

HASIL CEK_60160940

by Lovandri 60160940

Submission date: 30-Jan-2023 03:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 2002378513

File name: siswa_pada_pembelajaran_jarak_jauh_di_SD_N_Kalikutuk_Sentolo.pdf (765.45K)

Word count: 5108

Character count: 33516

Strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada pembelajaran jarak jauh di SD N Kalikutuk Sentolo

Afrisnaini Hanna Kurnia^{1a}, Lovandri Dwanda Putra^{2b}

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ki Ageng Pemanahan Gg. Cucut No. 19, Yogyakarta 55162, Indonesia

^aafrisnaini1700005283@webmail.uad.ac.id; ^blovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

* Corresponding Author

Received: 26 Agustus 2022; Revised: 18 Oktober 2022; Accepted: 1 Desember 2022

Abstract: Elementary school students should have developed their creativity through various learning strategies. The purpose of this research was to describe the teacher's strategy and to find out the supporting and inhibiting factors in fostering creativity in distance learning at SD N Kalikutuk Sentolo. This research was a qualitative research with a case study approach. Data collection techniques used interviews, observation, review of documentation and questionnaires. It was then analyzed through the stages of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The research subjects were the teacher and 5 students of 4A class. The test of data validity employed triangulation of sources and techniques. The results showed that 1) The teacher's strategies in general in fostering students' creativity were through strategies in organizing the class, strategies in delivering the learning materials, strategies in managing the learning process. 2) The teacher's strategies in fostering creativity included training students to have great curiosity, high initiative, interested in creative activities, rich in imagination, confident and independent. 3) The most influential supporting factors in fostering creativity were environmental factors, personality factors, interest and motivational factors as well as assessment factors, other supporting factors were the existence of sufficient devices during the distance learning process, the existence of cooperation between the teacher and parents. 4) The inhibiting factor was the unstable network when distance learning took place.

Keywords: teacher strategy; creativity; distance learning; elementary school

Abstrak: Siswa sekolah dasar sebaiknya sudah dikembangkan kreativitasnya melalui strategi pembelajaran yang bervariasi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan strategi guru serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam menumbuhkan kreativitas pada pembelajaran jarak jauh di SD N Kalikutuk Sentolo. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, telaah dokumentasi dan angket kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian yaitu guru dan 5 siswa kelas 4A. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Strategi guru secara umum dalam menumbuhkan kreativitas yaitu melalui strategi pengorganisasian, strategi penyampaian pembelajaran dan strategi pengelolaan pembelajaran. 2) Strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas, meliputi melatih siswa mempunyai rasa ingin tahu yang besar, kaya akan inisiatif, tertarik pada kegiatan kreatif, kaya akan imajinasi, percaya diri dan mandiri. 3) Faktor pendukung dalam menumbuhkan kreativitas yang paling berpengaruh yaitu faktor lingkungan, faktor kepribadian, faktor minat dan motivasi serta faktor penilaian, faktor pendukung lainnya adanya gawai yang mencukupi selama proses pembelajaran jarak jauh, adanya kerjasama antara pihak guru dan orang tua. 4) Faktor penghambatnya yaitu jaringan yang tidak menentu saat pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Kata kunci: strategi guru; kreativitas; pembelajaran jarak jauh; sekolah dasar

How to Cite: Kurnia, Afrinaini H., & Putra, Lovandri D. (2022). Strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada pembelajaran jarak jauh di SD N Kalikutuk Sentolo. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(2), 1-12. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.13139>.



Pendahuluan

Pemerintah dalam menangani permasalahan sektor Pendidikan dasar pada masa pandemi Covid-19, melalui Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran No 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan metode Belajar Dari Rumah (BDR). Tujuan dari BDR yaitu untuk pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama masa darurat Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan psikososial bagi pendidik, siswa dan orang tua dalam pencegahan penularan yang meluas melalui interaksi yang masif, (Sudirman, 2020). Pembelajaran jarak jauh dapat berlangsung dengan pemanfaatan jaringan internet yang sering disebut juga dengan belajar dari rumah (BDR). Meskipun melalui program PJJ diharapkan tetap menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional berdasarkan (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (UU/2003/20)*, n.d.) tentang Sistem Pendidikan Bab 1 Pasal 3 adalah, "Berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab". Salah satu ketrampilan penting yang harus dikembangkan oleh siswa adalah ketrampilan Kreatif.

