

Kreativitas Guru Min 02 Kota Madiun Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Tematik IPS

Dian Nur Antika Eky Hastuti, Kholis Dianasari

Program Studi PGSD, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

Email Koresponding: Nurantika27@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran daring di MIN 02 Kota Madiun Tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas 3 yang berjumlah 2 dan kepala sekolah MIN 02 Kota Madiun. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara dan cek dokumen. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan adanya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran daring. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa guru di MIN 02 Kota Madiun sudah kreatif dalam penggunaan media pembelajaran daring dimana Guru di MIN 02 Kota Madiun melaksanakan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran daring dengan menggunakan media berupa *E-Learning*, *google meet*, *zoom meeting*, media cetak, dan rekaman suara.

Kata Kunci: Kreativitas, Media, Pembelajaran Daring

Abstract. This study aims to determine the creativity of teachers in implementing online learning media at MIN 02 Madiun City for the 2020/2021 academic year. This research uses a qualitative approach with the type of case study research. The subjects of this study were grade 3 teachers totaling 2 and the principal of MIN 02 Madiun City. Data collection techniques using interviews and document checks. This research uses source and technique triangulation. The results of the study indicate the teacher's creativity in the use of online learning media. This is evidenced by the results of interviews and documentation showing that teachers at MIN 02 Madiun City are creative in the use of online learning media where teachers at MIN 02 Madiun City carry out creativity in using online learning media using media in the form of *E-Learning*, *google meet*, *zoom meetings*, *print media*, and *sound recordings*.

Keywords: Creativity, Media, Online Learning

Pendahuluan

Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Di dalam proses tersebut perlu adanya kreativitas guru sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Kaitannya dengan kreativitas ini sering ditemukan guru di lapangan memiliki kreativitas yang rendah dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Sari (2020 : 45) kreativitas merupakan suatu proses kegiatan individu yang menghasilkan suatu gagasan, proses, metode, atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel dan diferensiasi yang memiliki daya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Kreativitas seorang guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka semakin mudah siswa memahami pembelajaran dan menjadikan siswa lebih kreatif dalam belajar. Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka siswa tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Guru pun akan lebih mudah menciptakan suasana yang kondusif.

Kreatifitas guru juga diperlukan dalam menggunakan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, (Miftah, 2013:98). Penggunaan media juga dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dan terlibatnya interaksi aktif antara guru dan siswa.

Instansi pendidikan di Indonesia sudah menerapkan teknologi sistem *blended learning* atau *hybrid courses* yaitu proses pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran secara daring dan tatap muka antara guru dan siswanya. Namun akibat COVID-19, seluruh Instansi pendidikan di Indonesia bahkan di seluruh dunia diwajibkan mengimplementasikan Teknologi Informasi (TI) untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara online. Pengajar, tenaga pendidik dan peserta didik, khususnya di Indonesia merasakan betul dampak dari COVID-19, yang mana menimbulkan beragam kepanikan ditingkat Sekolah Dasar yang belum siap melakukan pengajaran secara *online*. Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan, semua pendidikan tinggi di Indonesia, mengambil langkah tegas atas himbauan pemerintah untuk melakukan aktivitas belajar dari rumah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gibson, D., Arsil, A., & Noviyanti, S. (2021:46) yang berjudul “ Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran daring berbasis teknologi di kelas IV B sekolah dasar negeri 131/IV kota Jambi”. Hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa guru kelas IV B telah kreatif dalam menggunakan media pembelajaran daring berbasis teknologi. Hal ini dapat dilihat dari media pembelajaran yang dibuat oleh guru kelas IV B merupakan media baru. Baru bukan dalam artian media yang benar-benar baru ditemukan namun dapat juga menggunakan atau memodifikasi suatu yang sudah ada kemudian dijadikan sesuatu yang baru agar lebih menarik. Guru kelas IV B melakukan inovasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis

teknologi serta memaksimalkan penggunaan aplikasi whatsapp yang bukan hanya dapat dijadikan alat pembelajaran tetapi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran daring.

Hasil penelitian tersebut mengandung artian bahwa kreativitas sangat penting dimiliki guru karena dapat berimplikasi pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Dengan guru yang kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran maka akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat merespon pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang asyik, aktif, tidak monoton, menyenangkan sangat dinanti-nantikan setiap peserta didik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat tema penelitian yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran daring. Dalam penelitian ini peneliti memilih guru kelas 3 di mana siswanya beragam. Keberagaman tersebut bisa dilihat dari segi umur, pendidikan rumah, dan juga latar belakang pendidikan sebelumnya sehingga kemampuan mereka berbeda-beda. Guru kelas 3 dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan melakukan observasi siswa sehingga tahu bagaimana karakter siswa dan kemampuan siswa. Selain itu guru juga merancang pembelajaran yang menarik serta mencari media yang sesuai kebutuhan siswa. Perancangan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang bervariasi agar anak-anak menjadi senang sehingga mudah beradaptasi, bisa menangkap materi tanpa sadar bahwa mereka sedang belajar.

