

Guru Kreatif di Masa Pandemi Covid-19

Syafa'at Ariful Huda

Dosen Pendidikan Matematika, STKIP Kusumanegara, Indonesia
huda@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Dalam artikel ini, Saya akan menjelaskan bagaimana guru kreatif mempersiapkan proses pembelajaran yang bisa diterapkan dan menjadi solusi di masa Covid-19. Proses pembelajaran di sekolah dengan daring tentu berbeda dengan tatap muka. Dalam hal ini butuh faktor lain selain guru, media pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi. Tambahannya adalah piranti dan jaringan internet. Artinya aspek yang terpenting dalam mencapai kesuksesan daring di masa pandemi ini di antaranya adalah Jaringan internet, model pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan piranti. Disini guru di tuntut kreatif untuk merencanakan pembelajaran dengan adaptasi menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah ada dalam piranti. Karena kreativitas guru merupakan salahsatu solusi untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang bermaknda dalam masa pandemi ini. Harapan yang di inginkan kepada sekolah-sekolah untuk menyediakan sarana prasarana bagi guru agar proses pembelajaran daring dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Dengan begitu tercapainya tujuan pendidikan menjadi keniscayaan bagi lembaga pendidikan.

Kata kunci: guru, kreativitas dan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi ini semua dituntut untuk melakukan segala aktifitas di rumah. Bahkan presiden dengan tegas menginstruksikan bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah dari rumah. Yang sebenarnya landasan awal untuk semua itu ada pada UU No. 6 Tahun 2018. Lalu ditambah dengan tentang kekarantinaan kesehatan yang kemudian dipertegas dengan PP No. 21 tahun 2020 dan Permenkes 9 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Walaupun pada sekarang ini PSBB sudah dilonggarkan yang bertujuan secara integral untuk memperbaiki kondisi Indonesia dari berbagai aspek. Ekonomi, politik, budaya, pertahanan, dan keamanan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan.

Dengan kondisi yang seperti itu pendidikan tentu berubah secara drastis tanpa terkecuali. Pada masa awal terjadinya pandemi lembaga pendidikan mulai khawatir, tapi kekinian proses daring menjadi solusi dan adaptasi baru bagi dunia pendidikan. Secara substansial infrastruktur di setiap lembaga pendidikan berubah dengan menambah jaringan internet dan bertransformasi menjadi sekolah yang melakukan proses pembelajaran dengan online.

Walaupun dengan berbagai kekurangan yang ada pada awal-awal proses transformasi dari tatap muka ke online. Dari tatap muka sampai pada pembelajaran jarak jauh (PJJ), perlahan tapi pasti semua stakeholder yang terlibat pada dunia pendidikan harus terus kreatif dan berinovasi dalam mempersiapkan pembelajaran secara daring dalam waktu yang lama. Bahkan kedepan kurikulum ditambahkan, artinya sekolah harus melakukan pembelajaran online dalam aktifitas

pembelajarannya. Akhirnya dalam era pandemi ini banyak hikmah yang bisa diambil untuk percepatan dalam rangka memajukan pendidikan di Indonesia. Semoga kita termasuk orang-orang yang bersikap positif dalam menghadapi pandemi ini, karena dengan begitu kita sudah menjadi *problem solver* dalam dunia pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi pustaka (Ferrari, 2015). Dengan menguraikan konsep-konsep kreativitas, pembelajaran dan lembaga pendidikan. Mulai dari definisi-definisi kreativitas dari para peneliti terdahulu, sampai pada sintesis dari kreativitas, yang akhirnya didapatkan definisi operasional dari kreativitas. Pembelajaran, merupakan hal penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Dikaji dengan definisi pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan contoh aplikasi metode pembelajaran. Lembaga pendidikan menjadi merupakan penunjang dari pendidikan tersebut. Dikaji dari sarana prasarana yang tersedia guna menunjang dan mencapai tujuan pendidikan nasional. Artinya kreativitas, pembelajaran, dan lembaga pendidikan yang diuraikan berdasarkan referensi kepustakaan yang mendukung.