Andiyana et al. (2018) berpikir kreatif merupakan keterampilan hidup yang perlu dikembangkan terutama dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing yang semakin ketat. Seseorang dapat survive dalam menghadapi permasalahan yang lebih kompleks sesuai dengan perkembangan usia dan lingkungan sosialnya, perlu memiliki kemampuan berpikir kreatif, agar lebih mudah menghadapi masalah serta lebih bijak menyelesaikannya. Kreativitas menjadi sangat penting karena kreativitas dianggap sebagai solusi dalam pemecahan masalah serta dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir kreatif menjadi suatu hal yang mendasar dilakukan dan perlu dilatihkan pada siswa mulai jenjang pendidikan dasar sampai dengan jenjang pendidikan menengah.

Kreativitas siswa dapat terbangun salah satunya melalui peran guru. Guru memiliki peranan penting terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, salah satu peran guru di dalam proses pembelajaran yaitu menciptakan strategi pembelajaran. Penggunaan strategi saat proses pembelajaran berlangsung memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan siswa. Munandar dalam (Purwaningrum, 2016) menyatakan bahwa perkembangan optimal dari kreativitas berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri akan membuat anak berkembang, dikarenakan guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya, dalam suasana ini kemampuan kreatif dapat tumbuh dengan baik. Siswa di abad-21 ini dihadapkan pada berbagai tantangan yang kompleks, untuk bersaing dan menghadapi tantangan tersebut setidaknya siswa dituntut untuk menguasai beberapa kompetensi diantaranya kreativitas. Perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi yang relatif cepat menyebabkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah belum tentu menjawab berbagai permasalahan yang timbul dalam kehidupan mendatang.

Kreativitas merupakan salah satu hal yang penting sebagai bekal untuk menghadapi hal tersebut, gagasan-gagasan baru sebagai hasil pemikiran kreatif sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Dengan kreativitas, individu dapat melahirkan inovasi dan melalui kreativitas juga kehidupan manusia menjadi penuh, sehingga kreativitas individu sangat dibutuhkan. Senada dengan pendapat tersebut, Semiawan dalam (Suardipa, 2019) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan. Muqodas, (2015) mengatakan sampai saat ini tidak ada bukti bahwa menurunnya kreativitas pada puncak perkembangan karena faktor hereditas. Kreativitas sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang membuat muncul ekspresi-ekspresi kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian di SD N Kalikutuk Sentolo, guru menggunakan strategi pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas. Hal tersebut terlihat ketika siswa aktif, antusias dan percaya diri untuk bertanya, menjawab atau berpendapat sesuai dengan pemikiran dan imajinasinya. Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga kelas 4A SD N Kalikutuk menjadi teladan bagi kelas-kelas lain, ruang kelas penuh dengan karya, beberapa siswa nya meraih prestasi diantaranya menjuarai lomba HPAI Tahun 2020 yaitu membuat inovasi mobil angin, menjuarai lomba puisi tingkat kapanewon, menjadi duta Adiwiyata tahun 2021 dan menjadi perwakilan dalam mengikuti Upacara Kemerdekaan 17 Agustus 2021 bersama Presiden Republik Indonesia secara daring. Hal tersebut yang menjadi salah satu faktor serta pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian. Penelitian dilakukan terkait kondisi tersebut, dengan cara melakukan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas serta faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa kelas 4A SD N Kalikutuk Sentolo.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung mencari sebuah makna dari data yang didapatkan dari hasil sebuah penelitian. Sugiyono (2014: 13) mengatakan bahwa "metode kualitatif sering disebut metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang masih alamiah". Pendekatan studi kasus merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu orang atau lebih. Rahardjo dan Gudnanto (2011) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan suatu pendekatan untuk memahami individu yang dilakukan secara integratif dan komprehensif agar diperoleh pemahaman yang mendalam tentang individu tersebut beserta masalah yang dihadapinya dengan tujuan masalahnya dapat terselesaikan dan memperoleh perkembangan diri yang baik. Peneliti memilih penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus karena ingin menggali informasi yang akhirnya bisa dipelajari atau ditarik dari sebuah kasus, baik kasus tunggal maupun jamak. Penelitian dilaksanakan di SD N Kalikutuk Sentolo. Waktu penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2021/ 2022. Subjek penelitian adalah guru dan 5 siswa kelas 4A SD N Kalikutuk Sentolo. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Teknis pelaksanaan wawancara yang dilakukan secara sistematis, yaitu wawancara dilakukan dengan menyusun instrumen pedoman wawancara terlebih dahulu. Pedoman wawancara berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan kepada guru kelas 4A SD N Kalikutuk Sentolo, sehingga diharapkan peneliti memperoleh data mengenai strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa, langkah-langkah apa saja yang