Hal yang menarik dan menjadi alasan peneliti memilih MIN 02 Kota Madiun sebagai tempat penelitian adalah bahwa MIN 02 Kota Madiun merupakan salah satu sekolah unggulan di Madiun dan dalam pembelajaran guru sudah kreatif dalam menggunakan media seperti media cetak, rekaman suara, *google meet*, *zoom meeting*. Selain itu sekolah tersebut telah banyak mendapat prestasi diberbagai perlombaan. Tentunya kreativitas guru menjadi salah satu sebab banyaknya prestasi yang diraih oleh para siswa sehingga sekolah tersebut memiliki keunggulan dalam bidang akademik dan non akademik, unggul dalam keagamaan berkahlak mulia, unggul dalam budaya sehat, unggul dalam proses KBM yang menyenangkan dan memfasilitasi bakat dan at siswa. Unggul dalam proses KBM yang menyenangkan dan memfasilitasi bakat dan at siswa tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti untuk mengetahui bentuk-bentuk

kreativitas guru dalam penggunaan media daring untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka judul artikel ini adalah “Kreativitas Guru MIN 02 Kota Madiun dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring”. Sedangkan tujuan penulisannya adalah untuk mengetahui kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran daring di MIN 02 Kota Madiun.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hal ini dilakukan secara terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat sampai tuntas dengan pemaparan analisis deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kreativitas Guru SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun dalam pembelajaran daring yang diperoleh datanya melalui wawancara guru kelas 3, kepala sekolah dan cek dokumen selama proses pembelajaran jarak jauh ini dalam penggunaan media pembelajaran daring. Instrument penelitian ini adalah berupa pedoman wawancara yang akan digunakan.

Kemudian data yang didapat akan dipergunakan untuk diolah sesuai dengan teknik analisis data yang nantinya akan peneliti pergunakan. Wawancara dipergunakan mengetahui kreativitas guru dalam mengajar serta mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dirasakan oleh guru dan kepala sekolah selama menggunakan media pembelajaran daring di kala masa pandemik ini serta cek dokumen dipergunakan untuk mengetahui media yang digunakan selama pembelajaran daring. Teknik keabsahan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data. Teknik analisis data dalam kegiatan penelitian ini adalah mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Setelah data berhasil direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif proses penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sebagainya. Tetapi yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992: 16) 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.

Hasil dan Pembahasan

Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring

Pembelajaran internet atau bisa juga disebut sebagai sistem pembelajaran yang dilakukan dalam suatu organisasi berarti di web. Dalam pembelajaran internet dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam media. Media pembelajaran menurut sumber yang paling banyak dimanfaatkan adalah Google Classroom dan Whatsapp Menurut Zhafira, Ertika, dan Chairiyaton, 2020 dalam (Oktawirawan, 2020) Banyaknya penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring tidak terlepas dari banyaknya fitur yang diberikan dalam aplikasi tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian. Bahwa guru di MIN 02 Kota Madiun pada saat ini melakukan pembelajaran secara daring dimana guru menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran seperti *E-Learning*, *google meet*, *zoom meeting*, media cetak, rekaman suara.

Pendapat Muhson (2020) Media pembelajaran sangat penting untuk aset pembelajaran yang merupakan perpaduan antara pemrograman (materi pembelajaran) dan peralatan (instrumen pembelajaran). Dalam pemanfaatan media inovasi sebagai masuknya pembelajaran. Berbagai media juga dapat dimanfaatkan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran internet. Misalnya, kelas virtual menggunakan adistrasi Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi SMS seperti WhatsApp (So, 2016) dalam Sadikin et al. (2020) dalam (Riset et al., 2020.405). Sejalan dengan hasil penelitian bahwa guru di MIN 02 Kota Madiun dalam pembelajaran sudah kreatif dalam mengoprasikan media yang sesuai dengan materi pembelajaran seperti *E-Learning*, *google meet*, *zoom meeting*, media cetak, rekaman suara.

Kemudahan Guru dalam Penggunaan Media yang Dipilih

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari ukuran pengajaran dan pembelajaran untuk mencapai tujuan instruktif secara keseluruhan dan tujuan sekolah. Dalam pembelajaran pendidik sering salah kaprah dan keliru dalam memilih media pembelajaran, dan diperlukan seorang pengajar yang memiliki pilihan untuk memanfaatkan, menumbuhkan kemampuan, membuat media pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus memiliki informasi yang

memadai tentang media pembelajaran. Kemampuan yang digerakkan oleh pendidik dalam memilih media pembelajaran antara lain meliputi kemampuan media dalam mencapai tujuan pembelajaran, penentuan dan pemanfaatan media pembelajaran, hubungan antara teknik tayangan dan media pembelajaran. sesuai (Kasus et al., 2019:175) media pembelajaran membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang dapat menjadi motivasi bagi siswa dan komunikatif dalam pembelajaran di kelas. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa guru sudah kreatif dalam memilih media yang relevan berdasarkan materi dan menyesuaikan kebutuhan siswa ,sedangkan dalam mengembangkan media guru membentuk tim pengembang kurikulum,memanfaatkan alam sekitar dan mengadakan evaluasi.

