

# Analisis kreativitas guru

*by Uji Plagiasi Artikel*

---

**Submission date:** 10-May-2023 10:54AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2089120820

**File name:** 2022-Analisis\_kreativitas\_guru\_matematika.pdf (792.48K)

**Word count:** 7986

**Character count:** 51215



## Analisis Kreativitas Guru Matematika Dalam Mendesain Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Rosana<sup>1</sup>, Parhaini Andriani<sup>2</sup>, Hesikumalasari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Mataram, Jl. Gajah Mada Jempong, Indonesia. (83116)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Mataram, Jl. Gajah Mada Jempong, Indonesia. (83116)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Mataram, Jl. Gajah Mada Jempong, Indonesia. (83116)

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus yang menganalisis kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19. Subjek dalam penelitian ini adalah guru matematika kelas VII, VIII dan IX SMPN 5 Sekotong. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah bahwa kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan masing-masing guru selama proses mendesain pembelajaran tersebut. Dimana ada hal-hal tertentu yang pada saat pendesainan (perancangan) pembelajaran di masa pandemi ini dilakukan sedikit modifikasi oleh guru yaitu dalam penentuan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang tidak membebani siswa, guru lebih ditekankan pada pembangunan karakter siswa, termasuk membangun motivasi siswa untuk belajar di sekolah. Alokasi waktu juga dipersingkat karena siswa yang masuk ke sekolah, dibagi menjadi beberapa sesi, agar siswa dapat menjaga jarak selama jam di kelas dan tidak menimbulkan kerumunan di lingkungan sekolah. Guru memilih menggunakan metode diskusi dan tanya jawab dimana metode diskusi dan tanya jawab ini dilakukan secara online dengan menggunakan WA Group. Hal ini menjadi solusi untuk siswa tetap aktif dalam pembelajaran dan mematuhi protokol Kesehatan.

**Kata Kunci:** Kreativitas Guru, Desain Pembelajaran, Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

**Abstract:** The purpose of this study was to describe the creativity of mathematics teachers in designing learning during the covid-19 pandemic. This research is a qualitative research with the type of case study research that analyzes the creativity of mathematics teachers in designing learning during the covid-19 pandemic. The subjects in this study were mathematics teachers in grades VII, VIII and IX at SMPN 5 Sekotong. The instruments used in this study were interview guidelines and documentation. Data analysis used is data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study are that the creativity of mathematics teachers in designing learning can be seen from the activities of each teacher during the process of designing the lesson. Where there are certain things that at the time of designing (designing) learning during this pandemic, the teacher made slight modifications, namely in determining competency achievement indicators (GPA) that did not burden students, the teacher emphasized more on student character building, including building student motivation to studying in school. The time allocation is also shortened because students who enter the school are divided into several sessions, so that students can keep their distance while studying in class and not cause crowds in the school environment. The teacher chooses to use the discussion and question and answer method where the discussion and question and

answer method is carried out online using the WA Group. This is a solution for students to stay active in learning and comply with Health protocols.

**Keywords:** *Teacher creativity, Learning Design, Learning in the Covid-19 Pandemic Period*

**How to Cite:** Rosana, Andriani, P., & Hesikumalasari. (2022). Analisis Kreativitas Guru Matematika Dalam Mendesain Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Math Tadris (jMt)*, 2(1), 35-57. <https://doi.org/10.55099/jurmat.v2i1.39> (Original work published February 1, 2023)

Pendidikan adalah unsur yang sangat penting dalam rangka mendukung pembangunan nasional melalui sumber daya manusia yang unggul. Saat ini, Kondisi Pendidikan berada pada masa transisi dalam menyesuaikan keadaan di masa pandemi. Hal tersebut mengakibatkan aktivitas belajar mengajar terganggu, sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kondisi pandemi covid-19 pada akhirnya membuat lembaga pendidikan harus siap dengan pola pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah yang dimana satu tahun terakhir ini, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online dan pemerintah menghimbau kembali lembaga pendidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran tatap muka melalui surat keputusan bersama (SKB). Pada masa pandemi ini peran guru kreatif sangat diperlukan untuk memahami keadaan peserta didik dan mampu mendesain pembelajaran yang sesuai. Sehingga guru yang kreatif akan mengarahkan dan memberi fasilitas belajar kepada peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan secara memadai tidak semata-mata memberikan informasi.

Terdapat beberapa penelitian terkait dengan kreativitas guru diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Murdiana, dkk dengan judul "Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran matematika". Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Anwar Suhada dengan judul "Kreativitas guru matematika dalam menerapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa". Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Nada Wulandari, Rahmawati Patta & Abd.Kadir dengan judul "Analisis Kreativitas Guru Kelas dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Matematika Masa Pandemi Covid-19". Beberapa penelitian tersebut membahas tentang kreativitas guru matematika, akan tetapi masih belum ada penelitian yang membahas tentang kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19. Sehubungan dengan hal tersebut, melalui kegiatan penelitian ini penulis ingin mengkaji lebih dalam yang erat kaitannya dengan kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19.

Berdasarkan Studi kasus awal yang telah peneliti lakukan di SMPN 5 Sekotong, proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Dalam praktiknya, kegiatan belajar mengajar secara tatap muka yang dilakukan menuai beberapa kendala berdasarkan penuturan bapak Arif Nurhadi bin Hadri, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Ibu Sri Harmuniati, S.Pd.i yang merupakan salah satu guru matematika di SMPN 5 Sekotong, kendala-kendala tersebut diantaranya adalah banyak siswa yang kurang disiplin masuk ke sekolah karena masih terbawa suasana selama pembelajaran daring yang membuat anak kebiasaan masih ingin bermain, kurangnya minat belajar anak selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dari rumah karena mungkin tidak semua peserta didik bisa dikontrol langsung oleh orangtuanya, tidak sedikit juga dari peserta didik yang membantu orangtuanya untuk bekerja setelah kegiatan belajar mengajar selesai sehingga minat belajarnya kurang. Terutama pada mata pelajaran matematika, masih rendahnya minat siswa untuk belajar matematika karena mereka beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, penuh dengan angka dan juga rumus-rumus yang sulit

dipahami. Melihat kendala-kendala tersebut pada masa pandemi saat ini, mengingat tanggung jawab seorang guru adalah guru harus mampu menciptakan proses belajar mengajar dengan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan agar siswa merespon pembelajaran dengan baik dan siswa tidak merasa bosan. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam membuat desain (rancangan) pembelajaran begitu di perlukan, karena desain (rancangan) pembelajaran yang dibuat oleh guru menyangkut dengan hasil pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kreativitas Guru Matematika Dalam Mendesain Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”.

## Metode

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus yang menganalisis kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19. Subjek dalam penelitian ini adalah guru matematika kelas VII, VIII dan IX SMPN 5 Sekotong. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan dokumentasi. Kedua instrument yang digunakan telah melalui validasi ahli yang berjumlah dua orang untuk menjamin kelayakan. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## Hasil

Kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19.

### a. Paparan data subyek G-1

Paparan data untuk setiap aspek permasalahan penelitian sebagai berikut:

#### 1. *Analyze Learners* (Analisis peserta didik)

Pembelajaran yang dilakukan di masa pandemi ini tentunya membutuhkan perhatian yang lebih dari guru untuk membelajarkan siswa-siswanya. Untuk itu, seorang guru harus lebih fokus lagi dalam mendesain (merancang) pembelajaran sekreatif mungkin agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam belajar, setidaknya guru dapat selalu menampilkan ide-ide baru dalam merancang pembelajaran

Sebelum melangkah lebih jauh pada proses desain pembelajaran, langkah pertama yang perlu dipertimbangkan oleh pendesain atau perancang adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kemampuan awal peserta didik dan gaya belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan G-1 mengenai Analisis karakteristik peserta didik, guru1 menyatakan bahwa:

*“Ya, saya menganalisis karakteristik peserta didik sebelum mendesain (merancang) pembelajaran. Karena peserta didik memiliki motivasi, minat belajar dan kemampuan berpikir yang berbeda-beda. Biasanya antara jenis kelamin perempuan dan laki-laki memiliki motivasi, minat belajar dan kemampuan penyerapan yang berbeda. Hal tersebut saya jadikan salah satu patokan untuk merumuskan metode dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pembelajaran.” Saya mengidentifikasi karakteristik peserta didik pada kelas VII saja tidak pada kelas VIII.*

Peneliti melakukan wawancara kepada guru1 mengenai kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru1 menyatakan bahwa:

“Ya, saya menganalisis kemampuan awal peserta didik, karena sebagai guru saya harus tahu kemampuan dasar siswa terhadap materi yang akan dipelajari, hal ini agar memudahkan saya dalam mendesain (merancang) suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dan untuk mengetahui kemampuan awal siswa saya memberikan soal tes untuk kelas VII yang standar sesuai dengan materi yang akan dipelajari, untuk kelas VII selain memberikan soal tes saya juga memberikan beberapa pertanyaan secara lisan terkait dengan materi yang akan dipelajari”.

Guru juga mewawancarai G-1 mengenai gaya belajar peserta didik, G-1 menyatakan bahwa:

*“Ya, saya menganalisis dan mempertimbangkan gaya belajar peserta didik. Hal tersebut agar memudahkan saya untuk memilih metode yang sesuai agar peserta didik mudah menyerap materi pembelajaran yang disampaikan.”*

Dari Hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa G-1 mencoba mencari tahu karakteristik, gaya belajar dan kemampuan awal peserta didik sebelum mendesain pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan strategi dan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di dalam kelas.

## 2. State Standar and Objectives (merumuskan standar dan tujuan).

Setelah melakukan analisis peserta didik langkah selanjutnya dalam mendesain pembelajaran adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran. Hal ini penting dilakukan mengingat bahwa pembelajaran yang tidak diawali dengan rumusan dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan G-1 mengenai penetapan KD- KD yang akan diajarkan, menyatakan bahwa:

*“Saya menetapkan KD dengan memilih materi-materi esensial yang menjadi materi dalam masing-masing KD. Walaupun pada masa pandemi saat ini saya tetap akan mengajarkan semua materi yang ada pada silabus. Namun tidak mendalam seperti materi inti, saya mengajarkannya hanya sebatas siswa mengetahui materi tersebut. Tidak menjelaskan secara mendalam maksudnya yaitu guru saya mengajarkannya hanya sampai siswa mengetahui materi tersebut walaupun siswa tidak menguasainya. Hal ini karena durasi pembelajaran dikurangi, karena siswa yang masuk ke sekolah, dibagi menjadi beberapa sesi. Hal ini, dikarenakan agar siswa dapat jaga jarak selama di sekolah dan tidak menimbulkan kerumunan di lingkungan sekolah”.*

Dalam menetapkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran G-1 mempertimbangkan beberapa hal sesuai dengan kutipan hasil wawancara yang dilakukan dengan G-1 menyatakan bahwa:

*“Hal yang saya pertimbangkan saat menetapkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran yaitu pengetahuan siswa, kemampuan awal siswa, keaktifan siswa. Adapun Pertimbangan kebususnya yaitu kemampuan siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan pada saat menganalisis kemampuan awal siswa”.*

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam mendesain pembelajaran guru terlebih dahulu menetapkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran sebelum memulai proses belajar mengajar.

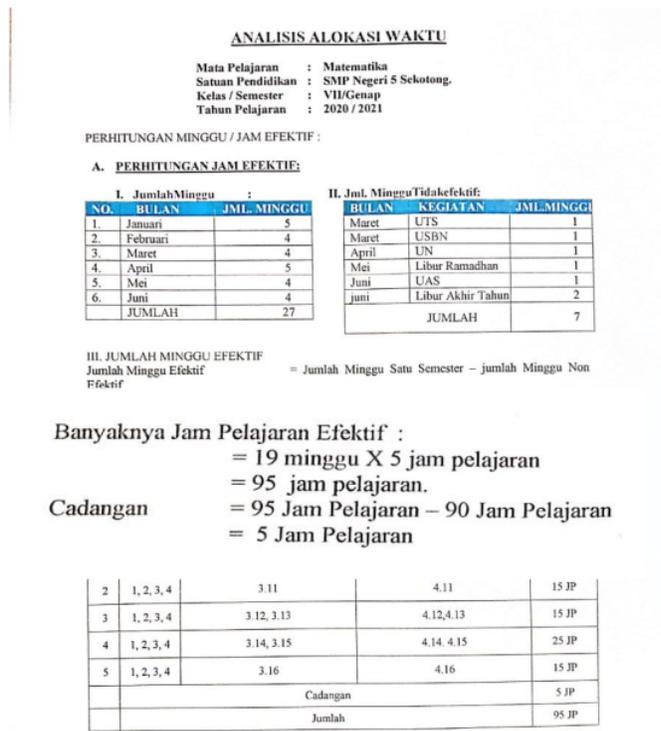
Dalam mendesain pembelajaran guru juga perlu menetapkan alokasi waktu masing-masing materi pembelajaran, karena proses pembelajaran yang baik tentunya harus memperhatikan alokasi waktu yang harus dimanfaatkan pada saat pembelajaran dilaksanakan. Dalam hal ini sesuai kutipan wawancara G-1 menyatakan:

*“Saya menentukan alokasi waktu dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi mata pembelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, tingkat kesulitan materi, dan kondisi saat ini”.*

Hasil wawancara ini diperkuat dengan adanya RPP yang telah dibuat sebanyak satu lembar oleh guru1, RPP tersebut digunakan oleh guru sebagai pedoman mengajar, sebelum memulai proses pembelajaran guru terlebih dahulu menetapkan KD dan IPK agar proses pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Berikut RPP dan analisis alokasi waktu yang dibuat oleh G-1

RPP kelas IPA 3.6.1	
Mata Pelajaran	Matematika
Kelas/Semester	VIII/2
Alokasi Waktu	2 JP
Tujuan Pembelajaran	KD 3 3.6 Menggabungkan dan membuktikan teorema Pythagoras dan teorema Pythagoras
	KD 4 4.6 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan teorema Pythagoras dan teorema Pythagoras.
Materi Pembelajaran	3.6.1 Menemukan Teorema Pythagoras
	-
Model: Saintifik	Langkah Pembelajaran : Mengamati 1. Guru membuka dengan salam, kemudian mengabsen peserta didik 2. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan permasalahan yang melibatkan menemukan Teorema Pythagoras secara umum Menanya 3. Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait dengan menemukan Teorema Pythagoras 4. Guru memotivasi peserta didik dalam untuk menuliskan dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam LK Menalar 5. Peserta didik diminta untuk membuka buku siswa dan sumber lain untuk mengumpulkan data tentang apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras. Mengeksplorasi 6. Peserta didik membaca materi tentang apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras. 7. Guru berkeliling mencermati peserta didik yang mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. 8. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik 9. Peserta didik dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras. Mengevaluasi 10. Beberapa perwakilan peserta didik menyajikan secara tertulis/ lisan jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras. 11. Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.
Metode: Ceramah, presentasi tanya jawab, penugasan.	
Media: - Buku	
Pengajaran: -Alat tulis dan kertas	
Assesmen:	
	• Tes tertulis : menemukan Teorema Pythagoras

Gambar 1. RPP G-1



**Gambar 2.** Analisis Alokasi Waktu G-1

3. *Select methods and Media* (memilih metode dan media).

Dalam mendesain (merancang) pembelajaran diperlukan kreatifitas guru dalam memilih metode pembelajaran sesuai dengan bahan ajar dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini G-1 mengatakan bahwa: “Dalam memilih metode pembelajaran saya menyesuaikan metode dengan standar dan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, karena setiap materi memiliki kedalaman dan keluasan isi yang berbeda-beda dan memiliki tingkat kerumitan yang berbeda-beda. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran”.

