

Kreativitas Mengajar Guru dalam Melaksanakan *Virtual Learning* pada Masa Pandemi Covid-19

Yohanes Krisostomus Jaya Jawa^{1*}, Suciati² 

¹ Kongregasi Para Misionaris Claretian (CMF), Tangerang Selatan, Indonesia

² Universitas Pelita Harapan, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: jayajawa@gmail.com

Abstrak

Perubahan proses pembelajaran dari tatap muka menjadi virtual menjadi tantang tersendiri bagi guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* serta faktor-faktor yang mendukung dan yang menghambat kreativitas guru melaksanakan pembelajaran *virtual learning* pada masa pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus atau case study. Penelitian ini menggunakan sepuluh indikator dan sembilan informan dengan pendekatan studi kasus. Informan dipilih dengan menggunakan metode purposive sedangkan data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh dengan triangulasi, meneliti responden, dan membandingkan dengan peneliti sebelumnya. Data dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah mempraktikkan metode mengajar yang kreatif dalam pembelajaran *virtual*. Hasil penelitian juga menemukan faktor-faktor yang mendukung dan faktor-faktor yang menghambat kreativitas guru dalam proses pembelajaran *virtual* selama pandemi Covid-19.

Kata Kunci: kreativitas guru, pembelajaran virtual, covid-19

Abstract

This study aims to describe and analyze: (1) the creativity of teachers in implementing virtual-based learning during the COVID-19 pandemic; (2) Factors that support and hinder teachers' creativity in implementing virtual-based learning during the COVID-19 pandemic at SMA Tarakanita Gading Serpong, and (3) Implications of research findings on teacher human resource management. This study uses ten indicators to measure teachers' creativity. Nine teachers participate as informants in this case study. Informants were selected using the purposive method whereas the research data were collected using interviews, observation, and documentation analysis. The validity of the data was obtained by triangulation, using examining and comparing informants' responses with previous research findings on a similar topic. The data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study indicated that teachers at SMA Tarakanita Gading Serpong had practiced creative teaching methods in conducting virtual-based learning for students. The results of the study also found factors that support and hinder the creativity of teachers in the virtual-based learning process during the covid-19 pandemic at SMA Tarakanita Gading Serpong.

Keywords: teachers creativity, virtual learning, covid-19

1. PENDAHULUAN

Sejak 11 Maret 2020 WHO (World Health Organization) mengumumkan status virus corona 2019 atau juga disebut corona virus disease 2019 atau covid-19 sebagai pandemi global (Putri & Purwanto, 2020; Susilo et al., 2020). Pandemi covid-19 telah melanda seluruh dunia dan telah menelan banyak korban. Untuk menekan penyebaran virus ini, pemerintah melakukan pembatasan fisik atau physical distancing (Anugrahana, 2020; Ardan, Rahman,

History:

Received : February 08, 2022

Revised : February 10, 2022

Accepted : May 09, 2022

Published : May 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



& Geroda, 2020). Kebijakan ini menimbulkan banyak perubahan di berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, budaya, tidak terkecuali bidang pendidikan (Ismawati & Prasetyo, 2021; Sadikin, A., & Hamidah, 2020). Pada aspek pendidikan penutupan sekolah-sekolah dan universitas ini telah dilaksanakan secara nasional di 192 negara. Agar proses pembelajaran tetap dapat berlangsung, pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan melaksanakan adalah pembelajaran jarak jauh (daring) (Kusmaharti & Yustitia, 2020; R. L. Rahmawati & Nazarullail, 2020).

Perubahan tersebut terjadi pada semua tingkatan pendidikan, meliputi tingkat pendidikan *pre-school* hingga tingkat perguruan tinggi. Dalam tiap tingkatan pendidikan itu, semua orang seolah-olah dipaksa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Semua guru diharuskan melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh dapat juga dikatakan pembelajaran daring (*virtual learning*). Pembelajaran daring adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan computer (Fitriyani & Sari, 2020; Putria, Maula, & Uswatun, 2020). Pembelajaran *virtual* memberi kemungkinan kepada siswa agar dapat belajar di mana pun, kapan pun, dalam ritme apa pun. Hal penting yang dibutuhkan sekarang adalah akses atau koneksi dan dukungan *online* yang efektif untuk pembelajaran *virtual*. Kebijakan pembelajaran *virtual* (*daring*) menghilangkan kekhawatiran para orang tua sebab siswa dapat aman belajar di rumah guna menekan menyebarnya virus covid-19.