PEMBAHASAN

Guru

Dalam pasal 35 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa standar nasional pendidikan yang terdiri atas standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan harus ditingkatkan secara berencana dan berkala (Depdiknas, 2003).

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, mengisyaratkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (UUD 1945, 2005).

Kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Yang dimaksud dengan guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah peran guru antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik.

Dalam melaksanakan tugasnya guru tidak hanya mentransfer ilmu kepada peserta didik tetapi memiliki aspek yang luas yaitu melakukan pendidikan. Dimana mendidik itu tidak sesederhana apa dipahami. Hanya menjalankan tugas pokok dan fungsi sebagai guru. guru harus memiliki kompetensi-kompetensi yang harus dipenuhi. kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 8 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang

diperoleh melalui pendidikan profesi. Keempat kompetensi tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Kompetensi pedagogik diantaranya, memiliki pemahaman landasan pendidikan, pengetahuan kurikulum, merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi, faham dan mampu mengembangkan potensi peserta didik, serta mengevaluasi proses belajar mengajar. Kompetensi kepribadian sekurang-kurangnya mencakup mampu memajemen diri, memiliki akhlak yang baik, dan dapat menjadi tauladan bagi peserta didik. Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat, sekurang-kurangnya meliputi mampu bergaul, berkomunikasi dengan baik dan menerapkan prinsip-prinsip persaudaraan dan kebersamaan. Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu, teknologi, dan/atau seni, meliputi penguasaan; materi pelajaran dan konsep-konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni.

Jiwa Guru

الطَّرِيقَةُ أَهْمٌ مِنَ الْمَادَّةِ وَالْمُدَرِّسُ أَهْمٌ مِنَ الطَّرِيقَةِ وَرُوحُ الْمُدَرِّسِ أَهْمٌ مِنَ الْمُدَرِّسِ نَفْسِهِ

“*At-Thoriqoh ahammu mina-l- maddah, wa al-mudarris ahammu mina-t-thariqah, wa ruhu-l- mudarris ahammu mina-l-mudarris nafsihi*”. Metode itu lebih penting dari materi, dan guru lebih penting daripada metode, dan jiwa seorang guru itu lebih penting daripada guru itu sendiri.

Seorang peserta didik ibarat kertas putih yang masih bersih. Tergantung pada guru ingin membuat gambar, gambar yang bagus atau gambar yang jelek. Semua ada pada tangan guru. maka dalam hal ini seorang guru harus memiliki hal yang berbeda dengan orang kebanyakan. Karena guru merupakan panggilan jiwa bukan hanya sekedar profesi biasa (Huda, 2019). Jika guru dilekatkan pada profesi maka identik dengan keduniaan, honor, bekerja sesuai tupoksi, masa bodo dengan kompetensi peserta didik, hanya transfer ilmu, tidak sabar, melakukan pengajaran hanya menghabiskan target kurikulum, dan mendidik menjadi sebuah beban. Berbeda dengan guru yang merupakan panggilan jiwa, mendidik merupakan ibadah, tidak berfokus pada honor yang akan diterima, mendidik melebihi dari tupoksi yang ada, memperhatikan capaian kompetensi peserta didik, memperhatikan agar peserta didik memiliki ilmu pengetahuan yang bermanfaat, sabar dan mendidik menjadi sebuah kebutuhan dan kesenangan. Dengan begitu peserta didik yang akan diarahkan dan di didik menjadi insan kompeten yang mampu menjawab tantangan zaman menjadi sebuah keniscayaan.