Variasi Media yang Digunakan Guru

Pemanfaatan media yang diubah dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam mengolah ide-ide pembelajaran yang beraneka ragam untuk menghindari kejenuhan dalam sistem pembelajaran. Media atau alat pendidikan akan mempunyai arti penting dalam kegiatan belajar apabila media yang dipilih benar-benar memiliki relevansi dengan jenis materi, metode dan tujuan pembelajaran. Menurut (Suryani, 2014 : 121) pemanfaatan media yang berbeda dalam siklus belajar dan belajar dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar. Hasrat untuk belajar menyiratkan bahwa dalam diri siswa terdapat inspirasi untuk belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa meskipun ada keinginan untuk belajar, inspirasi muncul karena adanya kebutuhan, sama seperti premium sehingga premium merupakan instrumen yang super persuasif. Sistem pembelajaran akan lancar setiap kali bergabung dengan pendapatan.

Sementara itu, sebagaimana ditunjukkan oleh Rudy Bretz (1971) yang dikutip oleh Sadiman, dkk (1996: 20) dalam Asnawati (2019:405), membedakan jenis media tergantung pada tiga komponen utama, khususnya: suara, visual dan gerakan. Berdasarkan ketiga komponen tersebut, Bretz mengurutkan media menjadi delapan kelompok, yaitu: 1) media suara, 2) media cetak, 3) media visual yang tenang, 4) media visual gerakan, 5) media suara semi-gerakan, 6) semi-media suara-media gerakan, 7) media umum yang tenang, 8) media umum gerakan. Sejalan dengan hasil penelitian Media yang digunakan guru MIN 02 Kota Madiun dengan menggunakan variasi media visual seperti media cetak dan variasi media audio seperti rekaman suara mengaji dan musik.

Kecocokan Media dengan Materi

Media pembelajaran yang berbeda-beda tentunya akan digunakan setiap saat dalam pembelajaran latihan, namun berpasangan. Oleh karena itu, penting untuk memilih media agar ada kesesuaian antara media dan materi. Dalam pemanfaatan media, perlu diperhatikan kewajaran kualitas media dengan atribut bahan ajar yang diperkenalkan dan pemanfaatan media harus dilakukan secara konsisten dengan menyertakan dukungan dinamis siswa. Media yang digunakan harus dipilih secara tidak memihak, tidak didasarkan pada kesenangan dan pendidik harus terbiasa dengan peralatan yang akan digunakan. Pemanfaatan media harus mencakup kesiapan yang cukup, misalnya menyiapkan media yang akan dibutuhkan. sesuai Anwar (2012 : 30) Pemanfaatan media disesuaikan dengan topik sehingga alasan pemikiran dalam pemanfaatannya adalah kesamaan media dengan materi yang akan diajarkan. Petunjuk pemilihan media dan teknik pembelajaran bergantung pada materi yang akan dididik dan keterjangkauan media di sekolah, dengan asumsi media yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah, terkadang pendidik menggunakan media yang dibuat sendiri tanpa orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian kecocokan media dengan materi. Guru dalam mengetahui puncak materi yang didapat pada media pembelajaran dan mengetahui kesesuaian antara kebutuhan siswa dengan media pembelajaran dengan cara melakukan evaluasi siswa ,orang tua ,nilai tugas.

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam kreativitas guru MIN 02 Kota Madiun dalam penggunaan media pembelajaran daring pada pelajaran tematik IPS, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Guru di MIN 02 Kota Madiun sudah menunjukkan adanya kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran daring. Terbukti dengan guru dalam pembelajaran menggunakan media berupa *E-Learning, google meet, zoom meeting*, media cetak, dan rekaman suara.

Daftar Pustaka

- Anwar, Z. (2012). pembelajaran matematika. *Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, 5, 24–32.
- Gibson, Debbie and Arsil, Arsil and Noviyanti, Silvina (2021) *Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Daring Berbasis Teknologi di Kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi*. S1 thesis, Universitas Jambi

- Kasus, S., Tk, D. I., Nu, M., & Huda, M. (2019). *Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (tik) studi kasus di tk muslimat nu maslakul huda*. 8(1).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Oktawirawan, dwi hardani. (2020). *Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. 20(2), 541–544. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>
- Riset, J., Dasar, P., & Setiono, P. (2020). *Juridikdas Strategi Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Covid -19 Di Sekolah Dasar*. 3(3), 402–407.
- Sari, K. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 44–50.
- Suryani, R. dan H. (2014). variasi media dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sains. *Variasi Media Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sains*, 26.
- Muhson, Ali. (2020). *Penafsiran Hasil Analisis ITEMAN 4.30*. Yogyakarta: FE UNY.
- Sadiman [et.al]. (2020). *Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada