

LAPORAN PENELITIAN



ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI COVID-19

Tim Pengusul

Ketua	: Sumianto, S.Pd., M.Pd	NIDN. 1012028203
Anggota	: 1. Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd	NIDN. 1027058901
	2. Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd	NIDN. 1022048902
	3. Azizah Munawarah	NIM. 1786206013
	4. Zulifitria Ningsih	NIM. 1986206133

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2021**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul Penelitian : Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19.

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 793/Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Sumianto, M.Pd.

b. NIDN : 1012028203

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

e. Nomor HP : 0852 7474 2619

f. Email : anto.pgsduniversitaspahlawan@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd

b. NIDN : 1027058901

c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd

b. NIDN : 1022048902

c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Anggota Peneliti (3)

a. Nama Lengkap : Azizah Munawarah

b. NIM : 1786206013

c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Anggota Peneliti (4)

a. Nama Lengkap : Zulifitria Ningsih

b. NIM : 1986206133

c. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

d. Biaya Penelitian : Rp. **3.250.000,-** (Tiga juta dua ratus limapuluh ribu rupiah)

Bangkinang, 25 Januari 2021

Mengetahui,
a.n. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



Dr. Nurmalina, M.Pd.
NIP TT. 096 542 104

Ketua Peneliti,



Sumianto, S.Pd., M.Pd.
NIP TT. 096 542 176

Menyetujui,
Ketua LPPM UP



Ns. Apriza, M.Kep.
NIP TT. 096 542 024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19.

2. Peneliti : Sumianto, M.Pd

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Sumianto, S.Pd., M.Pd	Dosen	Ilmu Pendidikan	PGSD
2.	Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd	Dosen	Ilmu Pendidikan	PGSD
3.	Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd	Dosen	Ilmu Pendidikan	PGSD
3.	Azizah Munawarah	Mahasiswa	PGSD	PGSD
4.	Zulifitria Ningsih	Mahasiswa	PGSD	PGSD

3. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian): Objek penelitian adalah Guru SDN 028 Rimbo Panjang, dan segi penelitian berupa Analisis kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran.

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan September tahun 2020

Berakhir : bulan Januari tahun 2021

5. Lokasi Penelitian (lab/lapangan):

SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar

6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

Instansi lain yang terlibat adalah dinas pendidikan Kab. Kampar, kontribusinya membantu peneliti dalam membangun kesepahaman akan pentingnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dan membantu mensosialisasikan program kegiatan ini ke SD.

7. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan:

Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan yang diharapkan diperoleh gambaran kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran. Temuan yang ditargetkan terdapatnya gambaran kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran, terutama pada masa pandemi covid-19.

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi):

Nama Terbitan Berkala Ilmiah Nasional Bereputasi : *Basicedu Online*

Tahun Rencana Publikasi : 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
a. Latar Belakang Penelitian	3
b. Rumusan Masalah	3
c. Tujuan Penelitian	3
d. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III METODE PENELITIAN	16
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	19
a. Anggaran Biaya	19
b. Jadwal Penelitian	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN-LAMPIRAN	21
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul	22
Lampiran 2. Rincian Anggaran Biaya Penelitian	31

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian	19
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas dan Uraian Umum	22
Lampiran 2. Rincian Anggaran Biaya Penelitian	31

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang akan memberikan dampak bagi siswa, yaitu dampak pengetahuan dan dampak kegiatan secara psikomotor siswa. Agar proses kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan bermakna bagi siswa, maka guru harus merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin baik dari segi peralatan, metode, pendekatan, maupun dari segi media belajar. Media belajar yang baik tentunya media yang dapat memberi pengetahuan dan bermakna bagi siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diinginkan dalam belajar. Media pembelajaran dapat digunakan selama proses pembelajaran secara tatap muka atau secara dalam jaringan (daring).

Pembelajaran saat ini dimasa pandemi Covid-19, hampir semua kegiatan pembelajaran dilakukan tidak tatap muka atau secara daring, hal ini dimaksudkan untuk mencegah penularan virus secara cepat dan berlebihan. Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini tentunya membutuhkan perhatian yang lebih dari guru untuk membelajarkan siswa-siswanya. Untuk itu, seorang guru harus lebih fokus lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran tidak lupa pula merancang media pembelajaran sekreatif mungkin agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam belajar, mengingat siswa hanya duduk selama proses pembelajaran di depan laptop atau telepon seluler (HP).