Wawancara juga dilakukan dengan G-1 mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran. Sebelum memanfaatkan media pembelajaran terlebih dahulu diseleksi agar sesuai dengan bahan ajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Dalam hal ini G-1 menyatakan bahwa:

*“Menurut saya dalam memilih media pembelajaran kriteria media yang digunakan harus menarik, gampang/mudah dipabami, simple dan menyenangkan dan sesuai dengan materi. Misalnya jika memilih media gambar maka tampilan gambarnya harus menarik, warna harus menarik agar disenangi oleh anak. Dalam memilih media saya juga menyenyaikannya dengan metode, kondisi saat ini, dan intraksi belajar mengajar.*

<sup>1</sup> Berdasarkan kutipan hasil wawancara tersebut bisa diketahui bahwa guru memilih metode yang bervariasi untuk menyampaikan materi. Guru juga memilih media yang beragam untuk disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar bisa menunjang pembelajaran. Hal ini bisa dilihat diRPP yang telah dibuat oleh G-1 pada gambar 1.

Wawancara juga dilakukan dengan G-1 mengenai kendala yang dihadapi guru saat memilih metode dan media pembelajaran. Dalam hal ini G-1 menyatakan bahwa:

*“Sulit menyesuaikan kondisi siswa saat ini, siswa yang masih ingin bermain terbawa suasana pembelajaran dari rumah. Sulit menemukan media yang benar-benar tepat dan fasilitas pembelajaran yang masih kurang memadai, sehingga kita sebagai guru hanya bisa menggunakan media seadanya saja”.*

#### 4. Utilize methods and Media (menggunakan metode dan media)

Dalam mendesain atau merancang pembelajaran diperlukan kreatifitas guru dalam menggabungkan media dan metode sesuai dengan bahan ajar agar bisa menimbulkan semangat dan minat belajar siswa, jika minat dan semangat siswa tinggi maka siswa bisa menyerap pembelajaran dengan cepat. Hasil wawancara yang dilakukan dengan G-1 mengenai mengenai persiapan guru sebelum penggunaan media sesuai dengan bahan ajar, G-1 menyatakan bahwa:

*“Biasanya sebelum menggunakan media saya melakukan persiapan terlebih dahulu, persiapan yang saya lakukan yaitu mempersiapkan medianya, mempersiapkan kelas, mempersiapkan peserta didik.*

Lebih lanjutnya lagi G-1 menegaskan bahwa:

*“Saya menyiapkan media pembelajaran terlebih dahulu sebelum menggunakannya, hal ini saya lakukan agar pada saat penggunaan media nanti saya tidak terganggu dengan hal-hal yang bisa mengurangi kelancaran penggunaan media itu dalam proses pembelajaran. Misalnya, materi teorema Pythagoras maka saya akan menyiapkan alat peraga atau gambar yang berkaitan dengan materi tersebut, misalnya gambar segitiga terlebih dahulu. Persiapan media tergantung dengan materi yang akan saya sampaikan”.*

Guru juga mempersiapkan kelas sebelum menggunakan media untuk mendukung kelancaran penggunaan media tersebut. Persiapan kelas yang dilakukan guru misalnya mengatur tata letak bangku dan peralatan lain dikelas. Mengingat semua siswa dan juga guru harus menjaga jarak, usahakan bangku-bangku diberi jarak sehingga tidak memicu kerumunan. Sesuai dengan kutipan wawancara dengan G-1 menyatakan bahwa:

*“Dalam persiapan kelas hal yang saya lakukan yaitu biasanya saya mengatur tempat duduk siswa terlebih dahulu. Saya mengatur tempat duduk siswa, sesuai ketersediaan medianya. Misalnya materi teorema Pythagoras ketersediaan medianya lebih sedikit daripada jumlah siswanya maka saya akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dan siswa akan duduk berdasarkan kelompoknya. Selain itu saya juga mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan metode yang saya gunakan, misalnya saya menggunakan metode penugasan (tugas mandiri) maka saya menyuruh siswa duduk sendiri sendiri dengan jarak satu tangan dari meja satu dengan meja lainnya”.*

Selain itu juga guru mempersiapkan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini biasanya guru memberikan intruksi pada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan, agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran, misalnya mencatat. Sesuai dengan kutipan wawancara dengan G-1 menyatakan bahwa:

*“saya mengabsen siswa terlebih dahulu, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran atau materi yang akan disampaikan. Jika siswa masih ada yang ribut maka saya akan menyuruhnya untuk diam dan memperhatikan. Siswa juga saya suruh alat tulisnya”.*

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa sebelum menggunakan media terlebih dahulu guru mempersiapkan media pembelajaran bertujuan agar pada saat penggunaan media nanti saya tidak terganggu dengan hal-hal yang bisa mengganggu kelancaran penggunaan media media itu dalam proses pembelajaran. Selanjutnya mempersiapkan kelas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran, guru juga mempersiapkan peserta didik selaku salah satu komponen dalam pembelajaran yang mempengaruhi efektif atau tidaknya penggunaan media pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan G-1 mengenai media yang digunakan. Tujuan utama dalam penggunaan metode dan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, penggunaan media bukan dilihat dari segi kecanggihannya tetapi dari kemampuan media dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Dalam hal ini guru1 menyatakan bahwa:

*“saya menggunakan media seadanya saja yang tersedia disekolah, dan memanfaatkan apa saja yang ada dilingkungan sekolah sesuai dengan materi yang akan disampaikan, misalnya saat menyampaikan materi pengukuran saya akan menggunakan meja, papan tulis sebagai medianya. Saya juga akan mengondisikan media yang saya gunakan dengan metode agar pembelajaran menjadi menarik bagi siswa”.*

Dari hasil kutipan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa memanfaatkan lingkungan sekolah untuk dijadikan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dari metode pembelajaran.

Wawancara juga dilakukan dengan guru mengenai metode yang digunakan. Metode yang guru gunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini agar mampu meningkatkan motivasi, minat dan keantusiasan peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini G-1 menyatakan bahwa:

*“Metode yang saya gunakan yaitu metode ceramah, penugasan, tanya jawab, bermain, latihan soal. Penggunaan metode-metode tersebut saya sesuaikan dengan materi dan kondisi. Metode ceramah biasanya saya pakai ketika menjelaskan materi-materi yang sulit untuk siswa pahami. Metode bermain biasanya saya lakukan disela-sela pembelajaran ketika siswa terlibat bosan atau di akhir-akhir pembelajaran. Metode penugasan biasanya saya gunakan setelah selesai menyampaikan materi dalam setiap pertemuan dan metode latihan soal biasanya saya gunakan setelah selesai menyampaikan satu bab materi”*

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa G-1 menggunakan metode yang bervariasi disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik. Hasil wawancara ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh G-1, bahwa G-1 menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk menyampaikan materi. Metode yang digunakan diantaranya metode ceramah, penugasan, bermain, latihan soal, tanya jawab. Media yang G-1 gunakan diantaranya Lks, alat tulis, gambar dan lain-lain. Metode dan media yang digunakan bisa dilihat pada gambar 1.

5. *Require Learner Participation* (mengaktifkan partisipasi peserta didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap proses belajar mengajar yang kita lakukan. Dalam hal ini Hasil wawancara yang dilakukan dengan G-1 mengenai partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran menyatakan bahwa:

*“Untuk mengaktifkan siswa agar ikut berpartisipasi saya mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, memberikan motivasi terkait dengan materi pembelajaran, saya juga mengadakan permainan untuk siswa, misalnya saya membuat permainan lempar kertas, bagi siswa yang terkena lemparan kertas maka siswa tersebut yang akan menjawab pertanyaan yang telah disediakan setelah dia bisa maka siswa itu bisa melempar kertas kepada siswa yang lain dengan demikian semua peserta didik akan ikut terlibat dalam pembelajaran dan kadang saya juga memberikan tayangan video singkat yang berkaitan dengan materi”.*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru berusaha mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dan juga membuat permainan dengan cara itu bisa membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh G-1, dimana RPP tersebut memuat langkah-langkah pembelajaran yang guru lakukan. Bisa dilihat pada gambar berikut:

Langkah Pembelajaran :
Mengajar
1. Guru membuka dengan salam, kemudian mengabsen peserta didik
2. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan permasalahan yang melibatkan menemukan Teorema Pythagoras secara umum
Menanya
3. Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait dengan menemukan Teorema Pythagoras
4. Guru memotivasi peserta didik dalam untuk menuliskan dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam LK
Mengumpulkan Informasi
5. Peserta didik diminta untuk membuka buku siswa dan sumber lain untuk mengumpulkan data tentang apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras
Mengasosiasi
6. Peserta didik membaca materi tentang apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras
7. Guru berkeliling mencermati peserta didik yang mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami
8. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik
9. Peserta didik dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras
Mengomunikasikan
10. Beberapa perwakilan peserta didik menyajikan secara tertulis jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan apa yang dinamakan menemukan Teorema Pythagoras
11. Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya

Gambar 3. Langkah-Langkah Pembelajaran.

