagi siswa maupun bagi warga yang ada di sekolah. Ide yang dimunculkan bisa berupa ide yang muncul tiba-tiba atau ide yang telah direncanakan sebelumnya.

b. Tampil beda

Biasanya guru yang tampil beda lebih disukai oleh siswanya, dan guru selalu menampilkan sesuatu yang lain dari guru lainnya, baik cara mengajar ataupun dalam berpakaian.

c. Fleksibel

Guru yang kreatif biasanya selalu tampil fleksibel baik di kelas maupun di luar kelas terkait cara mengarahkan siswa dalam belajar terkait kondisi saat itu yang dihadapi siswa namun guru tetap memiliki prinsip. Guru mampu memahami keinginan siswa namun guru tetap mampu membuat keputusan dan menjalankan peraturan yang dibuat Bersama.

d. Mudah bergaul

Guru yang kreatif akan selalu mampu memposisikan dirinya dihadapan siswanya baik di dalam kelas maupun di luar kelas, tujuannya adalah agar siswa merasa nyaman dan merasa dekat dengan guru.

e. Menyenangkan

Dalam rangka membangkitkan minat belajar siswa agar tidak tegang, guru kreatif akan selalu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru akan membuat suatu permainan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diselingi dengan cerita humor ataupun cara lain yang menyenangkan bagi siswa.

f. Suka melakukan eksperimen

Dalam rangka mencapai maksud dengan baik, seorang guru selalu melakukan kegiatan percobaan baik itu dalam penggunaan media untuk mengajar, menggunakan metode baru kemudian mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan apakah sudah efektif atau belum, jika telah baik maka akan dipakai sedangkan jika belum berhasil akan dilakukan perbaikan dalam mengajarnya.

g. Cekatan

Guru yang cekatan merupakan guru yang selalu tanggap dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan baik serta tidak menunda permasalahan. Biasanya guru yang kreatif ringan tangan mudah membantu orang lain yang membutuhkan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan guru dalam rangka membelajarkan siswanya agar mencapai tujuan pencapaian kompetensi dan perkembangan belajar siswa. Media pembelajaran menurut Schramm (1977) dalam (Zakky, 2020) adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, hal ini sesuai pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Azhar, 2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Dalam menggunakan media pembelajaran agar hasilnya lebih maksimal, sebaiknya media direncanakan terlebih dahulu sesuai yang dikemukakan oleh Munadi (2008) dalam (Zakky, 2020) Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pengertian media menurut para ahli, dapat dikatakan bahwa yang dimaksud media pembelajaran merupakan sebuah teknologi atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien baik dipergunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan yang sebelumnya telah direncanakan. Dengan adanya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tentunya akan membawa perubahan dalam iklim proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat pula menarik perhatian siswa untuk belajar, hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh (Nurrita, 2018) Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Kriteria atau ciri-ciri media pembelajaran yang baik menurut (Huda, 2017) dikelompokkan kedalam lima kategori, yaitu: a). kualitas tampilan yang menarik, b). memberikan pengalaman kepada siswa, c). memiliki ciri khas, d). mudah dalam penggunaan, e). hasil belajar meningkat.

Menurut Rosenberg dalam (Sutopo, 2012) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas. Kriteria *e-learning* tersebut adalah sebagai berikut:

a) E-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi, dan membagi materi ajar atau informasi.

Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet standar. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 028 Jl. Pekanbaru-Bangkinang Desa Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Dipilihnya sekolah ini dikarenakan lokasi sekolah masih terjangkau oleh peneliti, selain itu sekolah ini terdampak covid-19. Penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil TA. 2020-2021. Subjek yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah guru SDN 028 Rimbo Panjang dengan jumlah guru sebanyak 4 orang guru.

