

# B

*by* Topo Yono

---

**Submission date:** 07-Jun-2022 11:17AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 1851993804

**File name:** Topo\_Yono\_Kreatifitas\_Guru.pdf (216.35K)

**Word count:** 3839

**Character count:** 25424

## Kreatifitas Guru Mendesain Pembelajaran: Kajian Fenomenologi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19

Fitrotul Mufaridah<sup>1\*</sup>, Topo Yono<sup>1</sup>, M. Fikrul Ikhtiar<sup>1</sup>, Pandhutama Raharjo<sup>1</sup>

1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember  
\*e-mail: [mufaridah@unmuhjember.ac.id](mailto:mufaridah@unmuhjember.ac.id)

(Received: 23 April 2021; Reviewed: 30 April 2022; Accepted: 17 Mei 2022)

### Abstrak

Pembelajaran pada masa pandemi covid-19 ini didesain oleh guru dengan sering kali dinilai tidak normal karena berbeda dari aktifitas pembelajaran pada saat normal. Baik guru maupun siswa mengalami kendala-kendala dalam menjalankan pembelajaran, baik dalam bentuk *offline* maupun *online*. Untuk itu penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana fenomena pembelajaran pada masa pandemi covid-19 di Bangkalan Madura, dan bagaimana kreatifitas guru dalam mendesain pembelajarannya. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan pengamatan dokumen desain pembelajaran yang dijalankan di masa pandemi. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya dua fenomena yang berbeda atas perubahan bentuk pelaksanaan pembelajaran dan desain pembelajaran kreatif yang dijalankan oleh dua guru dari sekolahan yang berbeda di Bangkalan Madura. Perubahan bentuk terjadi mengacu pada aspek aksesibilitas pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan kendala yang dihadapi, baik guru maupun siswa. Perubahan bentuk ini memberi guru tantangan literasi, baik literasi digital maupun kreatifitas. Penelitian ini membuktikan bahwa kreatifitas guru dalam mewujudkan pembelajaran abad 21 di masa pandemi ini menjadi semakin terasah. Dua fenomena perubahan bentuk pelaksanaan pembelajaran dan kreatifitas desain pembelajaran yang dijalankan guru pada masa pandemi ini bisa menjadi contoh atau acuan bagi guru lain dalam menjalankan pembelajaran blended atau online learning di masa pandemi.

**Kata Kunci:** *Blended learning*, desain pembelajaran, kreativitas, literasi, *online learning*, pembelajaran abad 21.

### Abstract

*Learning during the Covid-19 pandemic was designed by teachers who were often considered abnormal because it was different from learning activities during normal times. Both teachers and students experience obstacles in carrying out learning, both offline and online. For this reason, this study aims to describe how the learning phenomenon during the Covid-19 pandemic in Bangkalan Madura, and how the teacher's creativity is in designing learning. Data collection was carried out through questionnaires, interviews, and observation of learning design documents carried out during the pandemic. This study used a qualitative descriptive. The results of this study indicate two different phenomena of changes in the form of learning implementation and creative learning designs carried out by two teachers from different schools in Bangkalan Madura. Changes in form occur referring to the accessibility aspect of the implementation of learning by paying attention to the obstacles faced by both teachers and students. This change in form provides teachers with literacy challenges, both digital literacy and creativity. This research proves that teachers' creativity in realizing 21st century learning in this pandemic has become increasingly sharp. Two phenomena of changing the form of learning implementation and the creativity of learning designs carried out by teachers during this pandemic can be examples or references for other teachers in carrying out blended learning or online learning during the pandemic.*

**Keywords:** *Blended learning*, creativity, learning design, literacy, *online learning*, 21<sup>st</sup> century learning.

## Pendahuluan

4  
Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan pada beberapa aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Seperti yang terjadi di negara lain, Indonesia mengambil regulasi pendidikan dengan merumuskan pembelajaran *online* ke daerah-daerah yang tidak aman untuk melakukan kegiatan kelas *offline* karena pandemi Covid-19. Aturan ini muncul dikarenakan situasi yang terlalu berbahaya untuk bekerja dalam pembelajaran *offline*, sehingga semua sekolah, termasuk guru dan siswa, harus menyesuaikan untuk penggunaan bentuk baru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Situasi pandemi covid-19 ini menuntut para guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online*.

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi ini merupakan perubahan bentuk pembelajaran yang belum dirancang sebelumnya, sehingga fakta di lapangan tidak banyak guru atau lembaga pendidikan yang siap menjalankan dan mengatasinya, terutama di awal masa pandemi. Bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman dalam menjalankan pembelajaran *online* tentunya sangat sulit untuk memulainya. Kesulitan tersebut bisa terkait dengan pendanaan *start up* pembelajaran *online*, kesiapan organisasi, dan kesiapan siswa (Appana, 2008). Dengan keterbatasan pengalaman dan juga perangkat yang dimiliki, baik pihak sekolah, guru, dan siswa, pelaksanaan pembelajaran blended atau *online* menjadi hal sulit untuk dijalankan dengan baik.

Melakukan pembelajaran *online*, baik bentuknya *blended* maupun *completely online*, di masa awal pandemi bukanlah solusi pertama yang mudah untuk dilakukan. Meskipun secara teknologi dinilai bahwa pembelajaran *online* adalah langkah maju dalam literasi digital, tetapi untuk kompetensi tertentu, bagaimanapun, guru membutuhkan lebih banyak informasi, bimbingan, dan pembekalan untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran *online* semacam ini. Hal ini, tentu saja, sangat mungkin menimbulkan beberapa hambatan dalam menerapkan pembelajaran *online*, baik bagi guru maupun siswa. Hal penting yang perlu dicermati terkait delapan faktor yang menjadi hambatan dalam pembelajaran *online*, yaitu (a) masalah administrasi, (b) interaksi sosial, (c) keterampilan akademik, (d) keterampilan teknis, (e) motivasi pelajar, (f) waktu dan dukungan untuk belajar, (g) biaya dan akses ke internet, dan (h) masalah teknis (Muilenberg, 2005).

Berbagai kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran *online*, termasuk diantaranya adalah tidak didukung oleh pengalaman dan juga persiapan pembekalan yang memadai, sehingga kemudian memunculkan fenomena yang guru lakukan dalam melaksanakan pembelajaran *online*. Upaya merumuskan desain pembelajaran *online* dengan berbagai kendala yang muncul pada situasi yang sering kali tidak terkontrol menjadi fenomena menarik untuk diteliti sebagai sebuah kreatifitas dalam mendesain pembelajaran *online* di masa pandemi covid-19. Guru dengan situasi dan masalah lokal yang berbeda-beda mencari cara dalam mendesain secara kreatif atas pembelajaran *online* yang sekiranya sesuai untuk diterapkan di kelas mereka. Kesulitan dan kendala yang bervariasi dalam menentukan bentuk dan mendesain pembelajaran di masa pandemi ini menjadi pengalaman yang penting untuk dijelaskan. Maka penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana fenomena pembelajaran *online* pada masa pandemi covid-19, dan bagaimana kreatifitas dua guru Sekolah Menengah Atas dalam mendesain pembelajarannya.

Sejalan dengan penelitian ini, Firman telah melakukan penelitian berjudul “Pembelajaran *Online* di Tengah Pandemi Covid-19” yang memaparkan tentang proses pembelajaran *online* di Program Studi Biologi Universitas Sulawesi Barat. Risetnya difokuskan pada kesiapan melakukan

pembelajaran *online* untuk menekan penyebaran Covid-19 (Firman & Rahayu, 2020). Penelitian terdahulu lainnya juga telah dilakukan oleh J.D. Golanics dan E.M. Nussbaum yang berfokus pada penggunaan webCT untuk peningkatan argumentasi dalam kegiatan asinkron dengan menunjukkan prestasi siswa di akhir diskusi.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan pengalaman dua orang guru Sekolah Menengah Atas di Bangkalan Madura dalam menemukan desain kreatif pembelajaran *online* di masa pandemi covid-19. Fenomena pelaksanaan pembelajaran *online* pada masa pandemi, dan temuan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran di kelasnya pada masa pandemi merupakan bentuk upaya mereka dalam mengatasi kendala dan masalah yang dihadapi, sehingga kemudian mereka mampu menjalankan pembelajaran online dengan berbagai perbaikan desain berdasarkan pengalaman yang dialaminya.

6

Berdasarkan latar belakang di atas, pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena pembelajaran online di madura pada masa pandemi covid-19?
2. Bagaimana desain kreatif yang dirancang dan dijalankan oleh guru di madura pada masa pandemi covid-19?

## Metode

Penelitian ini adalah penelitian fenomenologi yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (van Manen, 2016). Penelitian fenomenologi ini untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* di pada masa pandemi covid-19, dan bagaimana kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran *online* berdasarkan kondisi sekolah masing-masing. Penelitian ini dilaksanakan di dua Sekolah Menengah Atas di Bangkalan Madura. Partisipan penelitian ini adalah dua mahasiswa PPG Universitas Muhammadiyah Jember yang menjadi guru bahasa Inggris di SMA Ali Ihsani dan di SMA Ma'arif Bangkalan di Madura yang keduanya di masa pandemi ini mendapatkan pengalaman untuk harus melaksanakan pembelajaran *online* dengan kondisi awal yang sulit, yaitu tidak memiliki pengalaman dan perangkat yang memadai. Penelitian ini dilakukan pada semester gasal dan genap pada tahun akademik 2020/2021.

6

Instrument penelitian ini berupa lembar kuesioner, lembar observasi, dan lembar wawancara. Lembar kuesioner yang diberikan kepada guru sebagai partisipan digunakan untuk mendapatkan data terkait pengalaman pelaksanaan pembelajaran *online* di Madura. lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran *online* dalam bentuk video pembelajaran, termasuk kendala yang muncul dan desain kreatif yang dijalankan oleh guru. Observasi dilakukan dengan seksama oleh peneliti dengan mengisi lembar observasi (Cresswell, 2012). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih akurat terkait hal-hal yang perlu konfirmasi lebih lanjut akan desain pembelajaran kreatif yang dilakukan oleh guru.

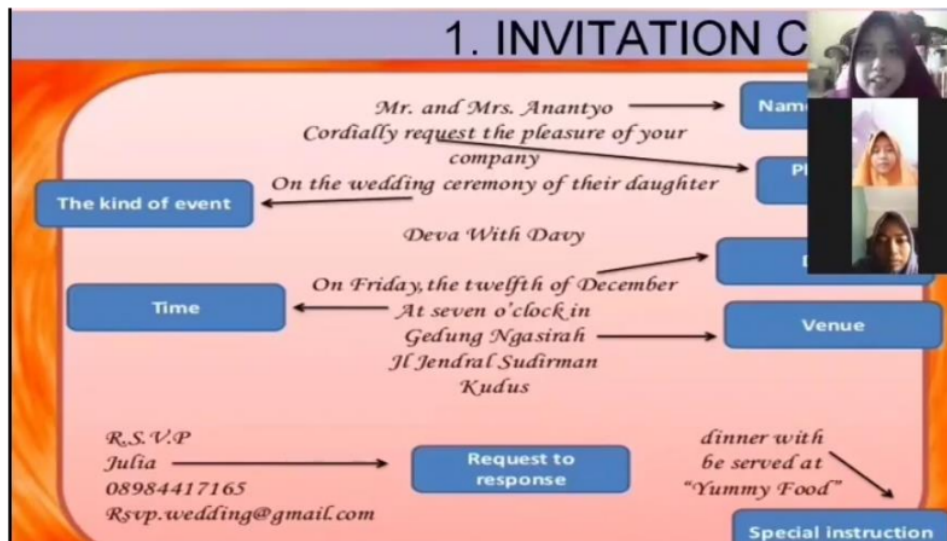
Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan analisis data dengan cara kondensasi (a) display data, (b) kesimpulan dan verifikasi (Miles et al., 2014). Untuk analisis ini, peneliti menggunakan teknik pengecekan keabsahan data melalui triangulasi dan ketekunan pengamatan (Moleong, 2006:175). Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut untuk menentukan ketepatan analisis yang dilakukan.



## Hasil

Berlangsungnya pandemi covid-19 membuat bentuk pembelajaran mengalami perubahan secara mendadak dan juga drastis. Bagi beberapa sekolah yang sebelumnya tidak mengenal pembelajaran *online* di masa pandemi covid-19 ini dipaksa oleh situasi untuk mau belajar mengenal sekaligus mempraktikkan bentuk pembelajaran *blended* atau *online*. Tentu bagi para guru dan juga sekolah, kondisi ini merupakan tantangan berat yang harus dihadapi dan ditemukan jalan keluarnya supaya pembelajaran tetap terus bisa berlangsung. Ada banyak kendala dan juga faktor yang perlu diatasi dalam pelaksanaan pembelajaran *blended* atau *online*, baik oleh guru maupun siswa, khususnya di masa pandemi ini berlangsung. Hal-hal penting untuk diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran *online* adalah (a) masalah administratif, (b) interaksi sosial, (c) keterampilan akademik, (d) keterampilan teknis, (e) motivasi peserta didik, (f) waktu dan dukungan untuk belajar, (g) biaya dan akses internet, dan (h) masalah teknis lainnya (Muilenberg, 2005).

Secara profesional, guru memang dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi dalam mewujudkan pembelajaran yang memberi pengalaman bermakna kepada para peserta didiknya. Pada masa pandemi ini, konsep pembelajaran abad 21 secara langsung dijalankan dengan berbagai wujud pelaksanaannya. Kompetensi dua guru dari SMA di Kabupaten Bangkalan Madura tersebut, pada masa pandemi ini secara profesional terus diasah, termasuk didalamnya adalah kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Chiu, 2021; Van Laar et al., 2017).



Gambar 1. Pelaksanaan *Online Learning* untuk konfirmasi pemahaman dan diskusi antar siswa

Kompetensi pemanfaatan teknologi pada masa pandemi ini memang membutuhkan upaya literasi yang cukup serius dan semangat yang lebih bagi guru hingga mampu secara kreatif mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran melalui penggunaan beberapa media informasi dan teknologi, baik fungsinya sebagai sumber belajar, media belajar maupun alat belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh, bahwa ada dua fenomena perubahan bentuk praktik pembelajaran selama masa pandemi yang masing-masing cukup menarik dalam mendesain pelaksanaan pembelajaran. Berikut dua fenomena bentuk pembelajaran pada masa pandemi covid-19.

**Tabel 1.** Bentuk dan desain pembelajaran pada masa pandemi covid-19

Fenomena	Awal masa pandemi (3 bulan pertama, maret – Mei)	Masa setelah 3 bulan (Agustus – Desember)	Masuk semester genap 2021 (Januari 2021 – sekarang)
<b>Fenomena 1</b>	Bentuk <i>online learning</i>	Bentuk <i>blended learning</i>	Bentuk <i>blended learning</i>
	Desain pembelajaran secara asinkronus melalui <i>whatsapp group</i> dan <i>google classroom</i>	Desain pembelajaran secara asinkronus melalui <i>whatsapp group</i> dan <i>google classroom</i> , serta tatap muka secara berkelompok	Desain pembelajaran secara asinkronus melalui <i>google classroom</i> , dan tatap muka secara berkelompok
<b>Fenomena 2</b>	Bentuk <i>blended learning</i>	Bentuk <i>full online learning</i>	Bentuk <i>full offline learning</i>
	Desain pembelajaran secara asinkronus melalui <i>whatsapp group</i> dan <i>google classroom</i> , serta tatap muka secara klasikal	Desain pembelajaran secara asinkronus melalui <i>whatsapp group</i> dan <i>google classroom</i> , serta sinkronus melalui <i>zoom</i> dan <i>google meet</i>	Desain pembelajaran tatap muka secara normal

Data pada tabel 1 menunjukkan adanya fenomena perubahan bentuk dan desain pembelajaran yang berbeda yang dilakukan oleh dua guru pada dua sekolah yang berbeda. Dua sekolah ini berangkat dari kondisi awal yang sama yaitu tidak pernah melaksanakan bentuk pembelajaran *online* atau *blended learning*. Kondisi pandemi covid-19 memberi ruang bagi mereka untuk menjalankan kebijakan sekolah, yaitu secara kreatif mengatasi kendala tidak memungkinkannya pembelajaran tatap muka melalui pelaksanaan bentuk *online* dengan desain pembelajaran yang disesuaikan.

## Pembahasan

Fenomena 1 pada tabel 1 menunjukkan keberanian guru dan siswa dalam mencoba suatu bentuk baru dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan pembelajaran bentuk *online* dari sebelumnya yang tidak pernah melakukannya dalam pembelajaran. Keberanian ini tentunya berkonsekuensi dalam hal diantaranya adalah harus berjalannya literasi digital, yaitu keterampilan mengintegrasikan media teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran, mengetahui bagaimana mengoperasikan teknologi (digital) ini, dan menggunakannya dengan aman, dengan bijak dan secara produktif (Dudeney & Hockly, 2016).

Fenomena 2 menyajikan pilihan alternative atas kondisi waktu tertentu untuk mencoba menerapkan pembelajaran *online*, dan juga *offline* pada jadwal lainnya. Fenomena perubahan bentuk ini didasarkan pada alasan yang mendasar terkait banyak aspek yang memungkinkan bagi guru dan para siswa untuk melaksanakan pembelajaran (Daniel, 2020). Fenomena perubahan

bentuk ini berkaitan erat dengan desain pembelajaran yang disajikan dalam pelaksanaannya. Pembelajaran *online* pada fenomena 1 dilakukan berkaitan dengan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara *offline*. Kenyataan kondisi ini tidaklah mudah dijalani baik oleh siswa maupun guru karena sebelumnya mereka tidak memiliki keterampilan dalam menjalankan pembelajaran *online*. Pelaksanaan dijalani melalui group *whatsapp* dan *google classroom*. Pelaksanaan inipun dilakukan dengan model kelompok, yaitu siswa yang tidak memiliki *smartphone* diarahkan untuk bergabung pada teman yang memiliki *device* yang berdomisili terdekat. Kemampuan guru A, baik dalam keterampilan digital maupun kreatifitas dalam mendesain pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga proses pembelajaran melalui *whatsapp group* dan *google classroom* belum efektif mengarahkan dan mendorong siswa untuk menjalankan kegiatan belajar. Kondisi ini membuat guru terhambat dalam menyampaikan penjelasan materi kepada siswa dan siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami, mengembangkan, dan mempraktikkan materi yang dipelajari.

Pengalaman kondisi inilah, guru dan siswa kemudian mengubah bentuk pembelajaran ke *blended learning*. Pelaksanaan pembelajaran dalam *blended learning* ini dilakukan dengan desain pembelajaran melalui asinkronus *whatsapp group* dan *google classroom*, serta tatap muka secara berkelompok. Desain asinkronus digunakan untuk menyampaikan motivasi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran berupa ppt dan video pembelajaran terkait, dan tahapan belajar mandiri terhadap materi tersebut. Kegiatan tatap muka kemudian dilakukan untuk menguatkan pemahaman siswa serta memberi ruang diskusi dan praktik melalui tugas yang diberikan. Desain ini ternyata belum mampu mendorong siswa untuk mampu melakukan belajar mandiri secara kritis karena tugas-tugas sifatnya juga masih *low order thinkings*. Sehingga kemudian pada tahapan berikutnya melalui bentuk yang sama, *blended learning*, guru melakukan desain yang berbeda. Pada tahapan ketiga ini kegiatan *online* asinkronus hanya melalui *google classroom* supaya materi dan tugas bisa lebih fokus dipelajari, sementara ketika melalui *whatsapp group* seringkali materi dan penjelasan atau instruksi menjadi tertindih oleh komunikasi lainnya. Desain pembelajaran tahap ke tiga ini memanfaatkan *google classroom* untuk menyampaikan motivasi, tujuan pembelajaran, materi berupa ppt dan video-video terkait, serta instruksi sederhana yang mendorong siswa untuk melakukan observasi atas perbedaan dan persamaan informasi yang tertuang pada ppt dan video. Desain ini memfasilitasi siswa untuk melakukan diskusi pada dirinya sendiri atau bersama teman terdekatnya tentang isi materi di *google classroom*. Pertemuan tatap muka kemudian dilaksanakan untuk mengkomunikasikan hasil pengamatan siswa dan memberi penguatan pemahaman kepada siswa. Desain kegiatan pembelajaran ini ternyata cukup efektif untuk memberi pengalaman belajar mandiri dan mengasah kemampuan kritis serta kemampuan komunikasi sebagai bagian dari kompetensi pembelajaran abad 21 (Aziz Hussin, 2018; Domínguez Romero & Bobkina, 2021; van de Oudeweetering & Voogt, 2018).

Fenomena 2 menghadirkan bentuk pembelajaran awal secara *blended learning*. Pemilihan bentuk pembelajaran *blended* ini didasarkan pada kepentingan untuk memastikan bahwa para siswa mampu menjalankan kegiatan secara baik dan mampu memahami materi sehingga tujuan pembelajaran yang dirumuskan tercapai dengan baik. Fenomena 2 ini meyakini bahwa pelaksanaan pembelajaran *online* yang dilaksanakan dengan tanpa dilanjutkan tatap muka, tidaklah mampu menghadirkan hasil yang baik. Guru B ini mendesain kegiatan pembelajaran asinkronus melalui *goolge classroom* untuk menyampaikan materi dan mengumpulkan tugas, tetapi penggunaan asinkronus ini sangat jarang, yaitu hanya ketika mereka dijadwal menggunakan laboratorium komputer saja karena mereka berada di lingkungan pesantren. Selebihnya mereka, guru dan siswa, melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka di kelas dengan jadwal



tertentu. Pertemuan tatap muka dimanfaatkan guru dan siswa untuk melakukan diskusi dan penguatan pemahaman serta praktik kelompok. Pembelajaran ini ditemukan banyak kendala karena pertemuan dijadwal tidak menentu dan kondisi pandemi covid-19 yang cenderung menghawatirkan. Maka pembelajaran kemudian dialihkan ke *full online* pada tahap ke dua. Pembelajaran dilaksanakan secara asinkronus melalui *whatsapp group* untuk memberikan informasi dan motivasi, lalu penyampaian tujuan dan materi pembelajaran melalui *google classroom*. Kegiatan dilanjutkan dengan sinkronus melalui *zoom* atau *google meet* untuk memberikan penguatan pemahaman, diskusi, praktik dan instruksi tugas. Kegiatan sinkronus ini direkam untuk kemudian dibagikan sebagai kegiatan penguatan dan *review*, terutama bagi para siswa yang mengalami kendala jaringan atau perangkat. Pembelajaran melalui asinkronus *google classroom* juga dimanfaatkan untuk pengumpulan tugas sehingga tersimpan dengan baik sebagai administrasi dan dokumen pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran *online* tentunya dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, praktik literasi digital guru dan siswa, serta terbentuknya kemandirian siswa dalam belajar (Firman & Rahayu, 2020). Pengalaman belajar *online* memberi nuansa belajar baru sehingga berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar mereka (Vera Mandailina et al., 2021). Selama beberapa pertemuan dilaksanakan dengan berbagai kegiatan, siswa sebenarnya menunjukkan semangat belajar yang tinggi, tetapi pembelajaran *full online* ini kemudian menemukan banyak kendala terutama sinyal dan ketersediaan perangkat pendukung, sehingga pada tahap ke tiga dialihkan pada bentuk *full offline*. Pelaksanaan pembelajaran *full offline* ini tentu dilakukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan lain juga terutama berkaitan dengan perkembangan kompetensi sosial para siswa dan juga kesempurnaan capaian pembelajaran. Pengalaman dalam menjalani dua bentuk pembelajaran sebelumnya, yaitu *blended* dan *full online*, justru memberi pengalaman yang bermanfaat bagi mereka, baik dalam penguatan literasi digital maupun penguatan motivasi belajar, sehingga guru dan siswa merasa mampu menjalankan kembali pembelajaran secara *full offline* dengan semangat barunya.

Dua bentuk fenomena ini menjadi gambaran menarik dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 ini. Kreatifitas guru menentukan desain pembelajaran memberikan pengalaman dalam mengasah keterampilan digital dan komunikasi siswa dalam bentuk pembelajaran yang berbeda beda, mulai dari keterampilan berkolaborasi secara langsung melalui tatap muka hingga pada menjalaninya secara daring dengan berbagai kendala yang menantang. Hal ini tentunya menjadi pengalaman dalam membangun kecerdasan kognitif, sosial, spiritual, dan termasuk juga literasi digital dan literasi membaca suasana secara kritis, baik guru maupun para siswa (Anderson, 2003; Cabero-Almenara et al., 2020; Hanbidge et al., 2018; Lambert & Rennie, 2021). Dua fenomena perubahan bentuk dan desain pembelajaran ini menjadi menarik untuk dikembangkan sebagai wujud kreatifitas guru dalam mendesain pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kondisi yang tidak menentu di masa pandemi covid-19 ini. Kreatifitas ini bisa menjadi rujukan bagi para guru lain dalam mengatasi kondisi-kondisi tertentu yang tidak memungkinkan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran hanya dengan satu bentuk saja.

## Kesimpulan

Kreatifitas guru pada masa pandemi covid-19 ini memberikan dua fenomena perubahan bentuk dan desain pembelajaran dengan pelaksanaan yang berbeda-beda. Situasi pada perubahan bentuk ini mengasah kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran dan menantang keterampilannya dalam menjalankan integrasi teknologi dan literasi digital dalam pembelajaran yang dilaksanakannya. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap desain pelaksanaan pembelajaran *online* yang kemudian bisa dijadikan model pelaksanaan pembelajaran *online*,



sehingga dapat diadaptasi oleh para guru lain yang memiliki kesamaan situasi, masalah, dan karakteristik siswa untuk menjalankan pembelajaran *online* secara efektif.

Penelitian ini memiliki kelemahan, diantaranya adalah pada evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Untuk itu disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengambil fokus pada aspek lain yang belum menjadi fokus pada penelitian ini. Penelitian selanjutnya bisa menjadi penelitian menarik yang melengkapi penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 ini.

### Ucapan Terimakasih

7  
Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan kontribusi dana dalam penelitian ini hingga selesai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para responden dalam memberikan support data yang diperlukan pada penelitian ini.

### Referensi

- Anderson, T. (2003). Teaching in an Online context. In *Theory and Practice of Online Learning*. <http://www.atl.ualberta.ca/cmc>
- Appana, S. (2008). A review of benefits and limitations of online learning in the context of the student, the instructor, and the tenured faculty. *International Journal of E-Learning*.
- Aziz Hussin, A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>
- Cabero-Almenara, J., Romero-Tena, R., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Evaluation of teacher digital competence frameworks through expert judgement: The use of the expert competence coefficient. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.7821/naer.2020.7.578>
- Chiu, T. K. F. (2021). Student engagement in K-12 online learning amid COVID-19: A qualitative approach from a self-determination theory perspective. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1926289>
- Cresswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Domínguez Romero, E., & Bobkina, J. (2021). Exploring critical and visual literacy needs in digital learning environments: The use of memes in the EFL/ESL university classroom. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100783>
- Dudeny, G., & Hockly, N. (2016). Literacies, technology and language teaching. In *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology*. <https://doi.org/10.4324/9781315657899>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Hanbidge, A. S., Tin, T., & Sanderson, N. (2018). Information literacy skills on the go: Mobile learning innovation. *Journal of Information Literacy*, 12(1), 118–136. <https://doi.org/10.11645/12.1.2322>

- Lambert, C. G., & Rennie, A. E. W. (2021). Experiences from COVID-19 and emergency remote teaching for entrepreneurship education in engineering programmes. *Education Sciences, 11*(6).  
<https://doi.org/10.3390/educsci1106028210.3390/educsci11060282>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Third Edition. In *The SAGE Handbook of Applied Social Research Methods*.
- Muilenberg, L. Y. (2005). Student Barriers to Online Learning: A factor Analytic Study. *Distance Education, 26*(1), 29–48.
- van de Oudeweetering, K., & Voogt, J. (2018). Teachers' conceptualization and enactment of twenty-first century competences: exploring dimensions for new curricula. *Curriculum Journal, 29*(1), 116–133.  
<https://doi.org/10.1080/09585176.2017.1369136>
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J. A. M., Van Dijk, J. A. G. M., & De Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- van Manen, M. (2016). *Phenomenology of Practice*. In *Phenomenology of Practice*.  
<https://doi.org/10.4324/9781315422657>
- Vera Mandailina, Syaharuddin, Dewi Pramita, Ibrahim, & Haifaturrahmah. (2021). Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*.
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>

# B

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[pdfs.semanticscholar.org](https://pdfs.semanticscholar.org)

Internet Source

2%

2

[obsesi.or.id](https://obsesi.or.id)

Internet Source

2%

3

[etd.iain-padangsidimpuan.ac.id](https://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id)

Internet Source

1%

4

[digilib.unisayogya.ac.id](https://digilib.unisayogya.ac.id)

Internet Source

1%

5

Submitted to IAIN Padangsidimpuan

Student Paper

1%

6

[id.scribd.com](https://id.scribd.com)

Internet Source

1%

7

[jurnal.unmuhjember.ac.id](https://jurnal.unmuhjember.ac.id)

Internet Source

1%

8

Dyaz Ramadhani Novitasari, Muhlasin Amrullah. "Distance Learning Strategies at SD Muhammadiyah 1 Krian During the Covid-19 Pandemic", Proceedings of The ICECRS, 2021

Publication

1%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 20 words

Exclude bibliography      On