Sebenarnya, pembelajaran *virtual* sudah lama diperkenalkan, walaupun belum diterapkan di semua jenjang pendidikan. Pembelajaran *virtual* atau *virtual learning* ini merupakan bentuk perkembangan dari konsep *e-learning*. Sistem pembelajaran *virtual* atau *virtual learning* ini mengadopsi beberapa teknologi dan media pendukung seperti *learning management system* (lms), 3d *virtual world*, video, audio, animasi, ar/vr/mr, game, jaringan, chat, media sosial untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran (anugrahana, 2020; fikri, ananda, & faizah, 2021). Namun, pembelajaran berbasis *virtual* belum sepenuhnya disambut baik oleh siswa karena sebagian siswa beranggapan bahwa pembelajaran *virtual* lebih sulit daripada pembelajaran biasa. Selain itu, anak-anak tidak dapat belajar secara efektif dan efisien jika tidak mampu menggunakan teknologi secara maksimal. Observasi di SMA Tarakanita Gading Serpong menunjukkan system pembelajar ini merupakan babak baru dalam pendidikan. Perubahan sistem pembelajaran dari *offline* ke sistem pembelajaran *online* yang dilakukan secara tiba-tiba ini sangat dirasakan oleh para guru. Guru yang sudah terbiasa menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal kini harus berubah ke model pembelajaran *virtual*. Guru yang dulunya tidak menganggap penting *google classroom* kini harus menghadapi tantangan baru. Mereka harus belajar ulang untuk menyiapkan materi, menyampaikannya, memberi tugas, memeriksa tugas, memberi ujian, memeriksa ujian, mengevaluasi, dan lain-lain dilakukan secara *virtual*. Apalagi pelaksanaan pembelajaran *virtual* itu tanpa pelatihan dan simulasi terlebih dahulu.

Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru bagaimana caranya agar proses belajar mengajar tetap dilakukan secara kreatif dan berkualitas (ramdan & fauziah, 2019; sutisna & widodo, 2020). Salah satu bentuk kreativitas guru dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran yang dilakukan secara tiba-tiba, tanpa latihan dan simulasi tersebut menuntut guru mampu menyiapkan materi, memilih dan menggunakan aplikasinya (*plafom*) agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *virtual* tersebut dapat berjalan dengan baik dan berkualitas. Kreativitas merupakan aktivitas mental dan kemampuan yang dapat digunakan untuk menciptakan hal-hal baru. Kreativitas sebagai kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri setiap pribadi yang didasarkan pada konstelasi inteligensi, karakter pribadi, dan kemampuan untuk menciptakan pengetahuan baru (resti & alizamar, 2019; sholeh, 2021). Kreativitas merupakan keterampilan guru di dalam mengimplementasikan ide-ide baru agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif (oktiani, 2017). Kreativitas

guru dalam mengajar semakin dipandang sebagai sebuah kebutuhan karena dapat mendorong kinerja individu siswa, sehingga mampu meraih kesuksesan di masa depan. Kreativitas sebagai kemampuan guru di dalam membuat aktivitas belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif dengan menggunakan pendekatan-pendekatan imajinatif saat proses belajar mengajar di dalam kelas (safitri, 2020; setyowati & mawardi, 2018). Kreativitas guru juga terkait dengan kepribadian guru dan kemampuan mengaplikasikan hal itu dalam praktik yang nyata. Kreativitas guru yang semakin berkembang akan menciptakan pembelajaran yang inovatif yang berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran dapat dilaksanakan baik secara *online* maupun *offline* yang bertujuan agar siswa bisa belajar secara mandiri. Kreativitas guru merupakan keterampilan guru di dalam menemukan seluruh potensi yang dimiliki siswa serta cara mengembangkannya. Dengan demikian penting bagi guru untuk mengembangkan kemampuan dan keahlian siswa dengan cara yang kreatif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa seorang guru yang kreatif dapat membuat perbedaan dalam proses pembelajaran dan tahu mengubah asumsi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik (i. Y. Rahmawati & yuliati, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa kreativitas dan inisiatif guru dalam pembelajaran online menjadi unsur utama dalam pengembangan mutu pembelajaran online (asakir & mahmudah, 2022; resti & alizamar, 2019). Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sudah menjelaskan tentang kreativitas guru. Namun, belum ada yang membahas tentang kreativitas guru dalam pembelajaran online serta faktor yang memengaruhi kreativitas yang dimiliki oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis: kreativitas mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* pada masa pandemi covid-19.

2. METODE

Kajian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus atau case study. Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa bahasa tulisan atau lisan orang yang bisa diteliti. Para peneliti kualitatif menjelaskan suatu kenyataan sebagai rangkaian representasi berdasarkan catatan lapangan, wawancara, percakapan, foto, rekaman dan catatan pribadi (Creswell 2015, 58). Studi kasus bertujuan untuk mempelajari latar belakang masalah, lingkungan dan lokasi kejadian saat ini, serta interaksi lingkungan unit sosial tertentu (Imam 2013, 112).

Dalam penelitian ini, digunakan sembilan responden dan sepuluh indikator guru yang kreatif. Penetapan responden sebagai sumber data menggunakan teknik purposif. Sutopo, dalam Maharani (2008, 30) menerangkan bahwa penerapan teknik purposif didasarkan pada persepsi bahwa peneliti menentukan informan yang dinilai memahami pokok-pokok pertanyaan dan bisa dipercaya guna menjadi sumber data. Sembilan responden tersebut terdiri dari empat guru generasi X (usia 41-56 tahun), tiga guru generasi Y (usia 25-39 tahun) dan dua guru generasi Z (usia 6-24 tahun). Pembagian guru berdasarkan generasi bertujuan untuk melihat tingkat kreativitas responden berdasarkan generasi guru (Kasas, 2021). Sedangkan indikator guru yang kreatif antara lain; 1) berpengetahuan luas; 2) kepribadian yang positif; 3) percaya diri; 4) berani mengambil resiko; 5) mampu memotivasi siswa; 6) mampu menggunakan teknologi; 7) mampu mendesain pembelajaran *virtual*; 8) memiliki banyak teknik dan strategi; 9) memiliki sumber materi pembelajaran yang memadai; 10) memiliki kemampuan membuat refleksi. Setiap indikator terdiri dari lima pertanyaan wawancara yang menciptakan wawancara yang terstruktur. Berikut ini adalah indikator dan pencapaian indikator guru yang kreatif dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator dan Cakupan Indikator Guru yang Kreatif

No	Indikator	Cakupan Indikator
1	Berpengetahuan luas	1) Guru menguasai mata pelajaran yang diajarkan; 2) Memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif;
2	Kepribadian yang positif	1) Komunikatif ; 2) <i>Care</i> ; 3) Antusias
3	Percaya diri	1) Mampu mengendalikan kelas Mampu mengubah situasi kelas menjadi berbeda; 2) Mampu berbicara dengan luwes dalam menyampaikan materi di hadapan siswa.
4	Berani mengambil resiko	1) Kemampuan melakukan eksperimen-ekperimen; 2) Inovatif dan fleksibel.
5	Mampu memotivasi siswa	1) Mampu memberikan dukungan psikologis; 2) Memberi <i>support</i> kepada siswa; 3) Memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang aktif
6	Mampu menggunakan teknologi	1) Memahami dan tahu menggunakan teknologi; 2) Memahami dan mampu menggunakan internet; 3) Lancar menyampaikan bahan ajar dengan bantuan teknologi
7	Mampu mendisain pembelajaran virtual	1) Guru mampu memilih konsep pembelajaran yang cocok untuk peserta didiknya; 2) Mampu menggunakan platform-platform baru yang digunakan dalam pembelajaran <i>virtual</i> ; 3) Mampu mendesain konsep pembelajaran yang dapat merangsang daya ingin tahu siswa
8	Memiliki banyak teknik dan strategi	1) Mampu membuat siswa tertarik mengikuti proses belajar mengajar; 2) Kemampuan untuk belajar teknik-teknik baru
9	Memiliki sumber materi pembelajaran yang memadai	1) Guru memiliki sumber referensi materi pembelajaran; 2) Guru memiliki kebiasaan untuk meng- <i>update</i> materi pembelajaran
10	Memiliki kemampuan membuat refleksi	1) Kemampuan guru untuk membuat <i>feedback</i> dari proses belajar mengajar yang telah ia lakukan; 2) Kemampuan guru untuk melakukan <i>follow up</i> dari <i>feedback</i> yang telah diperolehnya.

Indikator-indikator ini digunakan di dalam proses pengumpulan data dan cakupan indikatornya digunakan di dalam proses pengolahan dan pembahasan temuan penelitian. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi sedangkan pengolahan dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis data menggunakan teknik triangulasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini adalah pemaparan data temuan penelitian tentang sepuluh indikator kreativitas guru yang digunakan dalam penelitian ini.

Berpengetahuan Luas

Hasil penelitian menemukan bahwa para informan menguasai mata pelajaran yang mereka ajarkan dan mampu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Para informan pun menghubungkan berpengetahuan luas dengan usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Para informan menyadari bahwa ilmu pengetahuan akan terus berkembang, maka guru harus berusaha melakukan pembaharuan-pembaharuan dalam hal metode-metode dan juga materi-materi pembelajaran. Temuan penelitian dalam wawancara pada indikator berpengetahuan luas ini menunjukkan betapa pentingnya pengetahuan yang luas bagi seorang guru. Pengetahuan luas seorang guru tersebut dapat diperoleh karena guru memiliki pengalaman mengajar. Pengetahuan guru akan semakin bertambah didukung juga oleh kemauan guru untuk terus belajar, sehingga mampu memahami dan menjelaskan semua materi yang berkaitan dengan mata pelajaran atau bahan ajar.

Kepribadian yang Positif

Para informan menuturkan bahwa salah satu persoalan di dalam pembelajaran *virtual* adalah adanya kenakalan-kenakalan dan ketidakpatuhan siswa saat pembelajaran sedang berlangsung. Berhadapan dengan fenomena tersebut, guru harus bekerja lebih extra untuk mendisiplinkan siswa dengan cara-cara yang baik yang mencerminkan kepribadian positif seorang tenaga pendidik. Temuan penelitian mengkonfirmasi bahwa kepribadian yang positif adalah faktor yang sangat memengaruhi kreativitas guru. Guru yang menarik, antusias, aktif, sabar akan membuat proses belajar mengajar menjadi aktivitas yang menyenangkan. Kehadiran guru dengan kepribadian yang baik diharapkan dapat mengurangi kenakalan-kenakalan siswa seperti bolos, suka terlambat, berbohong dan lain-lain.

Percaya Diri

Data hasil penelitian menyatakan bahwa hampir semua informan mengalami bahwa rasa percaya diri merupakan hal yang penting bagi seorang guru. Para informan mengakui bahwa awalnya mereka kurang percaya diri tetapi seiring perjalanan waktu rasa percaya diri mereka mulai bertumbuh dan menguat. Mereka mampu mengendalikan kelas dan bisa mengajar dengan rileks. Percaya diri adalah yakin akan kemampuan yang dimiliki oleh diri sendiri. Guru merasa percaya diri karena ia memiliki kemampuan yang ada dalam dirinya. Kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui latihan yang teratur, pengalaman mengajar maupun melalui proses belajar dengan membaca buku-buku tentang cara membangun rasa percaya diri.

Berani Mengambil Risiko

Temuan penelitian menjelaskan bahwa ketika ditanya tentang indikator berani mengambil resiko, jawaban para informan mengarah pada bagaimana guru berani membuat eksperimen tentang cara-cara menggunakan *platform* baru yang dapat digunakan di dalam pembelajaran virtual. Para informan memiliki fleksibilitas dan inovatif dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran. Hasil penelitian juga menemukan bahwa ada banyak *platform* baru yang dipelajari secara mandiri oleh para informan dan digunakan di dalam pembelajaran *virtual* di samping *platform* yang diajarkan oleh sekolah. Pada proses pembelajaran *virtual* selama pandemi covid-19, guru ditantang harus berani mengambil resiko. Guru harus berani keluar dari rasa nyaman pembelajaran *offline* yang telah berlangsung bertahun-tahun. Sekarang guru harus beradaptasi dengan era baru pembelajaran *virtual*. Guru boleh berjumpa dengan siswa melalui layar komputer, laptop, atau *hand phone*.

Mampu Memotivasi Siswa

Data wawancara menuturkan bahwa hampir semua informan telah berusaha secara maksimal membantu peserta didik yang kehilangan motivasi belajar. Mereka berusaha memberikan konseling kepada siswa bersangkutan bahkan memberi pengertian kepada orang tua siswa. Para informan adalah guru yang harus mampu menemukan cara untuk memotivasi siswa agar tetap semangat dan kreatif dalam belajar. Perubahan sistem pembelajaran dari *offline* ke *online* memberikan tekanan psikologis kepada peserta didik. Karenanya, peran guru sebagai pendidik di dalam memberikan motivasi belajar siswa selama masa pembelajaran daring sangat penting.

Mampu Menggunakan Sarana Teknologi

Hasil penelitian menemukan bahwa ada sebagian informan yang sudah mampu menggunakan teknologi. Namun, ada juga beberapa informan yang kesulitan menggunakan sarana teknologi karena faktor usia atau karena kurang mengenal teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat mengondisikan guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran meskipun di tempat yang berbeda. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

Mampu Mendesain Pembelajaran *Virtual*

Pandemi covid-19 memberi tantangan baru kepada guru untuk mengonversi materi pembelajaran yang biasanya digunakan dalam tatap muka langsung ke dalam bentuk materi pembelajaran *virtual*. Hal ini membutuhkan keterampilan dan kreativitas. Data penelitian menunjukkan bahwa ada guru yang merasa tertantang dan menjadikan kesempatan pembelajaran *virtual* untuk mengeksplor diri dalam rangka membuat konsep pembelajaran yang cocok dan mampu menggunakan *platform* pembelajaran *virtual*. Para informan juga mengakui bahwa ada banyak pengetahuan yang mereka dapatkan dan cara mengajar mereka pun menjadi lebih kreatif. Temuan penelitian membenarkan bahwa di dalam aktivitas belajar mengajar keberadaan media memegang peranan yang sangat krusial. Media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan yang tidak dapat diungkapkan secara langsung oleh guru, bahkan dapat mengkonkretkan abstraksi materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang atau mendesain media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran *virtual* agar tetap tercipta proses pembelajaran yang berkualitas.

Memiliki Banyak Teknik dan Strategi

Pemaparan para informan tentang indikator memiliki banyak teknik dan strategi ini lebih mengarah pada kondisi siswa tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan *platform* yang ada dan upaya guru memanfaatkan *platform* yang digunakan di dalam pembelajaran *virtual*. Pada indikator ini ditemukan guru dari generasi X yang merasa terbatas dalam mengoperasikan *platform-platform* yang digunakan dalam pembelajaran *virtual*. Mereka memberi apresiasi kepada guru-guru yang masih mudah (generasi Z) yang cekatan menggunakan aplikasi yang dipakai dalam pembelajaran *virtual*. Guru dari generasi X juga terbuka untuk belajar dari guru-guru generasi yang lebih muda melalui forum hari studi guru (HSG).