Pada penelitian ini, penulis mencoba menemukan fakta dan alur yang alamiah atau natural tanpa adanya perlakuan pada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, jenis penelitian dan desain yang dipergunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono dalam (Hidayat, 2012) adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Moleong (Hidayat, 2012) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Alat pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sebenarnya adalah peneliti itu sendiri, namun dalam memperoleh data peneliti menggunakan panduan dalam memperoleh datanya. Data yang diharapkan terkumpul dalam penelitian ini adalah data yang bersifat primer dan data bersifat skunder. Panduan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah

secara langsung peneliti melakukannya dengan panduan indikator kreativitas guru dari (Binham, 2012) dan indikator atau ciri-ciri media belajar yang baik dari (Huda, 2017). secara umum data primer dan data skunder dalam penelitian ini digunakan alat pengumpulan data berupa:

a. Data Primer

Data primer yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah terkait kreativitas guru dan media belajar yang digunakan dalam pembelajaran di masa covid-19, jadi alat yang dipergunakan adalah panduan lembar observasi dan melakukan observasi secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar catatan harian.

b. Data Skunder

Data skunder yang dipergunakan untuk melengkapi penelitian ini adalah data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan menggunakan indikator media pembelajaran yang baik yang dilakukan bersifat pertanyaan terbuka. Sedangkan dokumentasi yang dikumpulkan dapat berupa video media pembelajaran maupun kearsipan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Uji Keabsahan Data Untuk menjamin validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini maka teknik pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teknik triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi, wawancara mendalam bersifat terbuka, dan dokumentasi dengan sumber yang sama. Sumbernya adalah kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dimasa COVID-19.

Berdasarkan jenis penelitian dan instrument yang digunakan, serta tujuan penelitian ini merupakan pemotretan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dimasa covid-19, maka dalam penelitian ini data akan dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh diuraikan berdasarkan indikator kreativitas guru dan indikator media pembelajaran yang baik. Data diuraikan secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Observasi pelaksanaan terkait kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran di masa covid-19 diuraikan pada uraian berikut.

Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan selama melakukan penelitian pengumpulan data mengenai kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran di masa pandemi covid-19 dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran

No	Indikator Reativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran	Kelas dan Kriteria							
		1A	KR	2A	KR	3B	KR	4A	KR
1	Mampu Menciptakan Ide Baru	50	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	50	Cukup Kreatif	60	Cukup Kreatif
2	Tampil Beda	52	Cukup Kreatif	56	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	60	Cukup Kreatif
3	Fleksibel	54	Cukup Kreatif	54	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	62	Cukup Kreatif

4	Mudah Bergaul	56	Cukup Kreatif	56	Cukup Kreatif	55	Cukup Kreatif	65	Cukup Kreatif
5	Menyenangkan	52	Cukup Kreatif	50	Cukup Kreatif	55	Cukup Kreatif	55	Cukup Kreatif
6	Suka Melakukan Eksperimen	50	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	51	Cukup Kreatif	58	Cukup Kreatif
7	Cekatan	60	Cukup Kreatif	60	Cukup Kreatif	61	Cukup Kreatif	62	Cukup Kreatif

Sumber Data: Olahan Hasil Penelitian 2020

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa semua guru kelas yang dilakukan pengamatan memiliki kreativitas yang cukup kreatif. Terlihat bahwa guru kelas 4A memperoleh nilai mudah bergaul paling tinggi diantara kelas yang lain walau masih pada kategori cukup kreatif. Sedang media yang dipergunakan guru dalam rangka memberikan bimbingan layanan belajar kepada siswa selama pandemi covid 19 dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan tabel 2, media belajar yang dipergunakan guru dalam mengajar terlihat memiliki sedikit variasi dalam menggunakan media. Masing-masing kelas telah menunjukkan penggunaan media pembelajaran menggunakan selingan video yang dikirim melalui grup belajar WAG dan didominasi oleh foto latihan atau penugasan di rumah berdasarkan tugas yang ada di buku paket siswa.