Agar siswa semakin fokus dan termotivasi dalam belajar, setidaknya guru dapat selalu menampilkan ide-ide baru dalam membuat dan merancang media pembelajaran terutama dalam pembelajaran (*online*) atau daring. Pembelajaran secara daring didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak dan dengan dukungan jaringan internet. Ini merupakan modifikasi transfer pengetahuan melalui forum website dan tren teknologi digital sebagai ciri khas dari revolusi industry 4.0 untuk menunjang pembelajaran selama masa pandemi COVID-19 (Herliandry, 2020).

Selain itu, guru harus selalu menciptakan sesuatu hal yang menyenangkan bagi siswa seperti memberikan siswa kegiatan untuk bereksperimen sehingga siswa mampu bekerja menggunakan keterampilan panca inderanya hal ini menunjukkan guru memiliki kreatifitas dalam mengajarnya. Pada masa pandemi ini, media yang dapat dirancang oleh guru dapat berupa media yang bersifat audio (suara), visual (gambar), maupun audio visual. Dalam merancang media pembelajaran yang bersifat audio setidaknya guru harus memperhatikan dari kualitas suara yang baik, yaitu suara yang dihasilkan jelas tidak putus-putus, dapat diputar menggunakan alat putar audio yang dapat dibuka di semua jenis pemutar audio atau universal. Untuk media pembelajaran yang bersifat visual, guru harus mempertimbangkan kondisi siswa dan pilihan warna serta kualitas gambar yang jelas hal ini sesuai yang disampaikan oleh Huda (2017).

Selain media yang akan digunakan dalam belajar oleh siswa, seorang guru juga harus lebih kreatif dan bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran taerkait hal ini yaitu aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Banyak sekali pilihan media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru untuk mengajar secara daring diantaranya ada Zoom, Whats App, Microsoft Teams, Ruang Guru, Webex, dll. Masing-masing aplikasi yang disediakan di internet ada yang dapat diakses secara gratis dan ada pula yang harus berlangganan agar dapat memanfaatkan keistimewaan dari setiap aplikasi. Selain itu, masing-masing aplikasi memiliki kelemahan-kelemahan tersendiri, untuk itu guru harus pula kreatif dalam menggunakan aplikasi belajar ini agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan mudah oleh siswa.

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada minggu pertama dibulan September 2020, diperoleh data bahwa dari guru kelas tinggi yaitu guru kelas Lima pembelajaran dilakukan hanya menggunakan aplikasi whats app saja berupa petunjuk dalam mengerjakan tugas-tugas di rumah untuk siswa. Tugas-tugas yang dikirim guru berupa foto soal atau tugas yang ada di dalam buku paket siswa, kemudian. Tugas yang dikerjakan siswa dikumpul ke sekolah seminggu sekali sembari menjemput tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Selain itu rendahnya aktivitas fisik siswa dalam

belajar sedara daring ini akan mengakibatkan dampak secara psikologis siswa menjadi malas, siswa akan memiliki kualitas keterampilan yang menurun hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Aji (2020).

Berdasarkan fakta yang ditemukan, tentunya hal ini akan menyebabkan kualitas siswa akan menurun. Untuk itu, penulis akan melakukan kajian analisis mengenai kreativitas guru dengan judul penelitian adalah “Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran dimasa Pandemi COVID-19”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dilatar belakang, maka dalam penelitian ini akan membatasi permasalahan yaitu kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran selama proses pembelajaran Online.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran selama masa pandemi covid-19?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran aktivitas guru dalam merancang media pembelajaran di masa pandemi covid-19.

E. Manfaat penelitian

1. Kepala sekolah

Memberikan gambaran kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dimasa pandemi COVID-19.

2. Guru

Memberikan informasi tentang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dimasa pandemi COVID-19.

