



STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 GADUNGAN

Ni Wayan Nilawati
SDN 3 Gadungan
nilawatiwyn@gmail.com

Diterima 20 April 2022, direvisi 30 April 2022, diterbitkan 1 Mei 2022

Abstrak

Strategi pembelajaran inovatif mempunyai peranan penting untuk memberikan kontribusi kepada siswa dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan menuju perubahan yang lebih baik. Apabila penerapan pembelajaran inovatif yang dilakukan guru secara efektif, bisa menumbuhkan bahkan mengembangkan para siswa yang mempunyai kreativitas diri. Semakin kreatif, semakin tinggi juga tingkat stimulasi siswa, sehingga berdampak positif dalam proses belajarnya. Peranan guru untuk mewujudkan strategi pembelajaran inovasi merupakan suatu kewajiban. Kewajiban dalam menumbuhkembangkan kreativitas siswa di sekolah melalui strategi pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan keunikan siswa. Guru diharapkan menjadi pelopor untuk membuka jalan baru ke arah pengembangan kreativitas siswa. Jika tidak, bangsa Indonesia tidak bisa keluar dari ancaman maut akan kelangsungan hidup. Berdasarkan pembahasan di atas bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat dilakukan dengan baik. COVID-19 begitu besar dampaknya bagi pendidikan untuk memutus rantai penularan pandemik COVID-19 pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah sekarang menjadi belajar di rumah dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti ruang guru, *class room*, *zoom*, *google doc*, *google from*, maupun melalui grup *whatsapp*. Kegiatan belajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi dan soal latihan kepada siswa, dari soal-soal latihan yang dikerjakan oleh siswa dapat digunakan untuk nilai harian siswa. Adanya kerjasama dan timbal balik antara guru, siswa dan orang tua yang menjadikan pembelajaran daring menjadi efektif.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran, Masa Pandemi Covid-19

Abstract

Innovative learning strategies have an important role to play in contributing to students in building and developing knowledge for better change. If the application of innovative learning by the teacher is effective, it can foster and even develop students who have self-creativity. The more creative, the higher the level of student stimulation, so that it has a positive impact on the learning process. The role of the teacher in realizing the innovation learning strategy is an obligation. The obligation to develop student creativity in schools through innovative learning strategies that are in accordance with the uniqueness of



students. Teachers are expected to be pioneers to open new avenues towards developing student creativity. If not, the Indonesian nation cannot escape the death threat of survival. Based on the discussion above, the impact of COVID-19 on the implementation of online learning in elementary schools can be done well. COVID-19 has had a huge impact on education to break the chain of transmission of the COVID-19 pandemic, learning that is usually done in schools is now learning at home using various applications such as teacher rooms, class rooms, zoom, google doc, google from, or through groups whatsapp. Learning activities can run well and effectively according to the creativity of the teacher in providing material and practice questions to students, from the practice questions done by students can be used for students' daily scores. There is cooperation and reciprocity between teachers, students and parents that make online learning effective.

Keyword: Innovative Learning Strategies, Learning, Covid-19 Pandemic Period

I. Pendahuluan

Pada zaman modern ini, banyak dijumpai berbagai karakter siswa yang berbeda-beda. Siswa yang kreatif biasanya mampu memperlihatkan kemandiannya dalam proses berpikir dan berani mengemukakan pendapat di depan orang banyak. Banyak manfaat yang diperoleh dari siswa yang mampu mengembangkan potensi kreativitas di kehidupan nyata. Sudah banyak bermunculan sekolah-sekolah yang memunculkan siswa-siswa yang mengembangkan, bahkan meningkatkan kreativitas mereka. Tujuannya agar siswa mampu mengantisipasi dan menjawab tantangan masa depan atau zaman yang selalu berkembang dan mengalami perubahan sehingga mendorong kreativitas siswa dalam menghadapi tantangan tersebut. Dalam proses pembelajaran di kelas, ada lima komponen penting yang membentuk satu kesatuan lingkungan pembelajaran, yaitu tujuan, pendidik, peserta didik, materi, dan evaluasi. Dari kelima komponen tersebut, pendidik atau pengajar merupakan penggerak aktif agar pembelajaran berjalan efektif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif juga penting diperlukan. Guru yang kreatif berusaha memberikan alternatif terhadap sesuatu yang telah ada. Mereka selalu ingin menemukan sesuatu yang lebih baik dan efisien. Kreativitas tidak membatasi ide yang muncul. Setiap kendala atau masalah yang muncul dalam proses pembelajaran mampu teratasi dan menghasilkan solusi yang baru. Solusi yang baru tersebut dapat diwujudkan dengan menerapkan pentingnya strategi-strategi inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kecakapan berpikir kreatif siswa. Di masa pandemic covid-19 dunia pendidikan ikut mengalami polemic karena wabah virus corona, sehingga peserta didik Belajar dari Rumah (BDR). Permasalahan guru dan tenaga kependidikan harus berusaha bekerja dari rumah baik halnya guru dan tenaga pendidikan yang ada pada instansi sekolah Negeri maupun Swasta dari tingkat PG (Play Group) hingga Perguruan Tinggi. Di Sekolah Dasar pun Tenaga Pendidikan menjalankan swadharmanya dari rumah masing-masing. Dari tingkat Sekolah Dasar ini memiliki permasalahan yang bervariasi.