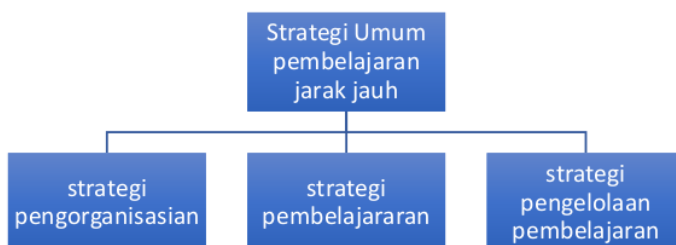
disiapkan guru dalam menumbuhkan kreativitas dan faktor-faktor pendukung serta penghambat dalam menumbuhkan kreativitas siswa . Observasi, bentuk observasi yang digunakan yaitu observasi non partisipan, adalah observasi yang menjadikan peneliti sebagai penonton atau penyaksi terhadap gejala atau kejadian yang menjadi topik penelitian. Observasi digunakan untuk mengobservasi strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa , mengobservasi sarana dan prasarana yang digunakan dalam menunjang penumbuhan kreativitas siswa pada pembelajaran jarak jauh. Dokumentasi, dokumentasi untuk memperkuat, menambah dan melengkapi data yang telah terkumpul dari hasil wawancara yang dilakukan sebelumnya. Dokumentasi digunakan untuk mencari data yang meliputi RPP, dokumen KBM atau laporan kegiatan siswa , portofolio dan prestasi akademik. Angket, angket memiliki fungsi serupa dengan wawancara, hanya berbeda dalam implementasinya. Jika wawancara disampaikan oleh peneliti kepada responden secara lisan, maka implementasi angket adalah responden mengisi kuesioner yang disusun oleh peneliti, hasilnya berupa deskripsi, yang akan menjadi responden yaitu siswa kelas 4A SD N Kalikutuk Sentolo, sehingga data yang akan diperoleh mengenai strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa . Sedangkan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Miles & Huberman (1992) yaitu *interactive model* yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dari proses pengambilan data penelitian ini meliputi (1) strategi guru secara umum dalam pembelajaran jarak jauh, (2) strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas dalam pembelajaran jarak jauh, dan (3) faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran jarak jauh. Setiap temuan tersebut akan diuraikan dan dibahas sebagai berikut.

Strategi Guru secara Umum di dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Secara umum, strategi yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh terdiri dari strategi pengorganisasian, pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran yang akan dijabarkan secara berurutan.



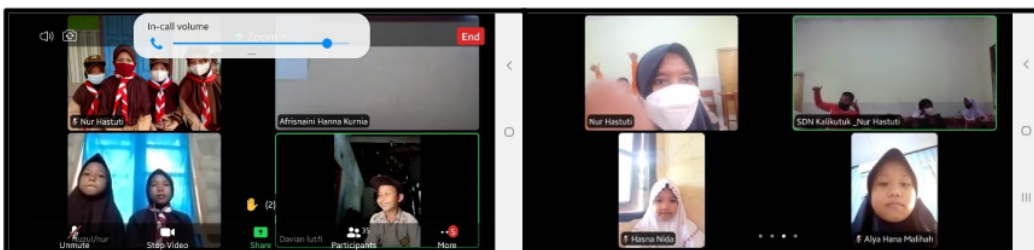
Bagan 1. Strategi Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19

Pertama, strategi pengorganisasian pembelajaran yang digunakan guru di dalam kegiatan pembelajaran kelas 4A SD N Kalikutuk Sentolo dibagi ke dalam 2 indikator. Indikator pertama

berkaitan dengan metode guru dalam mengorganisasikan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh bahwa metode mengorganisasikan pembelajaran dilakukan melalui menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan komunitas belajar dengan *whatsapp group* dan *google classroom*. Temuan ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Auliya Vilda Ghasya et al., (2021) bahwa beberapa faktor yang dapat menciptakan pengalaman belajar *online* yang menyenangkan adalah dapat membangun suatu komunitas belajar, menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang positif, dapat memberikan umpan balik dengan tepat dan dapat menggunakan berbagai teknologi untuk memberikan konten yang tepat.