3. Peneliti

Peneliti dapat mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dimasa pandemi COVID-19 dan juga memberikan manfaat untuk penulis dalam menambah wawasan keilmuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas

Guru merupakan sosok yang dapat memberikan fasilitas belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran serta mengarahkan siswa untuk belajar. Agar dapat mengajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guru harus kreatif. Kreativitas guru merupakan suatu keharusan dalam merancang kegiatan pembelajaran, untuk itu perlu diketahui terkait pengertian kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut:

Menurut Munandar dalam (Dewantoro, 2017) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Sedangkan menurut Suryosubroto (2018) mengatakan Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Menurut Rachmawati dan Kurniati (Nurkhayati, 2017:89) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Clark Moustakas dalam (Dewantoro, 2017) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pola atau gaya hidup. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas-aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan. Menurut David Campbell dalam (Sihab, 2016), Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

Berdasarkan pengertian kreativitas yang telah diutarakan para ahli dapat dikatakan bahwa yang dimaksud kreativitas adalah kebiasaan pola atau cara

hidup seseorang yang selalu menciptakan sesuatu barang atau ide baru yang belum ada sebelumnya dan hal yang dilakukan sangat bermanfaat bagi orang banyak atau masyarakat luas.

2. Ciri-ciri Guru Kreatif

Guru yang kreatif merupakan guru yang mampu menunjukkan kebiasaan atau kebiasaannya dalam melaksanakan tugasnya terkait pelayanan terhadap siswa didiknya. Untuk itu, guru yang kreatif akan lebih mampu mengarahkan siswa didiknya dalam belajar dengan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

Ciri-ciri guru kreatif menurut Binham (2012) terdapat 7 (tujuh) ciri yaitu:

a. Mampu menciptakan ide baru

Guru selalu menampilkan ide-ide yang menarik dan berguna baik bagi siswa maupun bagi warga yang ada di sekolah. Ide yang dimunculkan bisa berupa ide yang muncul tiba-tiba atau ide yang telah direncanakan sebelumnya.

b. Tampil beda

Biasanya guru yang tampil beda lebih disukai oleh siswanya, dan guru selalu menampilkan sesuatu yang lain dari guru lainnya, baik cara mengajar ataupun dalam berpakaian.

c. Fleksibel

Guru yang kreatif biasanya selalu tampil fleksibel baik di kelas maupun di luar kelas terkait cara mengarahkan siswa dalam belajar terkait kondisi saat itu yang dihadapi siswa namun guru tetap memiliki prinsip. Guru mampu memahami keinginan siswa namun guru tetap mampu membuat keputusan dan menjalankan peraturan yang dibuat Bersama.

d. Mudah bergaul

Guru yang kreatif akan selalu mampu memposisikan dirinya dihadapan siswanya baik di dalam kelas maupun di luar kelas, tujuannya adalah agar siswa merasa nyaman dan merasa dekat dengan guru.

e. Menyenangkan

Dalam rangka membangkitkan minat belajar siswa agar tidak tegang, guru kreatif akan selalu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru akan membuat suatu permainan dalam rangka mencapai tujuan

pembelajaran yang diselingi dengan cerita humor ataupun cara lain yang menyenangkan bagi siswa.

f. Suka melakukan eksperimen

Dalam rangka mencapai maksud dengan baik, seorang guru selalu melakukan kegiatan percobaan baik itu dalam penggunaan media untuk mengajar, menggunakan metode baru kemudian mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan apakah sudah efektif atau belum, jika telah baik maka akan dipakai sedangkan jika belum berhasil akan dilakukan perbaikan dalam mengajarnya.

g. Cekatan

Guru yang cekatan merupakan guru yang selalu tanggap dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan baik serta tidak menunda permasalahan. Biasanya guru yang kreatif ringan tangan mudah membantu orang lain yang membutuhkan.

Sedangkan ciri guru kreatif menurut Asror (Potoni, 2004) menjelaskan ciri-ciri orang yang kreatif adalah:

- a. Memiliki dorongan rasa ingin tahu secara intelektual. Mereka sering mempertanyakan sesuatu yang kadang diluar pemikiran orang lain.
- b. Memiliki daya abstraksi dan penalaran besar. Mereka mudah memahami materi yang sulit dan merangkai fakta, sehingga membentuk hubungan sebab-akibat, maupun pola pikir yang lainnya.
- c. Memiliki minat yang luas, kemampuan dan persiapan belajar yang tinggi, konsentrasi dan ketekunan besar dengan sifat tidak mudah putus asa dalam mencari pemecahan masalah.
- d. Guru diberi kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi dan tantangan perkembangan pendidikan yang berimplikasi pada kesiapan guru dapat beradaptasi dengan cepat dan tepat. Kemampuan seorang guru untuk selalu berfikir kreatif dalam hal ini sangatlah mutlak diperlukan, guna untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan ciri-ciri guru kreatif yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini akan menggunakan ciri guru kreatif menurut Binham sebagai indikator guru kreatif, dengan pengamatan penelitian berfokus pada tujuh ciri guru kreatif.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Terdapat beberapa faktor pendukung dan menghambat kreativitas seseorang, diantaranya diuraikan berdasarkan pendapat para ahli sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