Masalah yang bervariasi itu dimulai dari terbatasnya tatap muka antara pendidik dengan peserta didik, kurangnya SDM beberapa guru yang masih gaptek terhadap mengoperasikan komputer maupun HP androidnya, ketika peserta didik dikirimkan video maupun soal berbasis online pendampingan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya menjawab soal maupun belajar online kurang, karena orang tua siswa juga memiliki kesibukan yang lain. Keterbatasan dan belum canggihnya orang tua siswa dalam mengakses teknologi berbasis online yang diberikan oleh guru dari sekolah. Apalagi kita menyoroti guru yang tidak sama sekali mengenal teknologi. Dalam hal ini Tri Sentral pendidikan seakan tidak beroperasi maksimal akibat virus corona ini. Tapi di satu sisi virus corona ini mengajarkan kepada semua komponen untuk belajar mengenai sistem belajar online bersama, mengajarkan kepada anak didik arti dari sebuah kemandirian belajar dan merdeka belajar, memberikan penyadaran kepada orang tua siswa akan pentingnya pendidikan bagi anaknya.

II. Metode

Penulisan karya tulis ilmiah bersumber dari kajian kepustakaan yang relevan dengan mengamati fenomena yang terjadi dalam menyelenggarakan pendidikan yang secara kontekstual didukung oleh budaya setempat. Penulisan naskah dengan menggunakan studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data dengan jalan mengadakan penelaahan kepustakaan, seperti melalui membaca, menulis, mengutip materi yang berhubungan dengan naskah disebut studi kepustakaan. Studi kepustakaan adalah salah satu cara pengumpulan data yang bersumber dari non insani seperti: membaca buku-buku, majalah, surat-surat, foto-foto, catatan harian, melihat fenomena sosial.

Tujuan dari studi kepustakaan adalah untuk lebih mengetahui secara detail dan memberikan kerangka berpikir, khususnya referensi relevan yang berasal dari teori-teori, memberikan gambaran secara lengkap dengan menggunakan sumber atau penelusuran kepustakaan untuk mendapatkan informasi secara lengkap untuk menentukan tindak lanjut dalam mengambil langkah penting dalam kegiatan ilmiah diantaranya adalah buku utama dan buku penunjang.

III. Pembahasan

3.1 Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Sudiarta (2010:3) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan sekitar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu. Maka dari itu, proses pembelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Prastyawan (2011:170) mengemukakan bahwa



pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif. Implikasinya bahwa pembelajaran harus dirancang secara kreatif dan sistematis dengan menggunakan strategi yang efektif untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa.