6. *Evaluate and Revise* (mengevaluasi dan merevisi)

Tahap terakhir dalam mendesain pembelajaran adalah tahap Evaluasi dan revisi. Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Fungsi utama evaluasi pembelajaran adalah untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan, perkembangan, serta keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Selanjutnya hasil evaluasi pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan untuk revisi atau perbaikan cara belajar siswa, pemilihan metode, media dan bahan ajar yang sesuai. Dalam hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan G-1 mengenai bentuk evaluasi, menyatakan bahwa:

*“Untuk evaluasi Indikator dan tujuan pembelajaran, bentuk evaluasi yang saya gunakan yaitu berbentuk soal tertulis dan pertanyaan lisan. soal tertulis ini seperti soal pilihan ganda (saat ulangan harian dan ulangan akhir semester), quiz, maju mengerjakan soal didepan. Guru juga membuat jurnal penilaian untuk menilai sikap dan keterampilan siswa”.*

Wawancara juga dilakukan dengan G-1 mengenai revisi indikator dan tujuan pembelajaran, menyatakan bahwa:

*“Untuk merevisi indikator dan tujuan pembelajaran saya mempertimbangkan kemampuan siswa, keaktifan siswa saat proses pembelajaran dan hasil evaluasi”*

Wawancara juga dilakukan dengan G-1 mengenai revisi metode dan media pembelajaran menyatakan bahwa:

*“Untuk merevisi metode dan media saya mempertimbangkan respon dan keaktifan siswa saat menggunakan metode dan media yang sudah ditentukan, kondisi lingkungan apakah mendukung atau tidak”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa bentuk evaluasi yang G-1 gunakan berupa soal tes, akan tetapi tidak hanya berupa tes tulis namun juga pertanyaan tatap muka langsung. Guru tidak hanya menilai tentang pengetahuan siswa saja namun guru juga menilai sikap dan keterampilan siswa, hal ini bisa dilihat pada **gambar 4**. selain itu G-1 juga mempertimbangkan beberapa hal untuk merevisi tujuan, metode dan media pembelajaran. Hasil wawancara mengenai evaluasi dan revisi ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh G-1, dimana guru memberikan tugas diakhir pembelajaran. Bisa dilihat pada **gambar 1**.

JURNAL PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

NO	NAMA	PRILAKU	NILAI/ SIKAP	POSITIF/NEGATIF	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

B. Penilaian keterampilan

	Nama	Aspek Keterampilan								Skor
		Kecepatan Berfikir (Menghitung)				Kelancaran Menjelaskan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1										
2										
3										
Dst										

Keterangan Skor : Baik sekali = 4, Baik = 3, Cukup = 2, Kurang = 1

Gambar 4 .Jurnal penilaian sikap dan keterampilan

b. Paparan data subyek G-2

Paparan data untuk setiap aspek permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. *Analyze Learners* (Analisis peserta didik)

Berdasarkan hasil wawancara dengan G-2 dapat diketahui bahwa langkah pertama yang perlu dipertimbangkan oleh pendesain atau perancang adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kemampuan awal peserta didik, gaya belajar peserta didik. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut.

*“Iya, saya menganalisis karakteristik peserta didik Sebelum mendesain (merancang) pembelajaran. Hal ini saya lakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan dan minat belajar siswa. Sehingga bisa saya jadikan salah satu patokan untuk merumuskan metode dalam menyampaikan materi pembelajaran”.*

G-2 juga menganalisis kemampuan awal peserta didik sebelum mendesain pembelajaran, hal ini sesuai dengan kutipan wawancara berikut.

*“Iya, saya menganalisis kemampuan awal peserta didik, karena sebagai guru saya harus tahu kemampuan dasar siswa terhadap materi yang akan dipelajari, hal ini agar memudahkan saya dalam mendesain (merancang) pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan baik oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dan untuk mengetahui kemampuan awal siswa saya mengajukan beberapa pertanyaan kepada masing-masing peserta didik”.*

Selain itu G-2 juga mempertimbangkan gaya belajar peserta didik, sesuai dengan kutipan asil wawancara berikut.

*“Ya, saya menganalisis dan mempertimbangkan gaya belajar peserta didik. Karena gaya belajar berbeda-beda yang dimiliki setiap peserta didik membawa peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan, interaksi dan merespon dengan ketertarikan yang berbeda terhadap pembelajaran sehingga hal tersebut perlu dipertimbangkan untuk memudahkan saya dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai”.*

Berdasarkan Hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa G-2 mencoba mencari tahu karakteristik gaya belajar dan kemampuan awal peserta didik sebelum mendesain pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan metode dan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di dalam kelas. Adapun soal pretest yang G-2 berikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik yaitu sebagai berikut:

soal pretest

1. Lengkapi tabel di bawah ini!

Nama Bangun	Banyak rusuk	Banyaknya sisi	Rumus luas	Rumus volume
Tabung				
Kerucut				
Bola				

- Suatu tabung tanpa tutup dengan jari-jari atas 6 cm dan tingginya 10 cm. Jika  $\pi = 3,14$  maka berapakah luas tabung tanpa tutup tersebut?
- Sebuah tabung, diketahui jari-jari alasnya 7 cm dan tingginya 20 cm. Tentukan volumetabung tersebut?
- Bonar membuat topi berbentuk kerucut dari bahan kertas karton. Diketahui tinggi topi 35cm dan diameter alasnya 24 cm ( $\pi = 3,14$ ). Berapakah luas minimal kertas karton yang diperlukan?
- Tentukan jari-jari dan tinggi kerucut jika volumenya  $50\pi$  satuan !
- Tentukan selisih luas permukaan bola berjari-jari 9 cm dan 5 cm dengan  $\pi = 22/7$
- Sebuah bola dimasukkan ke dalam tabung, diameter bola sama dengan diameter tabung yaitu 12 cm, tinggi tabung = 20 cm dan  $\pi = 3,14$ . Berapakah volume ruang dalam tabung di luar bola?

Gambar 5. Soal pretest G-2

2. State Standar and Objectives (Merumuskan standar dan tujuan).

Setelah melakukan analisis peserta didik langkah selanjutnya dalam mendesain pembelajaran adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran. Hal ini penting dilakukan mengingat bahwa pembelajaran yang tidak diawali dengan rumusan dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan G-2 mengenai penetapan KD- KD yang akan diajarkan, menyatakan bahwa:

*“Saya menetapkan KD dengan memilih materi-materi esensial pada silabus yang menjadi materi inti dalam masing-masing KD. Sebab pada masa pandemi saat ini bahwa interaksi terbatas maka penyampaian materi hanya materi pokoknya saja”.*

Hasil wawancara yang dilakukan dengan G-2 mengenai aspek yang dipertimbangkan saat menetapkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran, G-2 menyatakan bahwa:

*“Hal yang saya pertimbangkan saat menetapkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran yaitu kemampuan awal siswa, keaktifan siswa dan kondisi kelas dan lingkungan sekolah. Adapun Pertimbangan khususnya yaitu kemampuan siswa, kondisi kelas dan lingkungan sekolah”.*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa G-2 sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu menetapkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran juga mempertimbang kondisi lingkungan saat ini. Guru

juga perlu menetapkan alokasi waktu masing-masing materi pembelajaran, karena proses pembelajaran yang baik tentunya harus memperhatikan alokai waktu yang harus dimanfaatkan pada saat pembelajaran dilaksanakan. Dalam hal ini sesuai kutipan wawancara, G-2 menyatakan:

*“Saya menentukan alokasi waktu dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokai mata pembelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, tingkat kesulitan materi, dan kondisi”.*

Hasil wawancara ini diperkuat dengan adanya RPP yang telah dibuat sebanyak satu lembar oleh G-2,RPP tersebut digunakan oleh guru sebagai pedoman mengajar, sebelum memulai proses pembelajaran guru terlebih dahulu menetapkan KD dan IPK agar proses pembelajaran terebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut RPP dan analisis alokasi waktu yang dibuat oleh G-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Sukotung Mata Pelajaran : Matematika Kelas / Semester : IX / Genap Materi Pokok : Bangun Ruang Sisi Lengkung Alokasi Waktu : 10 x 40 menit (4 pertemuan)	
<b>Pertemuan 1</b>	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengetahui definisi tabung, kerucut dan bola dan dapat memberikan contoh beberapa benda yang berbentuk tabung, kerucut dan bola</li> <li>- Siswa menggambar jaring-jaring tabung dan kerucut.</li> </ul>
Model	<b>Langkah Pembelajaran 1</b>
Media	<b>Mengamati</b>
	1. Siswa memperhatikan dan tangan yang berbentuk tabung dan kerucut.
	<b>Menanya</b>
	2. Siswa menanyakan pertanyaan terkait dengan bagaimana bentuk jaring-jaring bangun tersebut dan umur-umur yang membentuk kiasan bangun tersebut.
Alat, Bahan, Media	<b>Mengumpulkan informasi</b>
	1. Siswa ditidk menagali informasi dengan mencari jaring-jaring dari kodian bangun
	<b>Mengasosiasi</b>
	2. Siswa bersama teman sebangku membahas dan berdiskusi tentang definisi dan jaring-jaring tabung dan kerucut
	<b>Mengomunikasikan</b>
	3. Siswa bersama guru membahas definisi dan jaring-jaring tabung, kerucut dan bola serta dapat memberikan contoh beberapa benda yang berbentuk tabung, kerucut dan bola
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tesya untuk mengeni definisi tabung, kerucut dan bola dengan memberikan contoh beberapa benda yang berbentuk tabung, kerucut dan bola serta menggambar jaring-jaring tabung dan kerucut.</li> </ul>
<b>Pertemuan 2</b>	
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan rumus luas permukaan tabung, kerucut, dan bola</li> <li>- Menentukan luas permukaan dari gabungan beberapa bangun ruang sisi lengkung.</li> </ul>
Model	<b>Langkah Pembelajaran 1</b>
Media	<b>Mengamati</b>
	1. Siswa mengeni jaring-jaring tabung dan kerucut yang telah dipelajari sebelumnya.
Alat, Bahan, Media	<b>Menanya</b>
	2. Siswa menanyakan pertanyaan terkait dengan tangan dan pertanyaan tabung dan kerucut serta bagaimana menentukan rumus luas

Gambar 6. RPP G-2

**ANALISIS MINGGU EFEKTIF**

SATUAN PENDIDIKAN : SMP Negeri 5 Sekeloa  
 MATA PELAJARAN : Matematika  
 KELAS/SEMESTER : IX/ Genap  
 TAHUN PELAJARAN : 2020 / 2021

**PERHITUNGAN ALOKASI WAKTU**

1. Banyaknya minggu dalam satu semester

No.	Nama Bulan	Banyak Minggu
1.	Januari	4
2.	Februari	4
3.	Maret	4
4.	April	5
5.	Mei	4
6.	Juni	4
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>

2. Banyak minggu yang tidak efektif

a. Minggu Pertama Sekolah	: 1 Minggu (Januari)	
b. Ulangan Harian	: 1 Minggu (Maret)	
c. Mid Semester	: 1 Minggu (Maret)	
d. UNJUN	: 1 Minggu (Agresi)	
e. UN	: 1 Minggu (Agresi)	
f. Libur Ramadhan & Idul Fitri	: 2 Minggu (Mei)	
g. IAS	: 1 Minggu (Juni)	
h. Libur Semester	: 1 Minggu (Juni)	
i. Libur Umum	: 1 Minggu (Agresi)	
j. Tidak ada kegiatan	: 2 Minggu (Juni)	
k. Tidak ada kegiatan	: 4 Minggu (Agresi)	
<b>Jumlah</b>		<b>19 Minggu</b>

3. Banyak minggu efektif  
 25 Minggu - 19 Minggu  
 = 6 Minggu

4. Banyaknya jam belajar efektif  
 6 Minggu x 5 Jam  
 = 30 Jam

**Gambar 2.7** Alokasi waktu G-2

3. *Select methods and Media* (memilih metode dan media).

Dalam rancangan pembelajaran guru selaku pendisain harus kreatif dalam memilih metode dan media sesuai dengan materi ajar sehingga tujuan dan IPK tercapai dengan optimal. Hasil wawancara yang dilakukan dengan G-2 mengenai cara memilih metode yang digunakan menyatakan bahwa:

*“Cara saya memilih metode pembelajaran yaitu biasanya saya menyesuaikan metode dengan materi ajar sehingga standar dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Hal ini dilakukan untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, karena memiliki tingkat kerumitan yang berbeda-beda. Selain itu juga motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran”.*

Selain itu wawancara juga dilakukan dengan G-2 mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran. Sebelum memanfaatkan media pembelajaran terlebih dahulu diseleksi agar sesuai dengan bahan ajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Dalam hal ini jawaban G-2 tidak jauh beda dengan jawaban guru1, G-2 menyatakan bahwa:

*“Dalam memilih media pembelajaran kriteria media yang digunakan harus menarik, gampang/ mudah dipahami, simple dan menyenangkan dan sesuai dengan materi. Misalnya jika memilih media gambar maka tampilan gambarnya harus menarik, warna harus menarik agar disenangi oleh anak. Dalam memilih media saya juga menyesuikannya dengan metode, kondisi saat ini, dan intraksi belajar mengajar”.*

Hasil wawancara ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh guru2, bahwa guru memilih media yang beragam untuk disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar bisa menunjang pembelajaran. RPP tersebut bisa dilihat pada **gambar 6**.

Wawancara juga dilakukan dengan G-2 mengenai kendala yang dihadapi guru dalam memilih metode dan media. Dalam hal ini G-2 menyatakan bahwa:

*“kesulitan saya saat memilih metode dan media yaitu sulit menyesuaikan kondisi siswa saat ini, siswa yg masih ingin bermain terbawa suasana pembelajaran dari rumah. Tak selamanya kita bisa memilih media yang cocok sesuai dengan materi yang akan saya ajarkan, sulit*

*menemukan media yang benar-benar tepat dan fasilitas pembelajaran yang masih kurang memadai, sehingga kita sebagai guru hanya bisa menggunakan media seadanya saja”.*

4. *Utilize methods and Media* (menggunakan metode dan media).

Dalam menggunakan metode guru harus bisa menguasainya dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar terkesan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat dan keantusiasan peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini G-2 menyatakan bahwa:

*“Metode yang saya gunakan yaitu metode ceramah, penugasan, bermain, diskusi, latihan soal. Penggunaan metode-metode tersebut saya sesuaikan dengan materi dan kondisi. Metode ceramah biasanya saya pakai ketika menjelaskan materi-materi yang tidak menggunakan media pembelajaran. Metode penugasan dan latihan soal bisaanya saya gunakan setelah selesai menyampaikan materi untuk mengevaluasi sampai mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan. Metode diskusi dan tanya jawab kadang saya alihkan melalui via online karena melibat kondisi kita yang tidak diperbolehkan untuk berkerumunan dan waktu yang singkat, setelah pulang sekolah, saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang tidak mereka pahami dan siswa yang lain bisa menanggapi pertanyaan dari temanya. Metode bermain biasana saya lakukan disela-sela pembelajaran ketika siswa terlibat bosan atau kurang semangat dalam belajar”.*