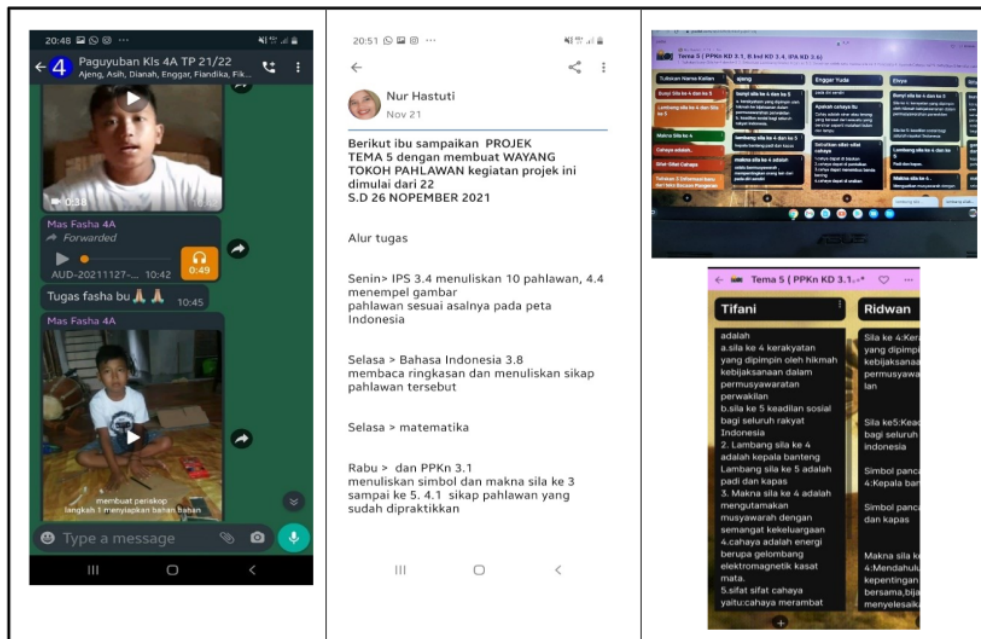
Indikator kedua pada strategi pengorganisasian pembelajaran ialah cara guru menata isi pembelajaran. Hasil pengambilan data mengungkapkan bahwa guru memberikan kebebasan siswa dalam berkreasi, menata isi pembelajaran dengan menggunakan model proyek dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Hal ini senada dengan hasil penelitian Susanty (2020) bahwa sekolah diharapkan memberikan kebebasan siswa dalam berkreasi dan melakukan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran, pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu referensi dalam inovasi pembelajaran yang berguna untuk menghasilkan kualitas belajar siswa, pembelajaran berbasis proyek mengangkat permasalahan yang nyata dan relevan dengan lingkungan siswa.

Pembahasan kedua yang dibahas dalam artikel ini ialah strategi penyampaian pembelajaran yang digunakan guru dibagi ke dalam 2 indikator, yakni (1) penggunaan media pembelajaran, dan (2) interaksi antara siswa dengan media pembelajaran yang digunakan. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran jarak jauh berlangsung meliputi media pembelajaran karya sendiri, media lingkungan, *youtube*, *zoom meet*, *google classroom*, *google meet*, *padlet*, dan *WhatsApp Group*.



Gambar 1. Penggunaan Media *Virtual Conference Zoom* (Kiri) dan *Google Meet* (Kanan)

Gambar 1 menunjukkan penggunaan media *virtual conference Zoom* dan *Google Meet* dalam menyampaikan proses pembelajaran. Terlihat bahwa baik guru maupun siswa mengaktifkan kamera. Penggunaan media *WhatsApp group*, *Google classroom*, dan *padlet* dalam penyampaian dan pengumpulan tugas terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Penggunaan Media WhatsApp Group (kiri), Google Classroom (tengah), dan Padlet (kanan)

Penggunaan berbagai media oleh guru senada dengan penelitian Daulay et al. (2021) bahwa pandemi Covid-19 membuat pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai platform pembelajaran *online* seperti *google classroom*, *zoom cloud meeting* serta perangkat pembelajaran *online* lainnya yang memiliki fungsi masing-masing dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan.