Terdapat beberapa faktor pendukung kreativitas seseorang, diantaranya menurut Clark (1983) dalam (Sihab, 2016) diantaranya adalah:

- 1). Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- 2). Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3). Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- 4). Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.

b. Faktor Penghambat

Adapun yang menjadi faktor penghambat seseorang untuk kreatif menurut Clark (1983) dalam (Sihab, 2016) adalah sebagai berikut:

- 1). Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan
- 2). Otoritarianisme
- 3). Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- 4). Stereotif peran seks/jenis kelamin
- 5). Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.

Sedangkan faktor yang dapat mempengaruhi seseorang menjadi kreatif menurut Utami Munandar (1988) dalam (Sihab, 2016) adalah faktor:

- 1). Usia
- 2). Tingkat pendidikan orang tua
- 3). Tersedianya fasilitas
- 4). penggunaan waktu luang

4. Upaya Membantu Mengembangkan Kreativitas dan Implikasi dalam Pendidikan

Dalam rangka menciptakan kreativitas, terkait pengembangan kreativitas dalam hubungan dengan siswa pada pendidikan, dapat dilakukan kegiatan atau dapat dikembangkan kreativitas guru. Menurut Torrance (1977) dalam (Sihab,

2016) kreativitas menamakan dengan istilah “*Creative Relationship*” dapat dikembangkan dengan cara:

- 1). Pembimbing berusaha memahami pikiran dan perasaan anak.
- 2). Pembimbing mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan.
- 3). Pembimbing lebih menekankan pada proses daripada hasil, sehingga pembimbing dituntut mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
- 4). Pembimbing tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- 4). Pembimbing berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

Sedangkan bantuan untuk mengembangkan kreativitas anak menurut Dedi Supriadi (1994) dalam (Sihab 2016) adalah sebagai berikut:

- 1). Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
- 2). Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.
- 3). Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkombinasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
- 4). Membantu anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan malahan menghukumnya.
- 5). Memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya.
- 6). Memberikan informasi-informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dipergunakan oleh guru baik pada kelas *off line* (tatap muka) ataupun *online* (dalam jaringan dengan aplikasi). Media pembelajaran dapat dipergunakan seorang guru baik yang telah disediakan (membeli yang telah jadi) ataupun merancang sendiri dengan mengedepankan kreativitasnya sebagai seorang yang profesional. Berikut akan dibahas terkait pengertian media, jenis media, dan karakteristik media yang baik.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan guru dalam rangka membelajarkan siswanya agar mencapai tujuan pencapaian kompetensi dan perkembangan belajar siswa. Media pembelajaran menurut Schramm (1977) dalam (Zakky, 2020) adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan di dalam dan diluar kelas, hal ini sesuai pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Dalam menggunakan media pembelajaran agar hasilnya lebih maksimal, sebaiknya media direncanakan terlebih dahulu sesuai yang dikemukakan oleh Munadi (2008) dalam (Zakky, 2020) Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pengertian media menurut para ahli, dapat dikatakan bahwa yang dimaksud media pembelajaran merupakan sebuah teknologi atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien baik dipergunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan yang sebelumnya telah direncanakan. Dengan adanya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tentunya akan membawa perubahan dalam iklim proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat pula menarik perhatian siswa untuk belajar, hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Nurrita (2018) Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam mengajarkan siswa menuju konstruksi ilmu. Selain

itu, menurut Indriana (2011:48-49) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pengajaran.
- b) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya, penggunaan foto, CD, video, atau televisi untuk memberikan pelajaran tentang binatang buas seperti harimau, dan sebagainya. Atau, dapat menghadirkan binatang yang sudah lama tidak ada lagi, seperti dinosaurus, saat memberikan pelajaran tentang binatang prasejarah, dan lain sebagainya.
- c) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil; tersebut. Misalnya, membahas tentang kapal, pesawat, candi, dan lain sebagainya. Atau, menjelaskan tentang mikroba, virus, bakteri, dan lain sebagainya.
- d) Memberikan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan tehnik gerakan lambat dalam media film, bisa memperlihatkan tentang lintas peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu detail kronologi ledakan. Demikian juga, gerakan yang terlalu lambat sehingga bisa dipercepat untuk media pengajaran, seperti pertumbuhan benih, proses mekarnya bunga, dan lain sebagainya.