Tabel 2. Media yang dipergunakan Guru dalam Mengajar

No	Kelas	Jenis Media yang dipergunakan			Keterangan
		Audio	Visual	Audio Visual	
1	1A	<i>Voice Note</i>	1.Foto latihan di Buku 2.Tulisan/ Teks Perintah soal	Video Nyanyian	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, satu kali VN dan 2 kali Video kegiatan
2	2A	-	1.Foto latihan di Buku 2.Tulisan/ Teks Perintah soal	Video	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, 6 kali video kegiatan
3	3B	-	1.Foto latihan di Buku 2.Tulisan/ Teks Perintah soal	Video Nyanyian	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, satu kali video dari youtube
4	4A	-	1.Foto latihan di Buku 2.Tulisan/ Teks Perintah soal	Video Menghemat energi	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, dua kali video dari youtube

Sumber Data: Hasil Penelitian 2020

Kualitas media yang dipergunakan guru, dapat dilihat berdasarkan kriteria media yang baik. kriteria media pembelajaran yang baik yang diberikan kepada siswa di rumah melalui kiriman di WAG kelas, dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Media yang dipergunakan Guru dalam Mengajar

Kelas	Deskripsi Kriteria Media yang Baik				
	Kualitas tampilan yang menarik	Memberikan pengalaman kepada siswa	Memiliki ciri khas	Mudah dalam penggunaan	Hasil belajar meningkat
1A	a. Kualitas suara bersih, tetapi agak kecil. b. Kualitas gambar bersih, tetapi foto kurang menarik karena agak miring.	Pengalaman yang diberikan kepada siswa berupa kegiatan menulis dan	Tidak memiliki ciri khas.	Relatif mudah dalam penggunaan, karena hanya tinggal klik di	Siswa memperoleh nilai tugas diatas KKM.

	c. Tulisan yang dikirimkan guru sudah rapi dan jelas. d. Video dan suara sudah jelas, warna menarik.	melakukan Gerakan dan bernyanyi.		Hp atau di Koputer media dapat terbuka.	
2A	a. Gambar yang dikirim kurang konsisten, terkadang bersih, terkadang buram dan objek yang difoto ada yang miring kurang simetri. Warna sudah cukup menarik karena sesuai yang ada di buku paket siswa. b. Tulisan yang dikirimkan guru sudah rapi dan jelas, namun kurang memberikan kegiatan yang bersifat aktifitas yang menunjang kecakapan hidup. c. Video dan suara sudah jelas, dan menarik.	Kurang memberi pengalaman untuk kecakapan hidup siswa, kegiatan masih banyak terpaku pada buku paket yang dimiliki siswa.	Tidak memiliki ciri khas.	Relatif mudah dalam penggunaan, karena hanya tinggal klik di Hp atau di Koputer media dapat terbuka, serta siswa telah memilili sumber belajar itu di rumah masing-masing.	Siswa memperoleh nilai tugas diatas KKM. Belum terlihat perbedaan dari kegiatan pembelajaran daring. Sese kali terlihat nilai tugas siswa tinggi, hal ini karena siswa dibantu pengerjaannya oleh orang tua.
3B	a. Gambar dikirim sesuai yang ada di buku paket. b. Video telah menarik karena diambil dari youtube, sayangnya kurang konsisten dalam memberikan video pembelajaran.	Pengalaman yang diterima siswa masih bersifat <i>teks book</i> , kurang memperoleh rangsangan beraktivitas seperti yang diharapkan pada K13 yang pendekatan pembelajaran secara Saintifik.	Tidak memiliki ciri khas.	Relatif mudah dalam penggunaan, karena hanya tinggal buka di buku paket saja.	Siswa memperoleh nilai tugas diatas KKM. Belum terlihat perbedaan dari kegiatan pembelajaran daring. Sese kali terlihat nilai tugas siswa tinggi, hal ini karena siswa dibantu pengerjaannya oleh orang tua.
4A	a. Sebahagian besar gambar jelas dan bagus. b. Video sudah sangat bagus karena diambil dari youtube.	Kurang memberikan pengalaman untuk kecakapan hidup. Siswa masih terpaku pada pengerjaan latihan sesuai dengan panduan guru dan yang ada di buku paket.	Tidak memiliki ciri khas.	Relatif mudah dalam penggunaan, karena hanya tinggal buka di buku paket saja. Serta di Hp dan computer tinggal klik.	Siswa ada peningkatan dari segi nilai, namun tidak begitu signifikan bila dibandingkan dengan pembelajaran secara luring.