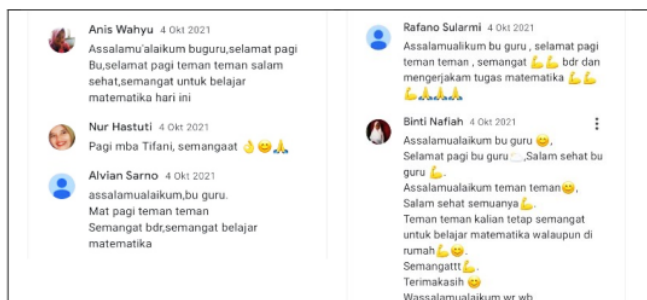
Indikator kedua pada strategi penyampaian pembelajaran terkait dengan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh bahwa siswa kelas 4A SD N Kalikutuk Sentolo lebih tertarik dengan media lingkungan sekitar dan platform pembelajaran *online* seperti *WAG*, *zoom meet* dan tautan video pembelajaran. Hal ini senada dengan (Mustaqim, I., 2016) bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dapat menumbuhkan motivasi belajar akibat adanya ketertarikan siswa pada media pembelajaran.

Pembahasan ketiga terkait strategi umum guru ialah strategi pengelolaan pembelajaran yang digunakan guru dibagi ke dalam 3 indikator, Indikator pertama, terkait dengan suasana dan keefektifan proses pembelajaran. Indikator kedua mengungkap tentang pengaruh dan sikap, sementara indikator ketiga menggali informasi tentang terjadinya umpan balik. Temuan dari ketiga indikator tersebut dijabarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Temuan Pengelolaan Pembelajaran yang Diterapkan oleh Guru

Pengelolaan Pembelajaran	Hasil
1. Suasana dan keefektifan proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Membangun suasana dilakukan dengan memotivasi siswa dilakukan guru dengan kegiatan salam sapa. Kegiatan salam sapa dilakukan pada saat pembelajaran daring. Siswa saling menyapa dan memberikan semangat dalam komentar <i>google classroom</i>. b. Membangun suasana juga dilakukan dengan pemberian <i>reward</i> bintang kebaikan dan bintang prestasi. Pemberian <i>reward</i> bintang pada saat daring dilakukan guru dengan membuat daftar nama di dalam <i>whatsapp group</i> kemudian memberikan bintang di samping namanya dengan emoji. c. Strategi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif ialah dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan, yaitu kegiatan yang membuat siswa "menemukan", guru tidak hanya transfer pengetahuan tetapi siswa menemukan pengetahuan itu sendiri, melalui kegiatan proyek. d. Guru memberikan rancangan kegiatan satu hari sebelum kelas dimulai agar siswa dapat mempersiapkan pembelajaran yang akan datang. Apabila gawai dibawa orang tua, siswa sudah mendapat informasi.
2. Pengaruh pada sikap	<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap siswa dalam mengapresiasi ide siswa lainnya dengan mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. b. Strategi yang dilakukan untuk mempengaruhi sikap siswa menjadi lebih kreatif dengan memberikan peluang berkreasi sesuai dengan lingkungannya.
3. Terjadi umpan balik	Guru mendapati umpan balik yang diinginkan serta mendapatkan berbagai bentuk dan cara siswa belajar sesuai lingkungan belajarnya selama pembelajaran jarak jauh, namun tetap dengan capaian KD (kompetensi dasar) yang sama.

Berdasarkan informasi dalam tabel 1, terlihat berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengelola pembelajaran. Guru menciptakan suasana yang hangat dalam proses pembelajaran dengan tujuan memotivasi siswa dengan memanfaatkan kolom komentar dalam *google classroom*.



Gambar 3. Penggunaan Kolom Komentar *Google Classroom* untuk Saling Memotivasi

Data yang diperoleh senada dengan penelitian Khaerunnisa & Muqowim (2020) bahwa guru memberikan motivasi belajar secara terus menerus dengan cara yang kreatif agar siswa mau

mengikuti kegiatan pembelajaran, dapat dengan memberikan *reward* pada siswa dengan tanda bintang, hal tersebut bertujuan agar siswa senang karena merasa dihargai dan diapresiasi. Temuan penelitian ini juga senada dengan Ryan Tobing (2022) bahwa kegiatan belajar menyenangkan adalah salah satu cara untuk membantu siswa dengan hambatan, kegiatan yang menyenangkan membuat siswa antusias dan mudah mengerti materi pelajaran. Memberikan rancangan kegiatan sebelumnya juga merupakan persiapan guna memastikan bahwa sasaran kegiatan dan juga kondisi lapangan sudah siap dan memungkinkan untuk berjalan.