<sup>1</sup> Berdasarkan kutipan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa G-2 menggunakan metode yang bervariasi untuk menyampaikan materi.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan G-2 mengenai media pembelajaran. Sebelum menggunakan media perlu persiapan karena dalam menggunakan media guru harus bisa menguasainya agar terkesan menarik sehingga nantinya bisa menimbulkan semangat dan minat belajar siswa, jika minat dan semangat siswa tinggi maka siswa bisa menyerap pembelajaran dengan cepat. Kutipan hasil wawancara yang dilakukan dengan G-2 mengenai mengenai persiapan guru sebelum penggunaan media sesuai dengan bahan ajar, G-2 menyatakan bahwa:

*“Biasanya sebelum menggunakan media saya melakukan persiapan terlebih dahulu, persiapan yang saya lakukan yaitu mempersiapkan medianya, mempersiapkan kelas, mempersiapkan peserta didik.*

Hal pertama yang dipersiapkan guru yaitu medianya itu sendiri dalam hal ini G-2 menyatakan bahwa:

*“Saya menyiapkan media pembelajaran terlebih dahulu sebelum menggunakannya, hal ini saya lakukan supaya pada saat penggunaan media saya tidak terganggu dengan hal-hal yang bisa mengurangi kelancaran penggunaan media itu dalam proses pembelajaran. Misalnya, materi bangun ruang maka saya akan menyiapkan alat peraga atau gambar bangun ruang terlebih dahulu. Persiapan media tergantung dengan materi yang akan saya sampaikan”.*

Guru juga mempersiapkan kelas sebelum menggunakan media untuk mendukung kelancaran penggunaan media tersebut. Pesiapan kelas yang dilakukan guru misalnya mengatur tata letak bangku dan peralatan lain dikelas. Mengingat semua siswa dan juga guru harus menjaga jarak, usahakan bangku-bangku diberi jarak sehingga tidak memicu kerumunan. Sesuai dengan kutipan wawan car<sup>1</sup> dengan G-2 menyatakan bahwa:

*“Biasanya dalam persiapan kelas saya mengatur tempat duduk siswa, dimana siswa yang bertubuh kecil saya suruh duduk di depan dan siswa yang bertubuh besar duduknya di belakang. Hal tersebut*

*dilakukan agar proses belajar mengajar bisa berjalan secara efektif tanpa adanya gangguan, seperti ada siswa yang tidak paham gara-gara kebalang tubuh teman yang duduk di depannya dan lain-lain sebagainya”.*

Selain itu juga guru mempersiapkan peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini biasanya guru memberikan intruksi pada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan, agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran, misalnya mencatat. Sesuai dengan kutipan wawancara dengan G-2 menyatakan bahwa:

*“saya mengabsen siswa terlebih dahulu, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran atau materi yang akan disampaikan, memberikan motivasi dan jika siswa masih ada yang ribut maka saya akan menyuruhnya untuk diam dan memperbaiki. Siswa juga saya suruh mengeluarkan LKS dan alat tulisnya”.*

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa sebelum menggunakan media terlebih dahulu guru mempersiapkan media pembelajaran bertujuan agar pada saat penggunaan media nanti saya tidak terganggu dengan hal-hal yang bisa mengurangi kelancaran penggunaan media media itu dalam proses pembelajaran. Selanjutnya mempersiapkan kelas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran, guru juga mempersiapkan peserta didik selaku salah satu komponen dalam pembelajaran yang mempengaruhi efektif atau tidaknya penggunaan media pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan G-2 mengenai media yang digunakan. Tujuan utama dalam penggunaan metode dan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, penggunaan media bukan dilihat dari segi kecanggihannya tetapi dari kemampuan media dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Dalam hal ini G-2 menyatakan bahwa:

*“Media yang saya gunakan yaitu LKS, mading dan kondisional saja memanfaatkan apa saja yang ada di lingkungan sekolah yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran”.*

Dari hasil kutipan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru menggunakan media yang bervariasi dan juga memanfaatkan lingkungan sekolah. Hasil wawancara ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh G-2, bahwa G-2 menggunakan media yang bervariasi untuk menyampaikan materi. Hal ini bisa dilihat pada **gambar 6**.

5. Require Learner Participation (mengaktifkan partisipasi peserta didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap proses belajar mengajar yang kita lakukan. Maka dari itu guru harus bisa membuat suasana belajar semenarik mungkin agar siswa antusias berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Hasil wawancara yang dilakukan dengan G-2 mengenai partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran menyatakan bahwa:

*“Pertama saya mengabsen siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, Sebelum masuk ke materi saya menanyakan tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, membahas PR yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, menyuruh satu atau dua siswa sebagai perwakilan untuk maju menuliskan hasil pengerjaan PRnya, lanjut kemateri selanjutnya, tanya jawab tentang materi yang dibahas dan memberikan latihan soal untuk siswa. Agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran Saya memberikan pujian dan hadiah agar siswa semangat untuk belajar kepada siswa yang bisa menjawab soal atau*

pertanyaan dengan. seperti memberikan coklat, permen dan tas-tas kecil yang biasanya disukai anak-anak perempuan. Melihat temanya diberikan hadiah tentu saja akan menarik perhatian siswa yang lain juga untuk bisa mendapatkan hadiah sehingga semua siswa juga ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Saat siswa dalam keadaan senang dan bersemangat tentu saja akan memudahkannya untuk menyerap materi pembelajaran sehingga bisa melanjutkannya ke materi baru”.

Dari kutipan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa G-2 mencoba beberapa cara untuk menarik perhatian siswa seperti memotivasi siswa, memberikan pujian dan hadiah untuk menarik perhatian siswa agar siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil wawancara ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh G-2. Hasil wawancara ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh G-2, dimana RPP tersebut memuat langkah-langkah pembelajaran yang guru lakukan. Bisa dilihat pada gambar berikut

Pertemuan 1	
- Siswa mengetahui definisi tabung, kerucut dan bola dan dapat memberikan contoh beberapa benda yang berbentuk tabung, kerucut dan bola.	
- Siswa mengetahui jaring-jaring tabung dan kerucut.	
<b>Langkah Pembelajaran :</b>	
<b>Mengamati</b>	
1. Siswa memperhatikan dua bangun yang berbentuk tabung dan kerucut.	
<b>Menanya</b>	
2. Siswa merumuskan pertanyaan terkait dengan bagaimana bentuk jaring-jaring bangun tersebut dan unsur-unsur yang membentuk kedua bangun tersebut.	
<b>Mengumpulkan informasi</b>	
3. Peserta didik menggali informasi dengan mencari jaring-jaring dari kedua bangun.	
<b>Mengasosiasi</b>	
4. Siswa bersama teman sebangku membahas dan berdiskusi tentang definisi dan jaring-jaring tabung dan kerucut	
<b>Mengomunikasikan</b>	
5. Siswa bersama guru membahas definisi dan jaring-jaring tabung, kerucut dan bola serta dapat memberikan contoh beberapa benda yang berbentuk tabung kerucut dan bola datar	

Gambar 2.8 Langkah-langkah pembelajaran G-2

#### 6. Evaluate and Revise (mengevaluasi dan merevisi)

Fungsi utama evaluasi pembelajaran adalah untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan, perkembangan, serta keberhasilan peserta didik setelah melangsungkan proses pembelajaran. Selanjutnya hasil evaluasi pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan untuk revisi atau perbaikan cara belajar siswa, pemilihan metode, media dan bahan ajar yang sesuai Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan G-2 mengenai bentuk evaluasi, menyatakan bahwa:

“Bentuk evaluasi yang saya gunakan yaitu berbentuk soal tertulis dan pertanyaan lisan. Saya mengambil penilaian dari hasil ulangan harian, quis, maju mengerjakan soal didepan dan

ulangan akhir semester. Saya juga menilai sikap dan keterampilan siswa dengan membuat jurnal penilaian”.

Wawancara juga dilakukan dengan G-2 mengenai revisi indikator dan tujuan pembelajaran, G-2 menyatakan bahwa:

“Untuk merevisi indikator dan tujuan pembelajaran saya mempertimbangkan kemampuan siswa, keaktifan siswa ikut berpartisipasi saat proses pembelajaran dan hasil evaluasi”.