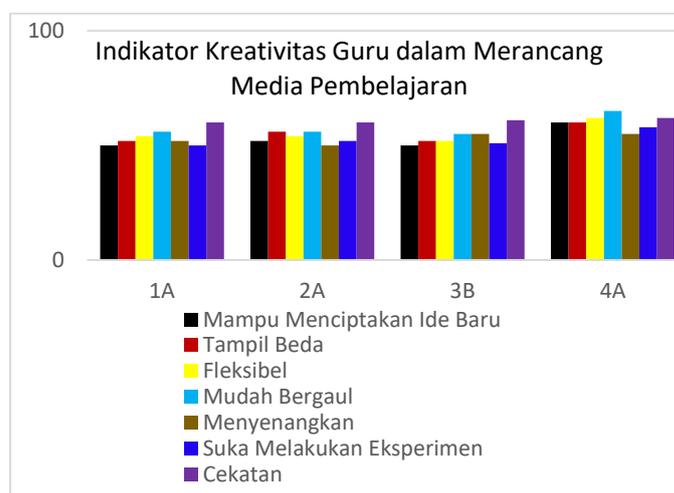
Sumber Data: Hasil Observasi 2020.

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa kualitas media yang digunakan guru dalam mengajar secara daring di masa pandemi ini sudah cukup baik. guru telah menggunakan media dalam pembelajaran menggunakan gambar atau foto sebagai perantara kegiatan pembelajaran secara online kepada siswa. Namun demikian, guru perlu menambah dan berkreasi lebih lagi dalam menggunakan media pembelajaran. Dilihat dari kreatifitas guru merancang sendiri media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dapat dikatakan masih sangat rendah. Rendahnya rancangan media pembelajaran terlihat dari guru tidak membuat sendiri media pembelajaran selama pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini dan hanya menggunakan media pembelajaran yang telah ada di internet ataupun di buku paket siswa.

Pembahasan

Sesuai uraian temuan pada hasil penelitian, dapat dikatakan kreativitas guru dalam menggunakan media belajar cukup kreatif. Berdasarkan wawancara dan pengamatan, terjadinya kegiatan yang tidak mencapai level sangat kreatif ini disebabkan oleh beberapa faktor yang diuraikan sebagai berikut.

Secara umum, jika dilihat dari pelaksanaan mengajar secara daring yang dilakukan guru telah baik. Namun sayangnya kegiatan pembelajaran secara daring ini terkesan membatasi kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Guru terlihat ada sesuatu yang tidak lengkap ditengah pandemi ini saat mengajar, siswa tidak ada yang hadir ke sekolah dikarenakan ditiadakannya kegiatan tatap muka di kelas namun siswa berada dirumah masing-masing. Hal ini dikarenakan adanya himbuan dari pemerintah agar kegiatan pembelajaran dilakukan dirumah siswa masing-masing untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Terlihat data kreativitas guru sangat minim saat pelaksanaan layanan pembelajaran. Cukup kreatifnya peran guru dalam merancang kegiatan menyiapkan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Indikator kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui bahwa kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran berada pada kategori cukup kreatif. Cukup kreatifnya guru dalam merancang media pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurang adanya dukungan dari wali siswa. Kurang dukungan dari wali siswa ini bukan berarti wali siswa tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring, namun sebagian besar wali siswa masih awam dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara online. Selain itu, faktor ketersediaan alat komunikasi berupa komputer atau laptop hampir tidak dimiliki oleh wali siswa, ada pun *hand phone* (HP) atau komputer hanya dipergunakan orang tua siswa untuk penunjang pekerjaan mereka. Telepon seluler android masih terbatas dimiliki wali siswa dikarenakan secara pekerjaan orang tua siswa sebagian besar adalah buruh dengan penghasilan cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran secara online menggunakan aplikasi Zoom, siswa yang dapat hadir hanya beberapa siswa sekitar 5 – 7 orang siswa dan itu pun tidak efektif dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Saat dikonfirmasi ke wali siswa alasan wali banyak yang kurang faham menggunakan androidnya, sehingga disepakati pada setiap kelas pembelajaran dilaksanakan melalui media WAG (Whats App Group) saja

karena media ini sebagian besar wali siswa mampu mengoperasikannya dengan baik. Sistem pengumpulan tugas dilaksanakan siswa sebanyak dua kali dalam seminggu, hari sabtu siswa mengumpulkan tugas dan hari senin siswa mengambil tugas disekolah terutama bagi wali siswa yang tidak memiliki telepon seluler android.