Hal ini dikarenakan suatu strategi pendidikan memiliki kelemahan dan kelebihan, juga karena sebenarnya strategi pendidikan itu terletak pada continuum dari tingkat yang paling lemah (sedikit) tekanan paksaan dari luar, ke arah paling banyak (kuat). Strategi pendidikan terdiri atas empat macam yakni, strategi fasilitatif (*facilitative strategies*), strategi pendidikan (*re-education strategies*), strategi bujukan (*persuasive strategies*), dan strategi paksaan (*power strategies*). Dalam keempat strategi tersebut sulit menemukan adanya strategi dan pendidikan dikarenakan pada kenyataannya tidak memiliki batasan-batasan yang jelas untuk membedakan strategi yang satu dengan yang lainnya. Misalnya strategi fasilitatif, strategi fasilitatif mungkin juga dapat dipakai dalam strategi pendidikan atau mungkin dalam strategi lainnya. Namun, tergantung pada pelaksanaan program perubahan sosial yang dapat memahami berbagai macam strategi, dapat memilih untuk menentukan strategi yang akan dapat mencapai suatu tujuan perubahan sosial. Kreativitas Siswa, Kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana berada. Dengan demikian, perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers (dalam Munandar, 1999: 19) menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya. Supriyadi, (1994:7) kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Supriadi (dalam Rachmawati, dkk, 2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Jadi, Sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang. Kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan



atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan, mengubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada; suatu sikap, yaitu kemauan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan memiliki fleksibilitas dalam pandangan; suatu proses yaitu proses bekerja keras dan terus menerus sedikit demi sedikit untuk membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaan yang dilakukan. Kreativitas merupakan hasil dari berpikir kreatif sangat penting bagi kehidupan manusia. Utami Munandar (1999) mengatakan alasan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan. Pertama, dengan berkreasi maka dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian pengembangan kreativitas belum memadai, khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini perlu disadari bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia.

Munandar (dalam Asrori:1999) mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain a) senang mencari pengalaman baru, b) memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, c) memiliki inisiatif, d) memiliki ketekunan yang tinggi, e) cenderung kritis terhadap orang lain, f) berani menyatakan pendapat dan keyakinannya, g) selalu ingin tahu, i) Peka atau perasa, j) energik dan ulet, k) Menyukai tugas-tugas yang majemuk, l) Percaya kepada diri sendiri, m) mempunyai rasa humor, n) memiliki rasa keindahan, o) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi. Clark (dalam Asrori 2009: 12) mengategorikan faktor-faktor yang mendukung kreativitas adalah a) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, b) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, c) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, d) Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian, e) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mencatat, menerjemahkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan, f) Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.

1. Kondisi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah.

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan siswa yang membutuhkan perhatian dari orang dewasa, seperti orang-tua dan guru di sekolah. Perkembangan kreativitas membutuhkan keamanan dan kebebasan psikologis. Keamanan psikologis dapat dimunculkan melalui tiga proses yang berasosiasi, yaitu menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya; kreativitas tidak memerlukan evaluasi eksternal, dan memahami



individu secara empati. Sedangkan kebebasan psikologis adalah pentingnya guru mengizinkan siswa secara bebas berekspresi simbolik, sehingga kreativitas dapat diaktualisasikan. Situasi seperti ini membuat individu menjadi bebas sepenuhnya untuk berimajinasi, merasakan, bahkan menjadi apapun yang penting bagi dirinya. Siswa yang memiliki potensi kreatif mempunyai kebutuhan dan masalah khusus. Jika mendapat pembinaan yang tepat yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi kreativitasnya secara utuh dan optimal, mereka dapat memberikan sumbangan yang luar biasa kepada masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran sekarang masih menekankan kemampuan ingatan, dan mengabaikan fungsi berpikir kreatif. Selain itu, kebanyakan informasi disajikan dalam bentuk verbal dan kurang memberikan latihan kemampuan berpikir kreatif. Strategi pembelajaran pada umumnya masih menekankan aspek kemampuan menghafal, menebak terhadap beberapa alternative jawaban soal yang sudah disediakan, sehingga para siswa dapat kehilangan potensi kreatifnya karena terbiasa menjawab soal-soal ujian dalam bentuk konvergen dan vertikal, sedikit sekali bahkan tidak pernah berlatih mengembangkan pola pikir divergen dan lateral. Kewajiban seorang guru untuk membantu dalam menumbuh kembangkan kreativitas siswa di sekolah melalui strategi pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan keunikan siswa. Guru diharapkan menjadi pelopor untuk membuka jalan baru ke arah pengembangan kreativitas siswa. Jika tidak bangsa Indonesia tidak bisa keluar dari ancaman maut akan kelangsungan hidup. Dalam era global ini kita menghadapi bermacam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang sosial dan budaya. Upaya pemecahan tantangan-tantangan itu, memerlukan kemampuan berpikir kreatif, yaitu suatu kemampuan individu yang unik berupa aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam suatu pembelajaran.