Sementara itu, temuan pada indikator kedua senada dengan Tamara (2016) guru dalam pembentukan karakter siswa meliputi bagaimana sikap siswa terhadap guru, hubungan siswa dengan siswa lainnya dan penanaman nilai-nilai kedisiplinan dan motivasi. Senada dengan Rani (2007) bahwa terbukanya peluang berkreasi dari lingkungannya, maka akan mendorong individu untuk mengembangkan kreativitasnya. Lebih lanjut, data pada indikator ketiga senada dengan Sofyatingrum et al. (2019) bahwa guru hendaknya melakukan evaluasi dan umpan balik terhadap proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat mengarahkan siswa nya lebih baik lagi dan dapat membuat perencanaan pembelajaran ke depan lebih efektif.

Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Pembelajaran Jarak Jauh

Menumbuhkan kreativitas pada proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa (Mahmud, et al, 2022; Indriyanti, P., & Sari, D. I. P., 2021). Oleh karena itu mengkaji tentang kreativitas pada proses pembelajaran merupakan hal yang menarik untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di sekolah baik yang dilakukan secara tatap muka maupun secara jarak jauh. Praktik pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar meningkat secara signifikan di Indonesia karena adanya kebijakan pemerintah dalam menangani pandemi Covid-19. Masih terdapat banyak peluang untuk mengkaji penerapan pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar seperti perlunya berbagai penyesuaian dalam proses pembelajaran tatap muka menjadi tatap maya (Prayogo, M. M., & Sholikhati, N. I., 2021; Oktaviani, S., & Hairunnissa, H., 2020; Apriani, A.-N., Chomariyah, W. I., & Sukaris, A., 2021). Diantara banyaknya komponen yang perlu dikaji dalam pembelajaran jarak jauh ialah strategi menumbuhkan kreativitas siswa pada proses pembelajaran jarak jauh. Berbagai upaya dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas siswa seperti yang diungkap dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru berkeyakinan untuk mendorong agar sikap siswa yang kreatif dimunculkan oleh siswa-siswa SD N Kalikutuk Kulonprogro yang diampunya. Sebagaimana Setyaningrum, F. & Hutami, H. A. (2021) mengungkapkan bahwa ciri siswa yang kreatif diantaranya ialah (1) adanya rasa ingin tahu yang besar, (2) kaya akan inisiatif, (3) tertarik pada kegiatan yang kreatif, (4), kaya akan imajinasi, serta (5) percaya diri dan mandiri. Setiap strategi yang diterapkan oleh guru menimbulkan respon siswa yang diistilahkan oleh peneliti sebagai dampak dari penerapan strategi. Penjabaran bentuk dan dampak strategi guru untuk menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran jarak jauh dijabarkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengumpulan Data Berupa Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh

Ciri Siswa Kreatif	Strategi yang Diterapkan Guru	Dampak Penerapan Strategi
Memiliki rasa ingin tahu yang besar	Strategi yang dilakukan dalam pembelajaran, guru memberikan suatu permasalahan yang sesuai dengan tema yang dipelajari, dapat melalui pemutaran video atau pengamatan lingkungan sekitar.	Siswa menunjukkan sikap kritis seperti sering bertanya dan selalu ingin mencoba setiap kegiatan yang diinstruksikan oleh guru.
Kaya akan Inisiatif	Memberikan banyak referensi sebagai sumber belajar, seperti LKS (Lembar Kerja Siswa), gambar-gambar, buku, internet, video <i>youtube</i> dan lingkungan sekitar. Selain itu, guru berdiskusi dengan siswa serta memberikan kebebasan bagi siswa untuk memaksimalkan sumber belajar yang ada di lingkungan rumahnya.	Siswa menunjukkan adanya inisiatif dalam berkarya. Hal ini terlihat pada saat membuat karya pemanfaatan SDA (Sumber Daya Alam) hayati, terdapat siswa yang mengolah makanan dan ada pula yang memilih membuat kerajinan tangan. Kemudian saat pelajaran perubahan energi angin, ada siswa yang membuat layang-layang, kincir angin dan ada yang membuat pesawat terbang.
Tertarik pada kegiatan kreatif	Guru memberikan kegiatan-kegiatan yang kreatif sesuai tema yang sedang dipelajari, contohnya kegiatan membuat kerajinan dari <i>agel</i> , membuat layang pahlawan. Selain itu, guru memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.	Siswa antusias ketika pembelajaran yang bersifat kreatif atau membuat prakarya, siswa mempunyai ide-ide inovatif dalam membuat karya mereka masing-masing. Dengan kata lain, tidak terpaku seperti yang dicontohkan guru saja.
Kaya akan imajinasi	Guru menggunakan metode <i>home based learning</i> , pembelajaran berbasis lingkungan, lingkungan keluarga ataupun lingkungan sekolah.	Siswa menjadi lebih kaya dalam berimajinasi, hal ini dibuktikan beragamnya hasil karya puisi siswa ketika mereka diminta untuk membuat puisi tentang tema pekerjaan, ada yang menjadi dokter, guru, pilot. Contoh lainnya saat pembelajaran membuat karya kerajinan, siswa berimajinasi menjadi pengusaha.
Percaya diri dan mandiri	Guru melakukan pembiasaan dalam mengapresiasi karya siswa melalui <i>reward</i> bintang secara daring dengan membuat daftar nama di dalam <i>whatsapp group</i> kemudian memberikan emoji bintang di samping nama siswa.	Siswa menjadi lebih percaya diri, hal ini dibuktikan dengan siswa yang percaya diri dalam mepersentasikan dan memamerkan karya-karya yang mereka buat, baik dalam bentuk foto dan video.