Itulah pentingnya sebuah kekuatan ruhiyah guru dalam mendidik. Karena ruhiyah merupakan faktor utama dalam mendidik, jika peserta didik memiliki frekuensi yang baik maka dengan ruhiyah seorang guru yang memiliki frekuensi baik pula akan tersambung dengan mudah yang mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi tersambung dengan baik, yang ujungnya target-target belajar dapat tercapai dengan mudah bahkan melebihi dari tujuan yang ditetapkan. Faktor ruhiyah guru; Ibadah, keikhlasan, hati, kebebasan, kesederhanaan, visioner, dan berakhlak.

Seorang guru dalam mendidik melakukan proses rutinitas ibadah yang nantinya akan berdampak pada fisik dan jiwa. Memiliki kekuatan kata-kata karena di topang dengan ibadah. Ibadah harian, sholat wajib, shalat sunnah, dzikir pagi-petang, dan

lainnya. Maka sejatinya seorang yang ingin menjadi guru bersiap dan berkomitmen untuk beribadah dengan baik agar peserta didik dapat memahami apa yang diajarkan. Keikhlasan merupakan faktor penting dalam mendidik, mendidik dengan ikhlas membawa pada keberkahan hidup bagi guru dan peserta didik. Kebebasan dalam berfikir, seorang guru hendaknya dalam mendidik memiliki kebebasan dalam merancang, mengaplikasikan dan memberikan keilmuan pada peserta didik. Kesederhanaan, merupakan proses adaptasi guru dalam berbagai situasi kondisi di lapangan. Salah satu contohnya jika pada saat forum pertemuan ilmiah dengan guru-guru lain berpakaian dengan sesuai. Visioner, melakukan pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang sejatinya dapat di aplikasikan untuk masa depan. Guru dalam mendidik dengan berfikir kedepan atau membaca masa depan maka guru dalam memberikan pengajaran melakukan lompatan-lompatan keilmuan. Berkahlak, guru menjadi pusat dari pembelajaran peserta didik yang akan dicontoh dan ditiru, maka hendaknya memberikan contoh sikap dan perilaku yang terpuji dalam bersosialisasi baik dalam lingkungan akademik maupun pada lingkungan sosial masyarakat.

Kreativitas

Luthans (2011) menyatakan bahwa: “kreativitas merupakan fungsi dari tiga komponen utama: keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi. Keahlian terdiri dari pengetahuan: teknis, prosedural, dan intelektual”. Kemampuan berpikir kreatif menentukan fleksibilitas dan imajinasi seseorang dalam hal masalah dan pengambilan keputusan yang efektif. Menurut Mumford & Gustafson (dalam Luthans, 2010): “kreativitas itu melibatkan penggabungan tanggapan atau gagasan individu atau kelompok dengan cara yang baru”. Pemikiran kreatif melakukan apa yang diketahui mungkin terjadi. Kreativitas membutuhkan observasi, pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan tak terbatas di mana setiap orang perlu mengatur elemen umum ke dalam pola baru.

Menurut Rhodes (1961) “kreativitas di sini didefinisikan sebagai proses menggunakan kecerdasan, imajinasi, dan keterampilan untuk mengembangkan produk, objek, proses, atau pemikiran baru atau baru”. Definisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas adalah proses menggunakan kecerdasan, imajinasi, dan keterampilan dalam mengembangkan produk, objek, proses, atau pemikiran baru. Mereka juga menjelaskan bahwa definisi tersebut menyoroti tiga jenis kecerdasan “seseorang dapat menciptakan sesuatu yang baru (penciptaan), seseorang dapat menggabungkan atau mensintesis sesuatu (sintesis), atau seseorang dapat meningkatkan perubahan hal (modifikasi)”. Orang yang kreatif dapat menciptakan sesuatu yang baru (kreasi), menghubungkan atau mensintesis sesuatu (sintesis), atau meningkatkan atau mengubah sesuatu (modifikasi). Jika seseorang dapat menciptakan sesuatu yang baru, mensintesis sesuatu, atau memodifikasi sesuatu, mereka kreatif.

Kreativitas adalah fungsi dari tiga komponen utama: keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi. Keahlian terdiri dari pengetahuan: teknis, prosedural, dan intelektual. Sederhananya, kreativitas menghasilkan orang yang melihat sesuatu secara berbeda. Penelitian menunjukkan bahwa, berbeda dengan orang kebanyakan, orang kreatif tampaknya lebih mampu melakukan hal-hal seperti mengabstraksi, mencitrakan, mensintesis, mengenali pola, dan berempati. Mereka juga tampaknya menjadi pembuat keputusan intuitif yang baik, tahu bagaimana

memanfaatkan ide-ide bagus, dan mampu mematahkan paradigma lama atau cara berpikir dan membuat keputusan yang kadang-kadang tampak tidak rasional. Kreativitas akan muncul jika terjadi interaksi antara individu dengan lingkungannya. Artinya, perubahan pada individu dan lingkungan dapat mendukung atau menghambat upaya kreatif. Adapun kreativitas menurut Mumford & Gustafson (1988) dikatakan bahwa: Kreativitas adalah ekspresi tertinggi dari pemecahan masalah, yang melibatkan transformasi ide baru atau orisinal dan generasi prinsip integratif baru dan penjelas. Meskipun kreativitas bervariasi pada suatu kontinum, itu kurang didistribusikan di antara peserta didik daripada kecerdasan atau kemampuan memecahkan masalah.

Fischer, Giaccardi, Eden, Sugimoto & Ye (2005) menuturkan kepada kita bahwa kreativitas merupakan ekspresi tertinggi yang dimiliki oleh manusia untuk proses pemecahan masalah, yang melibatkan ide-ide orisinal dan diperoleh dari generasi ke generasi secara terintegrasi yang diturunkan oleh gen pada manusia.

Sejalan dengan itu, Zhou & George (2003) menyatakan bahwa, “kreativitas adalah proses di mana individu, kelompok, atau tim menghasilkan ide baru dan berguna untuk memecahkan masalah atau menangkap peluang”. Pada hakikatnya kreativitas merupakan kecerdasan atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang yang tumbuh secara alami jika terus dilatih dan tidak terbatas. Ini juga dapat didefinisikan sebagai proses individu, kelompok, atau tim dalam menghasilkan ide baru dan berguna untuk memecahkan masalah atau mengambil peluang. Suatu proses disebut proses kreatif yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu menemukan dan membuktikan. Penemuan melibatkan penggunaan imajinasi, permainan ide, dan eksplorasi.

Berdasarkan uraian konseptual di atas, kreativitas merupakan perwujudan kemampuan mental, kecerdasan dan keingintahuan seseorang atau kelompok untuk menemukan sesuatu yang baru (pemikiran, gagasan, dan produk) (Huda, 2018).

Jaringan Internet

Menteri Komunikasi dan Informatika Johnny G. Plate menyatakan selama pandemi Kementerian Kominfo melakukan intervensi program untuk menyediakan pelayanan akses internet di wilayah *blankspot* dan tidak terjangkau internet (https://www.kominfo.go.id/content/detail/30488/selama-pandemi-kominfo-intervensi-program-akses-internet-di-wilayah-blankspot/0/berita_satker diakses Tanggal 4 Oktober 2020).

Adapun 9 satelit tersebut masing-masing berasal dari 5 satelit nasional dan 4 satelit asing yang berada di orbit. Menurut Menteri Kominfo, beberapa pembangunan infrastruktur TIK tersebut pun ternyata belum cukup ketika menyoal akselerasi transformasi digital. “Masih perlu dilakukan pembangunan infrastruktur yang begitu besarnya, karena dari sisi hulu memang sudah dibangun begitu besar, begitu banyak infrastruktur kita yang masif, tetapi cakupan sinyalnya belum menjangkau wilayah pemukiman dan belum menjangkau wilayah pelayanan pemerintahan,” paparnya.

Berdasarkan hasil pemantauan Kementerian Kominfo, saat ini masih terdapat 12.548 desa dan kelurahan yang harus disediakan sinyal 4G dan sudah ada dalam roadmap Kominfo. Sehingga selama masa pandemi Covid-19 dilakukan intervensi program sebagai upaya menuntaskan akses internet di wilayah *blankspot*.