Situasi dan kondisi pandemic Covid-19 mengharuskan pelaksanaan pembelajaran berkolaborasi dengan perkembangan teknologi informasi yang memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam pembelajaran dan pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terjadi perubahan cara mengajar dari cara konvensional menjadi ke digital. Adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran. Pembelajaran secara daring merupakan sistem pembelajaran tidak bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses pembelajaran dengan jarak jauh dan memberikan pengalaman membelajarkan siswa kreatif.

Pengalaman membelajarkan siswa kreatif, terkadang siswa kreatif memiliki sifat-sifat yang berani, sehingga kadang-kadang berperilaku berani menentang pendapat, menunjukkan ego yang kuat, bertindak semau gue, menunjukkan minat yang sangat kuat terhadap yang menjadi perhatiannya, namun pada saat yang berbeda mengabaikannya, memerlukan kebanggaan atas karyanya. Sifat-sifat tersebut sering bertentangan dengan yang guru harapkan. Guru mengharapkan



siswa sopan, rajin, ulet, menyelesaikan tugas sesuai dengan yang guru targetkan, bersikap kompromis, tidak selalu bertentangan pendapat dengan guru, percaya diri, penuh energi, dan mengingat dengan baik. Akibat suasana kontradiktif inilah, maka sering terjadi prakarsa kreatif siswa diabaikan atau tidak mendapat dukungan dari guru. Upaya mengembangkan kreativitas siswa, tidaklah harus merupakan satu mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi dapat dilakukan secara terintegrasi pada setiap mata pelajaran yang ada. Hal ini berarti bahwa materi pelajaran apapun dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Hanya saja dalam mengembangkan kreatifitas siswa melalui pembelajaran tentunya dibutuhkan strategi yang kreatif pula. Sedangkan menghasilkan pembelajaran yang kreatif tentulah membutuhkan pemikiran yang kreatif, oleh karena itu diartikan bahwa guru yang kreatif pada umumnya berpeluang lebih mampu mengembangkan siswa menjadi kreatif.

2. Hubungan Pembelajaran Inovatif dengan Kreativitas Siswa.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran inovatif biasanya berlandaskan paradigma membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru. Transformasi terjadi melalui kreativitas baru siswa. (Gardner, 1991) yang merupakan hasil dari munculnya struktur kognitif baru. Pemahaman yang mendalam terjadi ketika hadirnya informasi baru yang mendorong munculnya atau menaikkan struktur kognitif yang memungkinkan para siswa memikirkan kembali ide-ide mereka sebelumnya

Setting pembelajaran inovatif mendorong kreativitas siswa secara aktif yang memiliki beberapa ciri: (1) menyediakan peluang kepada siswa belajar dari tujuan yang ditetapkan dan mengembangkan ide-ide secara lebih luas; (2) mendukung kemandirian siswa belajar dan berdiskusi, membuat hubungan, merumuskan kembali ide-ide, dan menarik kesimpulan sendiri; (3) sharing dengan siswa mengenai pentingnya pesan bahwa dunia adalah tempat yang kompleks di mana terdapat pandangan yang multi dan kebenaran sering merupakan hasil interpretasi; (4) menempatkan pembelajaran berpusat pada siswa dan penilaian yang mampu mencerminkan berpikir divergen siswa.

Secara lebih spesifik, peranan guru dalam pembelajaran inovatif yang berpengaruh pada kreativitas siswa adalah sebagai *expert learners*, sebagai manager, dan sebagai mediator. Sebagai *expert learners*, guru diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran, menyediakan waktu yang cukup untuk siswa, menyediakan masalah dan alternatif solusi, memonitor proses belajar dan pembelajaran, merubah strategi ketika siswa sulit mencapai tujuan, berusaha mencapai tujuan kognitif, metakognitif, afektif, dan



psikomotor siswa. Sebagai manager, guru berkewajiban memonitor hasil belajar para siswa dan masalah-masalah yang dihadapi mereka, memonitor disiplin kelas dan hubungan interpersonal, dan memonitor ketepatan penggunaan waktu dalam menyelesaikan tugas.

Dalam hal ini, guru berperan sebagai *expert teacher* yang memberi keputusan mengenai isi, menyeleksi proses-proses kognitif untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan pengelompokan siswa. Sebagai mediator, guru memandu mengetengahi antarsiswa, membantu para siswa memformulasikan pertanyaan atau mengkonstruksi representasi visual dari suatu masalah, memandu para siswa mengembangkan sikap positif terhadap belajar, pemusatan perhatian, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan awal, dan menjelaskan bagaimana mengaitkan gagasan-gagasan para siswa, pemodelan proses berpikir dengan menunjukkan kepada siswa ikut berpikir kritis.

3.2 Implementasi Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Dengan munculnya pandemik COVID-19 kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah kini menjadi belajar di rumah melalui daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah. Belajar daring (*online*) dapat menggunakan teknologi digital seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom*, *video converence*, telepon atau *live chat* dan lainnya. Namun yang pasti harus dilakukan adalah pemberian tugas melalui pemantauan pendampingan oleh guru melalui *whatsapp* grup sehingga anak betul-betul belajar. Kemudian guru-guru juga bekerja dari rumah dengan berkoordinasi dengan orang tua, bisa melalui *video call* maupun foto kegiatan belajar anak dirumah untuk memastikan adanya interaksi antara guru dengan orang tua.

Beberapa sekolah yang belum dapat menyelenggarakan KBM daring dapat mengembangkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media belajar alternatif selama peserta didik belajar di rumah. Mereka dapat menggunakan sumber belajar yang ada yaitu buku siswa sesuai dengan tema-tema yang diajarkan sesuai jadwal yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran berbasis *daring learning* menunjukkan keterogisasi setuju. Hal ini ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran berbasis *daring learning*, para siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran dan Para siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Vicky dan Putri (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016) Penyelenggaran *google classroom* di sekolah dasar tanpa menyampingkan pembelajaran konvensional yang dilakukan. Hal ini merupakan kelebihan *blended learning*, dimana menggabungkan dua metode pembelajaran konvensional dan daring untuk membuat siswa merasa nyaman dan aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya. Survei yang dilakukan Lenny N Rosalin Deputi Menteri PPPA Bidang Tumbuh Kembang Anak juga menunjukkan harapan anak



tentang program belajar dirumah. Anak-anak yang mengikuti survei dari 29 provinsi berharap agar sekolah tidak terlalu banyak memberikan tugas dan komunikasi dua arah antara guru dan murid dirasa lebih efektif (Ade Nasihudin Al Ansori, 2020). Menurut Heru Purnomo dalam pikiran rakyat media *network* pembelajaran jarak jauh dengan penerapan metode pemberian tugas secara daring bagi para siswa melalui *whatsapp* grup dipandang efektif dalam kondisi darurat karena adanya virus corona seperti sekarang ini. Ashari, (2020) banyak guru mengimplementasikan dengan cara-cara beragam belajar di rumah, dari perbedaan belajar itu basisnya tetap pembelajaran secara daring. Ada yang menggunakan konsep ceramah *online*, ada yang tetap mengajar di kelas seperti biasa tetapi divideokan kemudian dikirim ke aplikasi *whatsapp* siswa, ada juga yang memanfaatkan konten-konten gratis dari berbagai sumber.

Menurut Putra Wijaya dalam (Suryawan, 2020) belajar di rumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, apalagi sudah ada didukung dengan sistem daring. Jadi proses pembelajaran bisa terjadi di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. Oleh karena itu semua bisa berjalan dengan baik, dengan dukungan fasilitas seperti internet. Dalam hal pelaksanaan belajar di rumah guru meminta bantuan orang tua atau kakak siswa sebagai narasumber yang langkah-langkahnya telah diberikan melalui grup *whatsapp*. Untuk laporan pelaksanaan pembelajaran dapat berupa foto atau video yang harus diposting melalui grup.