Memiliki Sumber Materi Pembelajaran yang Memadai

Data penelitian menunjukkan bahwa hampir semua informan mengakui pentingnya sumber materi pembelajaran karena menjadi bahan acuan dalam mengajar. Para informan pun menuturkan bahwa materi pembelajaran harus selalu *update*. Belajar berbasis aneka sumber merupakan sebuah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan kesempatan dalam membangun pengetahuannya melalui

interaksi dengan berbagai sumber. Berdasarkan hal tersebut, guru dituntut harus memiliki sumber materi pembelajaran yang memadai. Penting sekali untuk memiliki materi dan meng-*update* materi pelajaran yang hendak diberikan pada siswa.

Memiliki Kemampuan Membuat Refleksi

Para informan menuturkan bahwa kemampuan membuat refleksi mereka konkretkan dengan membuat evaluasi atau *feedback*, baik pada setiap akhir pokok bahasan maupun di akhir semester. Guru dituntut memiliki kemampuan membuat refleksi, seperti membuat *feedback* pribadi setelah menyelesaikan pembelajaran *virtual* selama pandemi covid-19. Selain itu, para informan menyadari adanya manfaat setelah membuat *feedback* pribadi.

Pembahasan

Temuan pertama, Berpengetahuan Luas, artinya guru dapat menguasai semua materi dan mampu menyampaikannya kepada siswa dengan metode yang tepat. Usaha yang dilakukan secara terus menerus menambah keluasan dan kedalaman penguasaan ilmu pengetahuan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperluas pengetahuan yang telah dimilikinya adalah kemauan untuk terus belajar hal-hal baru. Di SMA Tarakanita Gading Serpong usaha untuk menambah keluasan dan kedalaman pengetahuan dapat dilakukan melalui Forum Hari Studi Guru (HSG). Forum ini merupakan wadah bagi guru untuk berkumpul lintas generasi (X, Y, Z). Melalui forum ini, guru saling belajar dan berbagai ilmu. Keterbukaan untuk belajar sesama guru merupakan *culture* yang baik untuk saling mendukung dan bersinergi di antara para guru. **Kedua, Kepribadian yang Positif**. Kepribadian guru merupakan salah satu standar kompetensi di dalam pembelajaran *virtual*. Kompetensi ini berkaitan dengan karakteristik pribadi guru. Oleh karena itu, guru sudah seharusnya memiliki kepribadian yang positif karena guru harus bisa menjadi teladan bagi para siswanya. Guru harus menjadi pendidik yang baik bagi para siswa agar para siswa memiliki sikap dan perilaku yang baik. Guru memiliki peran yang fundamental untuk tercapainya tujuan pendidikan. Oleh karena itu, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, guru harus memiliki kompetensi yang baik terutama dalam keilmuan dan kepribadian (Seftiarani, Sofia, Anggraini, & Sabdaningtyas, 2018; Yusuf & Suci, 2018). Peranan ini menuntut guru memiliki keahlian dalam bidang studi yang diampunya. Selain keahlian, guru yang kreatif memiliki kepribadian positif karena hal ini akan berdampak pada peserta didik di dalam proses belajar mengajar, terutama dapat mengurangi kenakalan-kenakalan siswa seperti bolos, suka terlambat, berbohong dan lain-lain. Kepribadian guru dapat menentukan kreatif atau tidaknya ia sebagai pendidik bagi anak didik. Guru yang menarik, antusias, aktif akan membuat proses belajar mengajar menjadi aktivitas yang menyenangkan (Sukitman, Trizid, 2020).

Ketiga, Percaya Diri, maksudnya guru mampu mengendalikan kelas dan mampu berbicara dengan luwes dalam menyampaikan materi pembelajaran di hadapan siswa, menyusun kalimat secara teratur, menyampaikan materi, dan berekspresi. Rasa percaya diri pada dasarnya ditentukan oleh konsep diri atau pribadi guru itu. Guru yang percaya diri yakin pada kemampuannya serta bersikap realistis bahkan ketika harapannya tidak sesuai dengan kenyataan, guru tetap berpikir dan bersikap positif. Percaya diri merupakan kondisi mental dari seseorang guru yang memberi keyakinan kepadanya untuk melakukan sesuatu tindakan. **Keempat, Berani Mengambil Resiko**. Guru yang kreatif memiliki kompetensi diri yang diwujudkan dalam perilaku kreatif-inovatif dan berani mengelola resiko (*risk management*). Hal ini tentunya akan bermanfaat di dalam pembelajaran *virtual* sebagai tempat kreativitas guru ditunjukkan. Kreativitas guru yang dimaksud berupa metode belajar mengajar yang telah diuji melalui eksperimen-eksperimen yang dilakukan secara terus menerus (Fadlilah, 2020; Suhendra, Nurbaeti, & Gustiawati, 2021). Berani mengambil risiko sebagai salah satu

indikator guru yang kreatif berhubungan dengan kemampuan guru untuk bereksperimen, berinovasi sekaligus cerminan pola pikir yang fleksibel dan kreatif. Guru yang seperti ini akan mencoba belajar banyak hal baru walaupun kadang-kadang mereka gagal atau tidak berhasil, namun mereka tidak berhenti untuk mencoba dan mencoba lagi. Mereka juga berani dan mau belajar dari kegagalan.