Gambar 1. Konsep Keberhasilan Daring di Masa Pandemi

Pembelajaran

Liaw, Huang & Chen (2007). Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. umumnya pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga hal; pretest, proses, dan post tes.

Bailenson, Yee, Blascovich, Beall, Lundblad & Jin (2008). Didalam pembelajaran terjadi interaksi antara lingkungan, guru, peserta didik. dimana lingkungan pembelajaran terdiri dari model pembelajaran, strategi pembelajaran, jaringan internet, piranti, dan media pembelajaran. Dalam kaitannya pada proses pembelajaran faktor tersebut dapat menjadi kunci sukses dalam pembelajaran daring. Maka mau tidak mau semuanya harus terpenuhi guna mencapai peserta didik yang berkompeten.

Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran (*teaching models* atau *models of teaching*) memiliki makna lebih luas dari metode, strategi/pendekatan dan prosedur. Istilah model pembelajaran adalah pendekatan tertentu dalam pembelajaran yang tercakup dalam tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem manajemen (Arends, 1997).

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut; memiliki rasionalisasi teoritis, terkait dengan hasil pembelajaran, menuntut perilaku guru, menuntut struktur kelas. Sintak dalam model pembelajaran merupakan urutan tahap-tahap yang selalu diikuti dalam pembelajaran.

Jenis-jenis model pembelajaran antara lain: model pembelajaran langsung (*direct instruction*), model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based instructions*) dan strategi-strategi belajar (*learning strategies*) (Davidson & Major, 2014).

Pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan pembelajaran siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.

Tabel 1. Model Pembelajaran Langsung

Langkah-Langkah	Peran Guru
Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar
Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi setahap demi setahap
Membimbing pelatihan	Guru memberikan pelatihan awal
Mengecek pemahaman dan pemberian umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik
Memberi kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan untuk melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan untuk situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari

Konsep Pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*)

Perubahan paradigma pembelajaran terjadi (Desai, Hart & Richards, 2008), karena tuntutan kondisi global (persaingan, persyaratan kerja, perubahan orientasi) sehingga terjadi perubahan kompetensi lulusan (perubahan kurikulum). Perubahan kurikulum juga berlatar belakang perubahan paradigma (pengetahuan, belajar dan mengajar). Akibat perubahan paradigma ini diharapkan ada perubahan perilaku pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan mutu lulusan.

Tabel 2. Perubahan Paradigma Pembelajaran

Aspek Perubahan	Pembelajaran	Perubahan
Pengetahuan	Pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang sudah jadi, yang tinggal dipindahkan (ditransfer) dari guru ke siswa	Pengetahuan adalah hasil konstruksi (bentukan) atau hasil transformasi seseorang yang belajar.
Belajar	Belajar adalah menerima pengetahuan (pasif-reseptif)	Belajar adalah mencari dan mengkonstruksi (membentuk) pengetahuan aktif dan spesifik caranya
Mengajar	Menyampaikan pengetahuan (bisa klasikal)	Berpartisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan
Rencana Pembelajaran	Menjalankan sebuah instruksi yang telah dirancang	Menjalankan berbagai strategi yang membantu siswa untuk dapat belajar

Guru, sebagai fasilitator dan motivator. Pembelajaran, interaksi menitik beratkan pada metode inkuiri dan *discovery*. Siswa, menunjukkan kerja kreatif.

sumber belajar, multi dimensi. lingkungan belajar, terencana, tak terencana dan kontekstual.