Temuan penelitian yang dipaparkan dalam tabel 2 menunjukkan bahwa guru telah menerapkan strategi yang bervariasi dalam menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran jarak jauh. Respon siswa berupa menunjukkan sikap sering bertanya dan selalu ingin mencoba setiap kegiatan yang diinstruksikan guru senada dengan penelitian Hariyadi (2014) bahwa ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi yaitu memiliki dorongan rasa ingin tahu yang besar, sering banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, senang mencoba hal-hal baru dan sering mengajukan pertanyaan yang baik. Data yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki inisiatif dalam berkarya sejalan dengan hasil penelitian Tiawan & Jatiningih (2016) yang mengungkapkan bahwa siswa selalu berinisiatif mencari sumber belajar dari luar kelas sendiri karena ketika siswa menemukan pengetahuannya akan termotivasi untuk menguasai ilmu pengetahuan. Rahmat & Sum (2017) mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas bertujuan supaya anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Pendapat tersebut diperkuat dari hasil penelitian bahwa siswa dapat berekspresi dengan membuat prakarya serta memiliki ide-ide inovatif dalam membuat karya masing-masing. Selain itu, siswa menunjukkan adanya imajinasi dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan hasil penelitian Sari & Putro (2021) bahwa setiap anak memiliki daya imajinasi yang berbeda-beda, unik dan tak terbatas, imajinasi perlu distimulus dan dikembangkan dalam berbagai bentuk atau diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Kepercayaan diri yang muncul pada siswa SD N Kalikutuk Sentolo merupakan dampak dari penerapan strategi pemberian *reward* menunjukkan bahwa siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui karya yang dilaporkan dalam bentuk foto maupun video. Hal ini senada dengan (Syam & Amri, 2017) bahwa dengan adanya kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada dalam dirinya.

Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh

Menumbuhkan kreativitas yang diterapkan guru melalui strategi pembelajaran memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung diantaranya (1) siswa memiliki gawai yang dapat mencukupi dalam proses pembelajaran jarak jauh, (2) adanya kerjasama antara pihak guru dan orang tua, (3) faktor kepribadian, minat, dan motivasi siswa yang baik, (4) faktor lingkungan yang baik, dan (5) faktor penilaian guru. Faktor kepribadian yang baik contohnya kepribadian siswa yang mandiri dalam menyelesaikan berbagai kegiatan belajar sehingga berdampak pada munculnya kreativitas siswa. Selain itu, karya siswa juga menggambarkan kepribadiannya. Selanjutnya faktor minat dan motivasi, kreativitas berdasar dari minat siswa pada suatu bidang kemudian guru memberikan motivasi, membimbing dan memberikan ruang untuk siswa mencoba. Siswa dapat maksimal dalam mengembangkan kreativitasnya. Lingkungan yang baik diwujudkan dalam bentuk kelas yang nyaman, lingkungan sekolah mendukung, sarana dan prasarana yang memadai, serta sumber belajar yang mudah didapatkan. Terakhir, faktor penilaian. Guru memenuhi hak siswa dalam memberikan pengakuan atas usaha yang dilakukan, memberikan nilai yang baik sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Satu-satunya faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu jaringan yang tidak menentu saat pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa SD N Kalikutuk Sentolo telah menerapkan strategi pembelajaran dalam menumbuhkan kreativitas siswa