Kelima, Mampu Memotivasi Siswa. Peranan guru sebagai pendidik untuk memotivasi belajar siswa selama masa pembelajaran *virtual* sangat dibutuhkan. Di saat siswa kehilangan orientasi dan semangat belajar, guru harus mampu menemukan cara untuk menyemangati siswa agar mereka tetap aktif dan kreatif dalam belajar. Kreativitas guru tersebut berguna untuk merangsang motivasi belajar siswa karena kreativitas mengajar yang diciptakan guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih berwarna, tidak monoton, dan tidak membosankan (Rikizaputra & Sulastri, 2020; Seftiarani et al., 2018). Peran guru betul-betul tak tergantikan sebagai motivator untuk memberikan motivasi atau semangat belajar kepada siswa. Pada masa pandemi covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara *virtual* membuat banyak siswa merasa lelah dan kehilangan semangat belajar. Dalam kondisi seperti ini, kehadiran guru mutlak dibutuhkan karena tugas guru tidak hanya menjelaskan materi pembelajaran, tetapi juga memberikan dukungan psikologis dengan memberikan motivasi atau semangat belajar kepada peserta didik. **Keenam, Mampu Menggunakan Sarana Teknologi.** Pentingnya dukungan kecakapan guru (SDM) di dalam memanfaatkan teknologi terutama internet dan aplikasi-aplikasi yang digunakan di dalam pembelajaran *virtual*. Guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Artinya, pembelajaran tidak lagi bersifat konvensional (Harpeni, Dewantara1, B., & Harnida, 2020). Selama masa pandemi covid-19, penggunaan teknologi lebih diarahkan pada penggunaan *platform-platform* yang mendukung pembelajaran *virtual* seperti *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *google quiz*, *google form*, *wordwall* (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019; Sukawati, 2021). Penggunaan *platform-platform* ini didukung oleh koneksi internet atau jaringan. Kemampuan guru menguasai teknologi sangat membantu guru untuk melakukan pembelajaran (Pujiasih, 2020).

Ketujuh, Mampu Mendesain Pembelajaran Virtual. Transisi model pembelajaran dari *offline* ke model pembelajaran *virtual* menjadi kesempatan bagi guru untuk mengeksplorasi diri lebih baik. Pengetahuan yang diperoleh saat pembelajaran *virtual* dan cara guru mengajar pun menjadi lebih fleksibel. Salah satu hal yang perlu diperhatikan di dalam mendesain pembelajaran *virtual* adalah masalah jaringan. Secanggih apa pun media pembelajaran *virtual*, misalnya *zoom cloud*, *google classroom* jika jaringan internetnya lemah, maka pembelajaran *virtual* tidak akan berjalan dengan baik (Fikri et al., 2021; Sukawati, 2021). Oleh karena itu, sejak awal pada tahap persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran *virtual*, guru harus melakukan pemetaan media atau *platform* yang dapat digunakan. Guru harus merancang desain pembelajaran *virtual* yang efektif sesuai dengan kemampuan dan ketersediaan sarana yang dimiliki oleh peserta didik di rumah. **Kedelapan Memiliki Banyak Teknik dan Strategi.** Teknik dan strategi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, sehingga kelas tidak menjadi monoton dan membosankan. Pemilihan teknik dan strategi yang tepat akan sangat efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada para peserta didik. Pada umumnya teknik dan strategi merupakan suatu usaha yang terencana yang dilakukan secara efektif dan sistematis untuk mendapatkan suatu hasil yang berkualitas di dalam kegiatan pembelajaran (Asakir & Mahmudah, 2022; Harpeni et al., 2020). Terkait pembelajaran *virtual*, dewasa ini media pembelajaran yang tersedia secara *online* sangat beragam dan terus berkembang. Jika dimanfaatkan dengan baik, akan sangat mendukung proses belajar mengajar secara *virtual*. Guru yang kreatif dapat mengaplikasikan teknik dan strategi penggunaan media-media

berbasis *virtual* tersebut secara berkesinambungan. Harapannya agar dengan penggunaan media pengajaran yang menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mendengarkan dan memahami materi pelajaran yang berujung pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

Kesembilan, Memiliki Sumber Materi Pembelajaran yang Memadai. Sumber materi pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan tersedianya materi pembelajaran yang memadai akan membantu guru dan siswa berinteraksi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Materi atau bahan ajar merupakan pedoman atau pegangan bagi guru di dalam mengajar. Sangat penting bagi guru untuk menyiapkan materi pembelajaran serta menyampaikannya kepada peserta didik. Konten yang disampaikan dengan cara kreatif akan membangkitkan semangat belajar siswa. Selain konten dan cara menyampaikannya, guru juga harus memiliki kemampuan untuk menemukan hal-hal baru untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan peserta didik. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan hal-hal baru tersebut akan lebih menarik perhatian peserta didik. Ketika ketertarikan peserta didik tinggi, maka semakin tinggi pula rasa ingin tahu siswa.