Gambar 2. Sistem Pembelajaran SCL

Memilih Metode Belajar Untuk Pembelajaran IPA

Jika guru hendak menggunakan metode tertentu, hendaknya memperhatikan banyak hal. Misalnya faktor usia, usia siswa berpengaruh terhadap penentuan metode belajar. Parker & Barnard (2019) menyatakan bahwa metode belajar hendaknya: (1) sesuai dengan tujuan, (2) diadaptasikan dengan kemampuan siswa, (3) sesuai dengan psikologi belajar, (4) sesuai dengan psikologi bahan pengajaran, (5) sesuai dengan psikologi alokasi waktu dan sarana prasarana yang tersedia, (6) sesuai dengan pribadi guru.

Contoh Penerapan Metode Belajar IPA Kelas I

Aspek : Benda disekitar kita

Subaspek : ciri-ciri benda

1. Metode Belajar yang digunakan

Metode yang digunakan adalah eksperimen. Siswa dapat mengamati suatu objek sehingga akan memberikan penguatan pada ingatan siswa sebab banyak melibatkan siswa dalam proses belajarnya.

2. Proses Pembelajaran

Guru menjelaskan kepada siswa tujuan eksperimen. Siswa harus memahami masalah yang akan diamati melalui eksperimen, yaitu: (a) apakah bentuk benda yang kamu amati berbeda-beda?; (b) apakah ada bentuk benda yang kamu amati sama?; (c) sebutkan bentuk-bentuk benda yang kamu amati; (d) apakah bentuk benda yang kamu amati teratur atau tak teratur?; (e) sebutkan warna benda yang diamati.

Guru bisa meminta siswa membawa mainan mereka dari rumah. Guru meminta mencatat hasil pengamatan dari siswa dalam table yang disiapkan oleh guru. Setelah selesai bisa dikumpulkan.

3. Evaluasi terhadap metode yang digunakan

Untuk mengukur metode yang digunakan, guru menilai sukses jika: (a) siswa dapat melakukan prosedur eksperimen dengan benar; (b) dengan mengamati benda benda, siswa dapat menyebutkan bentuk, warna dan ukuran benda.

Contoh Penerapan Metode Belajar IPA Kelas II

Aspek : Benda dan sifat

Subaspek : Perbedaan benda padat dan benda cair

1. Metode Belajar yang digunakan

Metode yang digunakan adalah studi lapangan. Metode ini memberikan kesempatan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Proses Pembelajaran

Pada fase perencanaan, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, memberi tugas, memberi arahan dan memberikan sumber di mana masalah harus diteliti. Tugas yang diberikan kepada siswa untuk subaspek di atas adalah: (a) menunjukkan beragam benda padat dan benda cair yang ada di sekitar; (b) membedakan ciri benda padat dan benda cair; (c) mengelompokkan benda padat dan benda cair beserta contohnya.

Setelah studi lapangan hasil studi lapangan dikumpulkan dan mendiskusikan secara klasikal dan mengevaluasi dengan tes atau tanya jawab.

3. Evaluasi terhadap metode yang digunakan

Untuk mengukur metode yang digunakan, guru menilai sukses jika: (a) siswa dapat melakukan prosedur/eksperimen/ pengamatan dengan benar; (b) melalui eksperimen lapangan siswa dapat menunjukkan beragam jenis benda padat dan benda cairnya ada disekitar.

Contoh Penerapan Metode Belajar IPA Kelas II

Pokok Bahasan: Sumber daya alam

1. Metode Belajar yang digunakan

Metode yang digunakan adalah sumbang saran (*brain-storming*). Metode *brain-storming* adalah cara mengajar dengan melontarkan masalah dan siswa menjawab atau menyatakan pendapat.

2. Proses Pembelajaran

Guru memberikan masalah untuk merangsang siswa untuk berpikir dan berpendapat. Guru tidak boleh mengomentari benar atau salah tentang pendapat itu dan tidak menyimpulkan. Siswa bertugas menanggapi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh guru. Siswa juga boleh mengemukakan masalah baru. contoh pertanyaan dalam pokok bahasan ini yaitu: (a) apa yang dimaksud dengan sumber daya alam?; (b) apakah semua sumber daya alam dapat diperbaharui?