pada pembelajaran jarak jauh. Strategi tersebut diterapkan melalui strategi guru secara umum yang terdiri dari strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran dan strategi pengelolaan pembelajaran. Guru juga menerapkan strategi dalam menumbuhkan kreativitas yang meliputi strategi guru dalam melatih siswa agar memiliki rasa ingin tahu yang besar, kaya akan inisiatif, tertarik pada kegiatan kreatif, kaya akan imajinasi, percaya diri dan mandiri. Hasil penelitian juga memperoleh beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan strategi pembelajaran. Faktor pendukung yang paling berpengaruh yaitu faktor lingkungan, faktor kepribadian, faktor minat dan motivasi serta faktor penilaian, faktor pendukung lainnya adanya gawir yang mencukupi selama pembelajaran jarak jauh dan adanya kerjasama antara guru dan orang tua. Faktor penghambatnya yaitu jaringan yang tidak menentu saat pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Daftar Pustaka

- Andiyana, M. A., Maya, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa smp pada materi bangun ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 239. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p239-248>
- Apriani, A.-N., Chomariyah, W. I., & Sukaris, A. (2021). Living values education program dalam pembelajaran daring sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 540–547. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9677>
- Auliya Vilda Ghasya, D., Salimi, A., & Pranata, R. (2021). Analisis keterlaksanaan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran matematika di kelas tinggi sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Numeracy*, 8(1), 41–57. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i1.1424>
- Daulay, F., Purba, H. S. I., Tarigan, M. B., & Lubis, M. J. (2021, July). Efektivitas pemanfaatan platform media pembelajaran di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar* (pp. 135-142). FBS Unimed Press.
- Hariyadi, S. (2014). Bertanya, pemicu kreativitas dalam interaksi belajar. *Biosel: Biology Science and Education*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.33477/bs.v3i2.518>
- Indriyanti, P., & Sari, D. I. P. . (2021). Eksplorasi karya seni rupa 3 dimensi berbasis lingkungan pada mata kuliah seni rupa dan kerajinan di pgsd ust yogyakarta. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(2), 639–646. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i2.11404>
- Khaerunnisa, S., & Muqowim, M. (2020). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 206. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7636>
- Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 779-784. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/1198>
- Muqodas, I. (2015). *Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar*. 9(2), 9. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Oktaviani, S., & Hairunnissa, H. (2020). Analisis penerapan pembelajaran daring pada siswa kelas v sdn 009 samarinda ulu. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(2), 452–458. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.8360>

- Prayogo, M. M., & Sholikhati, N. I. (2021). Adaptasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif. *INKLUSI*, 8(1), 29–42. <https://doi.org/10.14421/ijds.080103>
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *REFLEKSI EDUKATIKA*, 6(2). <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 95–106. Diakses dari: <http://repository.unikastpaulus.ac.id/39/>
- Ryan Tobing. (2022). Pengenalan Metode Belajar Hybrid Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Panti Melalui Kegiatan Belajar Menyenangkan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.236>
- Sari, M. P. S., & Putro, K. Z. (2021). Peranan Keluarga, Sekolah, Dan Kelompok Bermain (Play Group) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 39–54. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3041>
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran SBDP kelas IV pada materi melukis di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 515–527. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>
- Sofyatiningrum, E., Ulumudin, I., & Perwitasari, F. (2019). Kajian umpan balik guru terhadap hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 2(2), 56. <https://doi.org/10.26499/ijea.v2i2.36>
- Suardipa, I. P. (2020). Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 15–22. DOI: <https://doi.org/10.55115/purwadita.v3i2.357>
- Sudirman, J. J. (2020). Rencana strategis (Renstra) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020–2024. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diakses dari: <https://repositori.kemdikbud.go.id/18582/>
- Susanty, S. (2020). Inovasi pembelajaran daring dalam merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>
- Syam, A., & Amri, A. (2017). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar mahasiswa (studi kasus di program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 87–102. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3448>
- Tamara, R. M. (2016). Peranan lingkungan sosial terhadap pembentukan sikap peduli lingkungan siswa di sma negeri kabupaten cianjur. *Jurnal Geografi Gea*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.17509/gea.v16i1.3467>
- Tiawan, S. (2016). Pemanfaatan perustakaan sekolah bagi siswa sebagai sumber belajar pada di sma negeri 2 Mojokerto. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(4). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/30/article/view/16088>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (UU/2003/20)*. (n.d.). 65.

HASIL CEK_60160940

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

2%

2

ejournal.bbg.ac.id

Internet Source

2%

3

repository.upi.edu

Internet Source

2%

4

repository.upstegal.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On