Wawancara juga dilakukan dengan G-2 mengenai revisi metode dan media G-2 menyatakan bahwa:

“Untuk merevisi strategi, medi dan bahan ajar saya mempertimbangkan kemampuan dan keaktifan siswa saat menggunakan media, strategi dan bahan ajar yang sudah ditentukan, kondisi lingkungan apakah mendukung atau tidak”.

Dari hasil wawan cara tersebut dapat diketahui bahwa G-2 membuat alat evaluasi tidak hanya berbentuk soal tulis saja namun juga pertanyaan secara lisan. Dalam mengambil penilaian juga melalui beberapa cara diantaranya dari hasil ulangan harian, quis, maju mengerjakan soal didepan dan ulangan akhir semester. Guru tidak hanya menilai pengetahuan siswa saja tetapi juga menilai sikap dan keterampilan siswa melalui jurnal penilain yang guru buat. Hasil wawancara mengenai evaluasi dan revisi ini diperkuat dengan RPP yang dibuat oleh guru matematika, dapat dilihat pada **gambar 6**. Jurnal penilaian sikap dan penilaian keterampilan dapat dilihat pada gambar berikut:

**JURNAL PENILAIAN**

A. Penilaian Sikap

NO	NAMA	PRILAKU	NILAI/ SIKAP	POSITIF/NEGATIF	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

B. Penilaian keterampilan

Nama	Aspek Keterampilan								Skor
	Kecepatan Berfikir (Memikirkan)				Kelancaran Menjabarkan				
	4	3	2	1	4	3	2	1	
1									
2									
3									
Dst									

Keterangan Skor : Baik sekali = 4, Baik = 3, Cukup = 2, Kurang = 1

**Gambar 2.9** Jurnal penilaian sikap dan keterampilan

## Diskusi

### Kreativitas Guru Matematika Dalam Mendesain Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau sebuah kemampuan untuk mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Terlaksananya pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran. Salah satu kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dapat dilihat dari ide-ide atau gagasan yang dimiliki guru. Pada bab pembahasan ini peneliti akan membahas hasil wawancara dan dokumentasi untuk tiap aspek kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran di masa pandemi covid-19 adalah sebagai berikut.

#### 1. *Analyze Learners* (Analisis peserta didik)

Berdasarkan hasil penelitian dua guru matematika di SMPN 5 Sekotong, diperoleh informasi bahwa sebelum mendesain pembelajaran langkah pertama yang dilakukan guru adalah menganalisis peserta didik yang meliputi karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal dan gaya belajar peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa agar memudahkan guru dalam merancang pembelajaran. Hal tersebut perlu diperhatikan karena siswa yang lambat dalam berpikir tidak mungkin dipaksa segera bertindak secara cepat. Sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan berpikir tinggi, tidak mungkin dipaksa bertindak dengan cara lambat. Jika hal ini tidak diperhatikan maka besar kemungkinan peserta didik yang lambat belajar akan makin tertinggal, dan yang cepat berpikir akan makin maju pembelajarannya. Kreativitas yang guru lakukan pada aspek ini, sesuai dengan indikator guru kreatif menurut Mark Sun dalam (Pambayu, 2018), yaitu “guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sikap terbuka, selalu ingin mencoba hal baru”.

#### 2. *State Standar and Objectives* (merumuskan standar dan tujuan).

Setelah melakukan analisis peserta didik langkah selanjutnya dalam mendesain pembelajaran adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran. Hal ini penting dilakukan mengingat bahwa pembelajaran yang tidak diawali dengan rumusan dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, guru matematika di SMPN 5 Sekotong, dalam mendesain pembelajaran guru terlebih dahulu menetapkan KD- KD, menetapkan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran sebelum memulai proses pembelajaran dengan mempertimbangkan pengetahuan siswa, kemampuan awal siswa dan kondisi saat ini.

Selain itu, ditemukan bahwa guru dalam menetapkan KD tidak membebankan siswanya dan alokasi waktu yang dipersingkat karena Siswa yang masuk ke sekolah, dibagi menjadi beberapa sesi. Hal ini, dikarenakan agar siswa dapat jaga jarak selama di sekolah dan tidak menimbulkan kerumunan di lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan sejalan dengan surat edaran No. 4 tahun 2020 bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa pandemi, satuan pendidikan dapat memilih dari 3 opsi pelaksanaan kurikulum yaitu: tetap menggunakan

kurikulum nasional 2013 atau menggunakan kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) atau melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri. Bersumber dari laman resmi Kemendikbud, Mendikbud menjelaskan jika kurikulum yang dipilih tidak boleh membebani siswa.

6 Selanjutnya merumuskan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan berikut ini:

- a. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran
- b. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
- c. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
- d. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

Guru dalam merumuskan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran mempertimbangkan beberapa hal, sesuai dengan hasil wawancara yaitu guru mempertimbangkan pengetahuan siswa, kemampuan siswa, dan kondisi lingkungan sekolah. Pada masa pandemi guru harus mampu memahami keadaan peserta didik, mampu memilih materi dan tujuan pembelajaran yang sesuai untuk digunakan sehingga guru akan mengarahkan dan memberi fasilitas belajar kepada peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan secara memadai tidak semata-mata memberikan informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Dick and Carey menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang akan dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kreativitas yang guru lakukan pada aspek ini sesuai dengan ciri-ciri guru kreatif menurut Naim (2011) yaitu guru mampu mengembangkan proses pembelajaran.

3. *Select methods and Media* (memilih metode dan media pembelajaran).

Langkah selanjutnya yaitu memilih metode dan media yang sesuai dengan bahan ajar. Kreativitas guru dalam langkah ini dapat dilihat dari bagaimana cara guru memilih metode dan media. Guru matematika SMPN 5 Sekotong dalam memilih metode dan media pembelajaran menyesuaikan materi ajar agar standar dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Guru juga memperhatikan gaya belajar kemampuan/karakter siswa dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Sebelum memilih media pembelajaran guru terlebih dahulu menyeleksi media dengan kriteria media harus menarik, gampang/mudah dipahami, simple, menyenangkan, sesuai dengan materi dan yang terpenting guru mampu menggunakannya. Selain itu ditemukan juga kendala saat guru memilih metode dan media pembelajaran. Kendala yang ditemukan yaitu kesulitan menyesuaikan metode dengan keadaan siswa, sulit menemukan media yang benar-benar tepat dengan materi dan fasilitas yang masih kurang memadai. Kreativitas yang guru lakukan pada aspek ini sesuai dengan ciri-ciri guru kreatif menurut Naim (2011) yaitu Mampu mengembangkan strategi pembelajaran (penerapan pendekatan metode, model dan teknik) dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakter materi.

4. *Utilize methods and Media* (menggunakan metode dan media)

Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 5 Sekotong dapat diketahui bahwa guru sebelum mengajar telah mempersiapkan media secara matang, mempersiapkan kelas dan juga mempersiapkan peserta didik. Sebelum menggunakan metode dan media pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi tidak hanya menggunakan metode ceramah atau ekspositori saja tapi juga menggunakan metode lain yang lebih bervariasi diantaranya guru menggunakan metode diskusi dan tanya jawab dimana metode diskusi dan tanya jawab ini dilakukan via online dengan menggunakan WA Group hal ini dilakukan bahwa melihat kondisi saat ini dilarang untuk berkerumunan dan durasi waktu belajar disekolah yang dikurangi, sehingga diskusi dan tanya jawab yang dilakukan via online ini menjadi solusi untuk siswa tetap aktif dalam pembelajaran.