Jika pada akhir kegiatan ada kesalahan konsep, guru harus meluruskan dengan tanpa menyinggung perasaan siswa.

3. Evaluasi terhadap metode yang digunakan

Untuk mengukur metode yang digunakan, guru menilai sukses jika seluruh siswa terlibat aktif selama kegiatan dengan memberikan pendapat, komentar, mengemukakan masalah baru atau bertanya.

Strategi PQ4R

Strategi Belajar PQ4R ini membantu pemindahan informasi baru dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang melalui penciptaan gabungan dan hubungan antara informasi baru dan apa yang telah diketahui. Membaca dapat dipandang sebagai suatu proses interaktif antara bahasa dan pikiran. Sebagai proses interaktif, maka keberhasilan membaca akan dipengaruhi oleh faktor pengetahuan yang melatarbelakanginya dan strategi membaca (Setiawati & Corebima, 2017).

Sarimanah mengungkapkan salah satu strategi yang paling banyak dikenal untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi yang dibaca siswa adalah Strategi PQ4R. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam strategi membaca PQ4R adalah sebagai berikut (Sarimanah, 2016):

Preview, Langkah pertama ini dimaksudkan agar siswa, membaca selintas dengan cepat sebelum mulai membaca bahan bacaan siswa yang memuat tentang materi yang diajarkan. Perhatikan ide pokok yang akan menjadi inti pembahasan dalam bahan bacaan siswa. Dengan ide pokok ini akan memudahkan siswa memberi keseluruhan ide yang ada.

Question, Langkah kedua adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada diri sendiri untuk setiap pasal yang ada pada bahan bacaan siswa. Pergunakan “judul dan sub judul atau topik dan sub topik utama”. Awali pertanyaan yang menggunakan kata “apa, siapa, mengapa dan bagaimana”. Pengalaman telah menunjukkan bahwa apabila seseorang membaca untuk menjawab sejumlah pertanyaan, maka akan membuat siswa membaca lebih hati-hati serta seksama dan juga akan dapat membantu mengingat apa yang dibaca dengan baik.

Read, Langkah ketiga adalah baca karangan itu secara aktif, yakni dengan cara pikiran siswa harus memberikan reaksi terhadap apa yang di bacanya. Janganlah membuat catatan-catatan panjang. Cobalah mencari jawaban terhadap semua pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebelumnya.

Reflect, *Reflect* bukanlah suatu langkah terpisah dengan langkah ketiga (read), tetapi merupakan suatu komponen esensial dari langkah ketiga tersebut. Selama membaca, siswa tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, tetapi cobalah untuk memahami informasi yang dipresentasikan.

Recite, Pada langkah kelima ini, siswa diminta untuk merenungkan (mengingat) kembali informasi yang telah dipelajari dengan menyatakan butir-butir penting dengan nyaring dan dengan menyenangkan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan. Siswa dapat melihat kembali catatan yang telah dibuat dan menggunakan kata-kata yang ditonjolkan dalam bacaan.

Review Pada langkah yang keenam, siswa diminta untuk membaca catatan singkat (intisari) yang telah dibuat siswa, mengulang kembali seluruh isi bacaan bila perlu dan sekali lagi jawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Belajar PQ4R.

Fatuni'mah (2015), menyatakan model pembelajaran strategi metode PQ4R memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Keunggulan: (1) sangat tepat digunakan untuk pengajaran pengetahuan yang bersifat deklaratif berupa konsep-konsep, definisi, kaidah-kaidah, dan pengetahuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari; (2) dapat membantu siswa yang daya ingatannya lemah untuk menghafal konsep-konsep pelajaran; (3) mudah diterapkan pada semua jenjang pendidikan; (4) mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan proses bertanya dan mengomunikasikan pengetahuannya; (5) dapat menjangkau materi pelajaran dalam cakupan yang luas.