Sebenarnya, guru-guru telah memiliki kreativitas yang tinggi terhadap layanan kegiatan pembelajaran kepada siswa sebagaimana yang dikemukakan Asror dalam (Potoni, 2004) hal ini terlihat dari usaha guru yang ingin menampilkan media pembelajaran berupa video (Gambar 2). Namun dengan kondisi yang kurang memungkinkan dan ketersediaan waktu yang kurang mendukung guru dalam menyiapkan media pembelajaran sebagai penghambat kreativitas guru, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Clark dalam (Sihab, 2016).

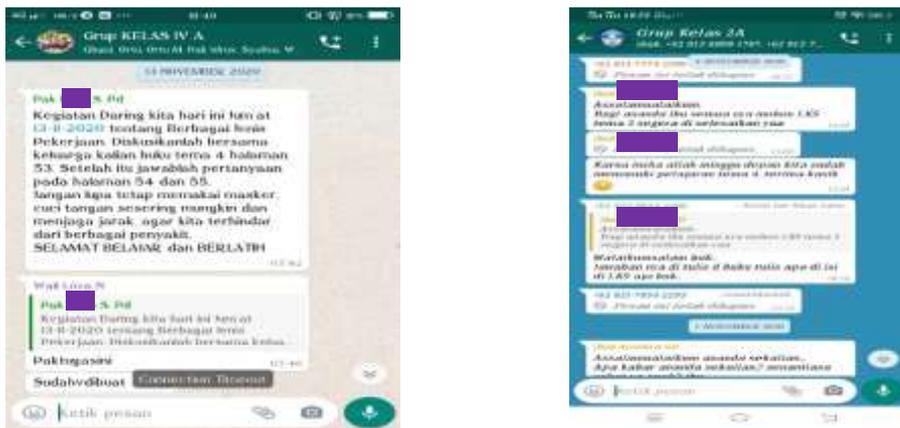


Gambar 2. Media Pembelajaran yang dipergunakan Guru dalam pembelajaran daring
Sumber: WAG Kelas siswa dan guru kelas

Faktor lain yang menyebabkan guru mencapai kriteria cukup kreatif dalam penelitian ini adalah kurang siapnya guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi online. Padahal penguasaan teknologi dalam mengajar merupakan keharusan untuk dikuasai. Kurangnya penguasaan guru terhadap penggunaan TIK (Teknologi Ilmu Komputer) dikarenakan kurangnya informasi yang diterima guru, hal ini sesuai yang dikemukakan oleh (Bastudin, 2020) bahwa kendala pengetahuan teknis tentang teknologi informasi dan komunikasi yang terbatas.

Selain itu, kreativitas guru terganggu fokusnya dikarenakan kurangnya pelatihan-pelatihan berupa perancangan media pembelajaran secara daring dari pihak dinas terkait ataupun dari lembaga swasta yang kompeten terutama penggunaan media pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 ini, dapat dilihat pada gambar 3. Faktor keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran secara daring turut pula mempengaruhi kualitas kreativitasnya, karena guru harus memeriksa tugas-tugas siswa yang menumpuk setiap harinya.

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa guru lebih praktis mengajar menggunakan buku paket dan lks yang ada. Jadi, dapat diketahui faktor penyebab cukup kreatifnya guru dalam merancang media pembelajaran dalam masa pandemi covid 19 ini tidak semua berasal dari diri guru sendiri, namun terdapat pula kondisi yang berasal dari siswa, orang tua dan fasilitas pembelajaran online serta jaringan pendukung.