Kesepuluh, Memiliki Kemampuan Membuat Refleksi. Guru yang kreatif terdiri dari dua hal yakni kemampuan guru untuk membuat *feedback* dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan dan kemampuan guru untuk melakukan *follow up* dari *feedback* yang telah diperoleh. Guru yang mampu membuat refleksi adalah guru yang kreatif. Refleksi kritis terhadap praktik pembelajaran yang telah terjadi akan menciptakan ide-ide baru untuk dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar pada tahap selanjutnya. Pada saat melakukan kegiatan refleksi, guru harus menilai segi-segi yang harusnya dinilai, yaitu kemampuan guru itu dalam menyiapkan dan menyampaikan materi pembelajaran, kemampuan siswa untuk menyerap materi yang disampaikan, sikap dan tingkah laku peserta didik. Hal ini sangat membantu untuk mengetahui kreativitas, baik guru maupun siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran *virtual* yang menuntut kreativitas, guru menilai dirinya sendiri maupun pengetahuan dan kemajuan siswa melalui interaksi yang terus menerus dengan siswa walau dilakukan secara *virtual* (Fadlilah, 2020; Suhendra et al., 2021).

Faktor-Faktor Pendukung Kreativitas Mengajar Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Berbasis *Virtual Learning* pada Masa Pandemi Covid-19

Faktor pendukung penyelenggaraan pembelajaran *virtual* selama masa pandemi covid-19 di SMA Tarakanita Gading Serpong dapat berjalan dengan baik yaitu: pertama, **Ketersediaan sarana dan pra-sarana**, Sarana dan pra-sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya (Arham, 2019). Proses belajar berbasis *virtual* membutuhkan sarana pendidikan yang mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung dan memiliki kualitas pembelajaran baik. Sarana dan prasarana tersebut diantaranya adalah *smartphone* (handphone pintar), komputer/laptop, aplikasi, serta jaringan internet yang digunakan sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran, kedua, **Kemampuan guru untuk beradaptasi dengan sistem pembelajaran *virtual***, dalam hal ini guru siap menghadapi perubahan pembelajaran dengan belajar menggunakan alat-alat teknologi yang membantu proses pembelajaran, Ketiga, **Kemampuan guru untuk menyiapkan materi pembelajaran *virtual***, guru diharapkan mampu menyiapkan materi pembelajaran secara *virtual* meskipun dengan waktu yang bervariasi., Keempat, **Kemampuan siswa yang cepat menguasai IT**, kemampuan siswa yang cepat menguasai IT adalah faktor penting yang mendukung penyelenggaraan pembelajaran *virtual*. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini baik guru maupun siswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran (Pujiasih, 2020; Widiastuti, Rasmani, & Wahyuningsih, 2020), Kelima, **Peranan sekolah dengan mengadakan forum HSG**. Wadah ini sudah lama dibentuk untuk para guru saling belajar satu sama lain. Antara

guru saling membantu, misalnya, bapak-ibu guru yang lain yang menguasai suatu aplikasi, bisa melatih bapa ibu guru yang lain agar dapat menjelaskan pelajaran kepada siswa dengan lebih menarik. Dalam masa pandemi ini para guru belajar dari rekan-rekan guru mengenai metode-metode yang digunakan secara *virtual*.

Faktor-Faktor Penghambat Kreativitas Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Berbasis *Virtual Learning* pada Masa Pandemi Covid-19

Situasi pembelajaran *online* saat ini belum bisa dikatakan ideal karena masih menghadapi berbagai kendala. Faktor penghambat pembelajaran *virtual* adalah sebagai berikut. Pertama, belum semua guru mampu menggunakan teknologi. Ketidakmampuan guru dalam menggunakan teknologi merupakan faktor penghambat yang lebih bersifat internal. Artinya, keterbatasan yang berasal dari dalam diri guru itu sendiri, baik karena faktor usia, keterbukaan untuk belajar dari orang lain (Abidah, Hidaayatullah, Simamora, Fehabutar, & Mutakinati, 2020; Latip, 2020). Guru perlu menyadari bahwa penguasaan teknologi merupakan bagian dari kompetensi pedagogik. Berkaitan dengan masalah koneksi internet atau jaringan, pembelajaran *virtual* mengandalkan koneksi atau jaringan internet yang baik. Jaringan internet yang buruk sangat menghambat pembelajaran *virtual* bahkan dapat membuat siswa putus asa. Koneksi internet yang buruk akan membuat proses belajar mengajar secara *virtual* tidak akan berjalan secara efektif (Iftitah & Anawaty, 2020; Khikmah, Lovia, Zahro, & Azizah, 2021).