Kelemahan: (1) tidak tepat diterapkan pada pengajaran pengetahuan yang bersifat prosedural seperti pengetahuan keterampilan; (2) sangat sulit dilaksanakan jika sarana seperti buku siswa (buku paket) tidak tersedia di sekolah; (3) tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu besar karena bimbingan guru tidak maksimal terutama dalam merumuskan pertanyaan.

KESIMPULAN

Pendidikan membutuhkan banyak faktor dalam mencapai keberhasilannya terlebih pada masa pandemi yang sejatinya kita rasakan masih belum terlihat kesudahannya. Maka lagi-lagi proses pendidikan secara daring di uji keberlangsungannya. Dalam hal ini komponen variabel dari kreativitas, pembelajaran dan lembaga pendidikan dibutuhkan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Ketiga variabel tersebut dalam pendidikan kekinian menjadi hal penting, karena sinergi antara ketiganya akan menjadikan proses dan tujuan pendidikan di masa pandemi ini berhasil.

REFERENSI

- Arends, R. (1997). *Classroom Instruction and Management*. USA: McGraw-Hill Companies.
- Bailenson, J. N., Yee, N., Blascovich, J., Beall, A. C., Lundblad, N., & Jin, M. (2008). The use of immersive virtual reality in the learning sciences: Digital transformations of teachers, students, and social context. *The Journal of the Learning Sciences*, 17(1), 102-141.
- Davidson, N., & Major, C. H. (2014). Boundary crossings: Cooperative learning, collaborative learning, and problem-based learning. *Journal on excellence in college teaching*, 25.
- Desai, M. S., Hart, J., & Richards, T. C. (2008). E-learning: Paradigm shift in education. *Education*, 129(2).
- Fatuni'mah, A. (2015). *Teaching reading narrative text through PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite and Review) strategy (an experimental research at the Ninth Grade of SMP Ma'arif NU 02 Jatinegara in the academic year of 2015/2016)* (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Ferrari, R. (2015). Writing Narrative Style Literature Reviews. *Medical Writing*, 24(4), 230-235.
- Fischer, G., Giaccardi, E., Eden, H., Sugimoto, M., & Ye, Y. (2005). Beyond binary choices: Integrating individual and social creativity. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4-5), 482-512.
- Huda, S. A. (2018). The Influence of Managerial Skill and Creativity on Decision Making in Public Junior High Schools of Tangerang City and Regency. *Research in Social Sciences and Technology*, 3(2), 79-92. <https://www.ressat.org/index.php/ressat/issue/view/51>
- Huda, S. A. (2019). Organizational Citizenship Behavior Teachers in Indonesia. *Jisae: Journal of Indonesian Student Assesment and Evaluation*, 5(2), 13-25. <https://doi.org/10.21009/jisae.052.02>
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Liaw, S. S., Huang, H. M., & Chen, G. D. (2007). Surveying instructor and learner attitudes toward e-learning. *Computers & Education*, 49(4), 1066-1080.
- Luthans, F. (2011). *Organizational Behavior*. New York: McGraw- Hill
- Mumford, M. D., & Gustafson, S. B. (1988). Creativity syndrome: Integration, application, and innovation. *Psychological bulletin*, 103(1), 27.

- Parker, A. J., & Barnard, A. S. (2019). Selecting Appropriate Clustering Methods for Materials Science Applications of Machine Learning. *Advanced Theory and Simulations*, 2(12), 1900145.
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.
- Sarimanah, E. (2016). Efectivenes Of PQ4R Metacognitive Strategy Based Reading Learning Models In Junior High School. *Ijlecr-International Journal Of Language Education And Culture Review*, 2(1), 74-81.
- Setiawati, H., & Corebima, A. D. (2017). Empowering critical thinking skills of the students having different academic ability in biology learning of Senior High School through PQ4R-TPS Strategy. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(5), 3521-3526.
- Zhou, J., & George, J. M. (2003). Awakening employee creativity: The role of leader emotional intelligence. *The leadership quarterly*, 14(4-5), 545-568.