Gambar 3. Guru mengajar daring menggunakan LKS
Sumber: WAG Kelas Siswa dan Guru

Dilihat dari kriteria media yang baik yang dipergunakan guru dalam mengajar, terlihat media yang dipergunakan guru dalam mengajar telah menggunakan media dengan baik. Kualitas gambar dan video yang dipergunakan sudah jelas dan baik sesuai untuk dipergunakan, menarik dan mudah dipergunakan. Namun media yang ditampilkan tidak memiliki ciri khas tersendiri karena guru belum merancang sendiri media pembelajaran. Selain itu, hasil belajar tidak dapat dijadikan sebagai patokan apakah kegiatan pembelajaran yang diterapkan dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa atau tidak dapat mempengaruhi dikarenakan kegiatan yang dilakukan siswa banyak mendapatkan bantuan dari orang tua dalam menyelesaikan tugas siswa. Berdasarkan hasil yang diterima oleh guru, terlihat nilai siswa berada pada nilai KKM yang ditetapkan sekolah, terdapat peningkatan hasil belajar namun tidak terlalu signifikan peningkatannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru SDN 028 Rimbo Panjang telah terlaksana pada kategori cukup kreatif. Cukup kreatifnya guru dan belum mencapai kriteria sangat kreatif disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran daring, kurangnya pelatihan yang diterima guru terutama dalam merancang media pembelajaran secara daring baik dari dinas terkait maupun dari swasta yang kompeten dibidangnya. Selain itu, cukup kreatif guru dalam mengajar disebabkan kurang mendukungnya fasilitas yang dimiliki untuk kegiatan pembelajaran daring yang dimiliki orang tua maupun kualitas jaringan yang dipergunakan.

Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran secara daring diantaranya adalah:

1. Guru harus memperbanyak pengetahuan mengenai media pembelajaran yang baik digunakan secara daring, serta mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran secara daring.
2. Pihak sekolah dapat mendatangkan instruktur atau pelatih dalam merancang media pembelajaran secara daring dan melakukan koordinasi dengan dinas pendidikan agar mendapatkan pelatihan untuk menunjang profesionalisme guru dalam merancang media pembelajaran secara daring.

3. Dinas pendidikan diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru terutama di sekolah-sekolah yang memang memiliki guru yang kurang cakap dalam menggunakan teknologi terkini, sebagai contoh menguasai penggunaan komputer dan *smart phone* dalam hal ini untuk pemanfaatan pembuatan media pembelajaran secara daring.

REFERENSI

- Aji, R,H,S. (2020). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i. Vol. 7 No. 5. FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Bastudin (2020) *Hambatan Utama Penggunaan Tik Dalam Pembelajaran Dan Strategi Mengatasinya, LPMP Sumsel*. Available At: [Http://Lpmpsumsel.Kemdikbud.Go.Id/Site/Blog/2020/06/17/Hambatan-Utama-Penggunaan-Tik-Dalam-Pembelajaran-Dan-Strategi-Mengatasinya/](http://Lpmpsumsel.Kemdikbud.Go.Id/Site/Blog/2020/06/17/Hambatan-Utama-Penggunaan-Tik-Dalam-Pembelajaran-Dan-Strategi-Mengatasinya/).
- Binham, R. (2012). *7 Ciri Guru Kreatif*. (Online). Tersedia di: <https://www.kompasiana.com/binham/551258bea333115757ba8301/7-ciri-guru-kreatif>. Diakses pada: 15 September 2020.
- Dewantoro, H. (2017). *Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli*. (Online). Tersedia di: <https://silabus.org/pengertian-kreativitas-belajar/>. Diakses pada 15 September 2020.
- Hidayat, A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. (Online). Tersedia di: <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>. Diakses pada: 20 September 2020.
- Mawardi, A,D. (2012). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. (Online). Tersedia di: <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>. Diakses pada: 20 September 2020.
- Nurkhayati dan Santi. (2017). Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru dalam Mengajar di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Vo. 1 No. 2.
- Sihab, R,F. (2016). *Kreativitas dalam Psikologi Pendidikan*. (Online). Tersedia di:<https://sites.google.com/a/mhs.uinjkt.ac.id/rezafathurahman/kreativitas>. Diakses pada 20 September 2020.
- Sumianto, S. (2021) 'Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4(4). doi: 10.31004/basicedu.v4i4.727.
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zakky. (2020). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. (Online). Tersedia di: zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/. Diakses pada: 20 September 2020.