Pembahasan menunjukkan bahwa kreativitas guru akan berkembang jika guru mampu dan berusaha untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Kreativitas yang dimiliki oleh guru sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi sebuah dasar untuk mampu mengembangkan proses pembelajaran. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru, maka akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa seorang guru yang kreatif dapat membuat perbedaan dalam proses pembelajaran dan tahu mengubah asumsi peserta didik dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik (Jumani., 2021; I. Y. Rahmawati & Yuliati, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa kreativitas dan inisiatif guru dalam pembelajaran online menjadi unsur utama dalam pengembangan mutu pembelajaran online (Asakir & Mahmudah, 2022; Resti & Alizamar, 2019). Kreativitas guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki dengan memilih dan menyiapkan model serta materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan bermakna.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan sepuluh indikator yang digunakan dalam penelitian ini, secara umum dapat disimpulkan bahwa guru di SMA Tarakanita Gading Serpong telah melaksanakan pembelajaran berbasis *virtual learning* selama masa pandemi covid-19 secara kreatif. Faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas mengajar guru selama menyelenggarakan pembelajaran berbasis *virtual* pada masa pandemi covid yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

5. DAFTAR RUJUKAN

Abidah, A., Hidaayatullah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid- 19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy

- of “ Merdeka Belajar .” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38 – 49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi, dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Ardan, M., Rahman, F. F., & Geroda, G. B. (2020). The Influence of Physical Distance to Student Anxiety on COVID-19, Indonesia. *Journal of Critical Reviews*, 7(17), 1126–1132. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.17.141>.
- Arham, S. (2019). Ketersediaan Sarana dan Prasarana terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 3 Makassar. *Celebes Education Review*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.37541/cer.v1i1.256>.
- Asakir, I., & Mahmudah, F. N. (2022). Kreativitas dan Inisiatif Guru dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Online. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1541>.
- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373–384. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>.
- Fikri, M., Ananda, M. Z., & Faizah, N. (2021). Kendala dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 : Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 145–148. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>.
- Fitriyani, & Sari. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>.
- Harpeni, A., Dewantara1, B., A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Iftitah, S. L., & Anawaty, M. F. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71 – 81. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.256>.
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665–675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>.
- Jumani. (2021). Meningkatkan Kreativitas dan Inisiatif Guru Melalui Model Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi COVID-19 . *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 416–429. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i3.116>.
- Khikmah, N., Lovia, L. N., Zahro, F., & Azizah, F. N. (2021). Pemanfaatan Google Classroom dalam Praktik Microteaching Pembelajaran Fiqih MI bagi Mahasiswa PGMI UIN Walisongo Semarang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 237–246. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.466>.
- Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2020). Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 311–318. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1199>.
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108 – 116.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal*

- Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* ISSN 26158132 (Cetak) ISSN 26157667 (Online), 2(1), 50–59.
- Okiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.
- Putri, R. S., & Purwanto, D. (2020). Impact of The COVID-19 Pandemic on Online Home Learning: An Explorative Study of Primary Schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 4809–4818.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
- Rahmawati, I. Y., & Yuliati, B. (2020). Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education*, 5(1), 27–39.
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F. (2020). Strategi Pembelajaran Outing Class Guna Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9–22. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8839>.
- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 100. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501>.
- Resti, K. Y., & Alizamar. (2019). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bayang Pesisir Selatan. *Jurnal Basicedu*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.43>.
- Rikizaputra, R., & Sulastrri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106–118. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3760>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida ' Iyah. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 2, 272–283.
- Seftiarani, R., Sofia, A., Anggraini, G. F., & Sabdaningtyas, L. (2018). Kreativitas Guru dan Kompetensi Pedagogik di PAUD Kecamatan Penengahan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>.
- Sholeh, A. (2021). Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Berbasis Blended untuk Meningkatkan Kreativitas Matematika di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 1743–1753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1022>.
- Suhendra, Nurbaeti, D., & Gustiawati, S. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.568>.
- Sukawati, S. (2021). Pemanfaatan Zoom Meeting dan Google Classroom dalam Mata Kuliah

- Inovasi. *Jurnal Semantik*, 10(1), 45–54. <https://doi.org/10.22460/semantik.v10i1.p45-54>.
- Sukitman, Trizid, A. (2020). Peran Guru pada Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional* (pp. 91–95).
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., ... Yunihastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>.
- Sutisna, D., & Widodo, A. (2020). Peran Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Bahan Manajemen Pendidikan*, 9(2), 58–64. <https://doi.org/10.24036/jbmp.v9i2>.
- Widiastuti, Y. K. W., Rasmani, U. E. E., & Wahyuningsih, S. (2020). Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1240–1247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.752>.
- Yusuf, T., & Suci, G. (2018). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru, Motivasi Kerja, dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Guru SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara. *Jurnal GeoEkonomi*, 9(2), 117–132. <https://doi.org/10.36277/geoekonomi.v9i2.23>.