Berdasarkan beberapa referensi yang diacu dalam tulisan ini dapat ditarik simpulan Implementasi Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 sangat membantu banyak guru mengimplementasikan dengan cara-cara beragam belajar di rumah, dari perbedaan belajar itu basisnya tetap pembelajaran secara daring. Ada yang menggunakan konsep ceramah *online*, ada yang tetap mengajar di kelas seperti biasa tetapi divideokan kemudian dikirim ke aplikasi *whatsapp* siswa, ada juga yang memanfaatkan konten-konten gratis dari berbagai sumber. Guru bisa bertindak lebih inovatif dengan melakukan berbagai macam pembaharuan demi kelancaran pembelajaran berlangsung secara optimal. Dengan pembelajaran inovatif secara lebih spesifik, peranan guru dalam pembelajaran inovatif yang berpengaruh pada kreativitas siswa adalah sebagai *expert learners*, sebagai manager, dan sebagai mediator. Sebagai *expert learners*, guru diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran, menyediakan waktu yang cukup untuk siswa, menyediakan masalah dan alternatif solusi, memonitor proses belajar dan pembelajaran, merubah strategi ketika siswa sulit mencapai tujuan, berusaha mencapai tujuan kognitif, metakognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

IV. Kesimpulan

Strategi pembelajaran inovatif mempunyai peranan penting untuk memberikan kontribusi kepada siswa dalam membangun dan mengembangkan



pengetahuan menuju perubahan yang lebih baik. Apabila penerapan pembelajaran inovatif yang dilakukan guru secara efektif, bisa menumbuhkan bahkan mengembangkan para siswa yang mempunyai kreativitas diri. Semakin kreatif, semakin tinggi juga tingkat stimulasi siswa, sehingga berdampak positif dalam proses belajar mereka. Peranan guru untuk mewujudkan strategi pembelajaran inovasi merupakan suatu kewajiban. Kewajiban dalam menumbuh kembangkan kreativitas siswa di sekolah melalui strategi pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan keunikan siswa. Guru diharapkan menjadi pelopor untuk membuka jalan baru ke arah pengembangan kreativitas siswa. Jika tidak, bangsa Indonesia tidak bisa keluar dari ancaman maut akan kelangsungan hidup. Berdasarkan pembahasan di atas bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat dilakukan dengan baik. COVID-19 begitu besar dampaknya bagi pendidikan untuk memutus rantai penularan pandemik COVID-19 pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah sekarang menjadi belajar di rumah dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti ruang guru, *class room*, *zoom*, *google doc*, *google from*, maupun melalui grup *whatsapp*. Kegiatan belajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi dan soal latihan kepada siswa, dari soal-soal latihan yang dikerjakan oleh siswa dapat digunakan untuk nilai harian siswa. Adanya kerjasama dan timbal balik antara guru, siswa dan orang tua yang menjadikan pembelajaran daring menjadi efektif.

Daftar Pustaka

- Ade Nasihudin Al Ansori. (2020). *Belajar di Rumah Akibat Corona COVID-19, Ini Pendapat dan Harapan Anak Indonesia*. Liputan6. <https://m.liputan6.com/health/read/4224969/belajar-di-rumah-akibat-corona-covid-19-ini-pendapat-dan-harapan-anak-indonesia>
- Ashari, M. (2020). *Proses Pembelajaran Daring di Tengah Antisipasi Penyebaran Virus Corona Dinilai Belum Maksimal*. PikiranRakyatcom. <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01353818/proses-pembejalaran-daring-di-tengah-antisipasi-penyebaran-virus-corona-dinilai-belum-maksimal>
- Asrori, Mohammad. 2009. Psikologi Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Guilford, J.P. 1976. Intelligence, creativity and their educational implications. San Diego, California: The British Printing Co.,
- Munandar, Utami. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rinkea Cipta.
- Prastyawan. 2011. Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran. Al Hikmah. Volume 1, Nomor 2, September 2011.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta :



Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Denpasar
<http://ejournal.uhnsugriwa.ac.id/index.php/ppg>
Volume. 3, Nomor 1 Mei 2022; e ISSN: 2722-8614

- Robert Knapp PublisherGardner, 1991. Fisiologi Tanaman Budidaya. Indonesia. University Press, Jakarta.
- Sudiarta, I Gusti Putu. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sanjaya, Wina. 2010. Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suryawan, O. (2020). *Guru Diminta Aktif Awasi Pembelajaran Daring Agar Siswa Tetap Fokus*. BBALIPUSPANEWS.COM
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*.