Ditemukan juga bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang variative meskipun sebagian besar masih konvensional seperti spidol dan penggaris dalam setiap pembelajarannya dan Juga memanfaatkan fasilitas lingkungan sekolah yang ada untuk dijadikan media pembelajaran menyesuaikan dengan materi. Hal ini sangat wajar karena sekolah tersebut kurang memiliki sarana yang mendukung seperti laptop dan LCD. Kalaupun ada laptop atau LCD di sekolah, jumlahnya hanya satu dan itu untuk kegiatan-kegiatan sekolah seperti rapat dan seminar, akan tetapi sewaktu-waktu guru juga menggunakan laptop atau LCD di sekolah untuk mengajar materi tertentu. Kreativitas yang guru lakukan pada aspek ini sesuai dengan sesuai dengan ciri-ciri guru kreatif menurut Naim (2011) yaitu Mampu mengembangkan strategi pembelajaran (penerapan pendekatan metode, model dan tehnik) dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakter materi, Mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

5. *Require Learner Participation* (mengaktifkan partisipasi peserta didik)

Selanjutnya guru matematika SMPN 5 Sekotong dalam mengaktifkan partisipasi peserta didik di sini guru berperan sangat penting agar semua siswa bisa ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Hal yang dilakukan oleh guru adalah pertama guru mengabsen siswa sebelum memulai pembelajaran, mengajak siswa membahas tentang kegiatan sehari-harinya di rumah yang berkaitan dengan pelajaran matematika hal ini dilakukan karena guru mengetahui bahwa siswanya perlu rangsangan atau stimulus agar siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu guru juga membuat sebuah permainan untuk menarik perhatian siswa. Permainan yang dibuat guru seperti permainan lempar kertas, bagi siswa yang terkena lemparan kertas maka dia yang akan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kemudian setelah siswa bisa menjawab siswa tersebut berkesempatan melempar kertas kepada siswa yang lain. Guru memberikan hadiah atau apresiasi kepada siswa yang bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru, hadiahnya bisa berupa nilai tambahan dari guru dan juga berupa makanan seperti permen atau coklat, bisa juga berupa barang seperti pulpen, tas kecil dan lain sebagainya. Mendapatkan hadiah atau apresiasi tentu saja membuat siswa-siswa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam aspek ini kreativitas yang guru lakukan sesuai dengan ciri-ciri kreativitas non-aptitude menurut Munandar (dalam Mardiana: 2020) yaitu memiliki sifat menghargai misalnya menghargai kemampuan dan bakat-bakat siswa yang berkembang.

kreativitas yang guru lakukan pada aspek ini juga sejalan dengan ciri-ciri guru kreatif menurut Naim (2011) yaitu Mampu memberikan motivasi buat siswa baik secara verbal maupun nonverbal. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi yang tinggi dalam diri

siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan surya (2008) mengemukakan guru sebagai motivator bagi para siswanya, harus mampu untuk membangkitkan dorongan siswa untuk belajar, memberikan ganjaran untuk prestasi yang dicapai oleh siswa.

#### 6. *Evaluate and Revise* (mengevaluasi dan merevisi)

Langkah terakhir dalam mendesain pembelajaran adalah mengevaluasi dan merevisi. Evaluasi adalah sebuah proses penilaian, pengukuran, dan penentuan kelayakan terhadap suatu produk atau sistem pembelajaran berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Sedangkan Revisi adalah suatu bentuk kegiatan untuk memperbaiki dan menyempurnakan berbagai kekurangan yang ada pada sistem pembelajaran berdasarkan informasi dan data yang diperoleh.

Secara umum, alat penilaian yang digunakan guru SMPN 5 Sekotong antara lain tes tertulis untuk melaksanakan ulangan harian, kuis dan ulangan tengah/akhir semester. Ulangan harian dilakukan secara periodik pada akhir pembelajaran KD tertentu dan ulangan/akhir semester dilakukan dengan menggabungkan beberapa KD dalam satu waktu. Selain tes tertulis, guru juga memberikan tes lisan. pertanyaan lisan digunakan untuk mengukur pemahaman terhadap konsep pembelajaran secara singkat. Kemudian hasil penilaian dianalisis dan ditindaklanjuti melalui program remedial atau program pengayaan. Nilai akhir semester merupakan nilai kumulatif dari keseluruhan nilai perolehan selama satu semester yang terkait. Guru tersebut beranggapan bahwa peserta didik yang belajar lambat perlu waktu lebih lama untuk materi yang sama, mereka dapat berhasil jika kompetensi awal mereka terdiagnosis secara benar dan mereka diajar dengan metode dan materi yang berurutan/berkesinambungan, mulai dari tingkat kompetensi awal mereka. Guru tidak hanya menitik beratkan pada aspek kognitif saja, tetapi telah mengembangkan alat penilaian dari aspek afektif dan psikomotorik juga, yaitu berupa jurnal penilaian yang berisi aspek-aspek yang dinilai untuk menilai aspek afektif dan tes unjuk kerja untuk menilai aspek psikomotorik.

Penilaian yang dilakukan tidak hanya bertujuan untuk mengetahui penguasaan materi dari siswa saja tetapi juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran, selanjutnya hasil dari penilaian dipergunakan untuk program perbaikan baik remediasi bagi siswa maupun perbaikan pada proses pembelajaran itu sendiri. Dengan adanya evaluasi proses yang dilakukan guru, maka berbagai kelemahan atau kekurangan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar dapat dideteksi oleh guru. Selanjutnya dapat dilakukan perbaikan terhadap hal-hal yang kurang dalam pembelajaran kreativitas yang guru lakukan pada aspek ini sesuai dengan ciri-ciri kreativitas (ciri-ciri aptitude) menurut Utami mengungkapkan guru kreatif memiliki keterampilan menilai dan mengevaluasi. Yaitu guru mampu menentukan patokan penilaian itu sendiri, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas guru matematika dalam mendesain pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan masing-masing guru selama proses mendesain pembelajaran tersebut. Dimana ada hal-hal tertentu yang pada saat pendesainan (perancangan) pembelajaran di masa pandemi ini dilakukan sedikit modifikasi oleh guru yaitu dalam penentuan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang tidak membebani siswa, guru lebih ditekankan pada pembangunan karakter siswa, termasuk membangun motivasi siswa untuk belajar di sekolah. Alokasi waktu juga dipersingkat karena siswa yang masuk ke sekolah, dibagi menjadi

beberapa sesi, agar siswa dapat menjaga jarak selama belajara di kelas dan tidak menimbulkan kerumunan di lingkungan sekolah. Guru memilih menggunakan metode diskusi dan tanya jawab dimana metode diskusi dan tanya jawab ini dilakukan secara online dengan menggunakan WA Group. Hal ini menjadi solusi untuk siswa tetap aktif dalam pembelajaran dan mematuhi protokol Kesehatan.

### Bibliography

- Bello, H. & Aliyu, U. O. (2012). Effect of dick and carey instructional model' on the performance of electrical/electronics technology education students in some selected concepts in technical colleges of northern nigeria. *Educational Research*, 3, 277-283.
- Direktorat jenderal Pendidikan Usia Dini, pendidikan Dasar, pendidikan menengah, Direktorat Sekolah menengah Atas, Kementerian pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Tahun 2021. *Tentang pembelajaran tatap muka pada masa pandemic Covid-19*.
- Depdiknas. (2007). *kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran matematika*, (Jakarta: Depdiknas).
- Handarini Ika Oktafia & Siti Sri Wulandari, (2020), "Pembelajaran daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (3).
- Kebijakan Kemendikbud, Penyesuaian Kebijakan pada Masa Pandemi covid-19
- Murdiana.dkk. (2020). *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia. 5(2).
- Ngainum Naim. (2011). *Menjadi Guru Inspirasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pambayu, R. (2018). Faktor-faktor Yang Mendukung Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Memodifikasi Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 1 Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surya, Mohamad (2008) *Psikologi Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Untar Kis Sri. (2020). *Kreativitas Guru dalam Menyongsong Pembelajaran Masa Pandemi Covid- 19*. Buana Pendidikan. 16(30).

# Analisis kreativitas guru

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://journal.institutpendidikan.ac.id">journal.institutpendidikan.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://labschoolfipumj.sch.id">labschoolfipumj.sch.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://edhakidam.blogspot.com">edhakidam.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1%
8	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	1%

10	123dok.com Internet Source	1 %
11	akupintar.id Internet Source	1 %
12	Erlinda Rahma Dewi, Ayu Nur Hidayati, Ainun Indriani Purwoko, Cici Nurhayati, Dita Purwinda Anggrella. "Kesiapan Guru PAUD dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	1 %
13	Ahmad Masrukin, Ahmad Arba'i. "Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII - H MTs Al-Mahrusiyah Lirboyo Kediri", Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, 2018 Publication	1 %
14	id.scribd.com Internet Source	1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On