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, guru harus memahami terlebih dahulu jenis dan kriteria media yang baik sehingga penggunaan media dalam pembelajaran dapat lebih bermakna.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu bagi seorang guru dalam menentukan jenis media yang dipergunakan dalam pembelajaran. Jenis media pembelajaran dapat dipilih berdasarkan fungsi atau kegunaannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat jenis-jenis media pembelajaran pada uraian berikut:

a. Rudy Brets

Jenis media belajar menurut Brets dalam (Mawardi, 2012) membagi media pembelajaran kedalam tujuh klasifikasi yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, Media ini menampilkan suara dan gambar yang dapat bergerak dalam penggunaannya sebagai contoh film bersuara, film

pada televisi, televisi, video di internet seperti youtube dan lain sebagainya.

- 2) Media audio visual diam, media ini merupakan media yang operasionalnya dalam bentuk gambar atau video namun objek atau benda tersebut diam tanpa adanya efek animasi atau gerakan.
- 3) Audio Semi gerak, media seperti ini contohnya adalah tulisan lide yang diberi efek tertentu dengan adanya suara.
- 4) Media visual bergerak, media ini tidak menampilkan suara namun hanya menampilkan video atau gambar yang bergerak dengan efek animasi seperti film bisu.
- 5) Media visual diam, media ini menggunakan tampilan gambar tanpa adanya animasi, gambar yang disajikan hanya diam tidak bergerak seperti foto, halaman cetak koran, dll.
- 6) Media audio, media berbasis audio ini mengandalkan suara yang dapat didengar oleh orang normal, biasanya digunakan dalam pembelajaran Bahasa asing. Media ini contohnya adalah radio, telepon, sound sistem, pita audio, dll.
- 7) Media cetak, media cetak ini merupakan media yang dapat diamati dan disentuh secara langsung seperti contohnya adalah buku, majalah, koran, modul dan lain sebagainya.

b. Mawardi

Jenis media pembelajaran menurut Mawardi (2012) dengan menyimpulkan pendapat Anderson (1976), dikelompokkan menjadi lima jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto gambar, poster, kartun, grafik, dll.
- 2) media audio, media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, mp3, radio.
- 3) media audio visual, media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide.
- 4) multimedia, media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti, animasi. Multimedia sering diidentikan dengan computer, internet, dan pembelajaran berbasis internet.

- 5) media realita, yaitu media yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti binatang, specimen, herbarium, dll.

Berdasarkan jenis media pembelajarang yang telah diuraikan oleh ahli tersebut, dapat dikatakan bahwa secara umum media pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Masing-masing jenis media yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian materi yang sedang diajarkan kepada siswa.

3. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Setelah mengetahui tentang pengertian dan jenis media pembelajaran, agar media pembelajaran dapat membantu secara maksimal dalam pembelajaran, maka perlu diketahui kriteria atau ciri-ciri media pembelajaran yang baik sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Kriteria atau ciri-ciri media pembelajaran yang baik menurut Huda (2017) dikelompokkan kedalam lima kategori, yaitu: a). kualitas tampilan yang menarik, b). memberikan pengalaman kepada siswa, c). memiliki ciri khas, d). mudah dalam penggunaan, e). hasil belajar meningkat.

Sedangkan kriteria atau ciri-ciri media pembelajaran yang baik dan dinamis menurut Bimo (2017) dibagi kedalam 17 ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

- a). Bersifat materia, material yang dimaksudkan adalah media pembelajaran memiliki wujud materinya, misalnya torso manusia dalam pembelajaran biologi.
- b). Model dari suatu konsep atau gagasan tertentu, Beberapa contoh wujud media pembelajaran yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut merupakan suatu model atas konsep atau realitas tertentu misalnya adalah sebagai berikut: anatomi tubuh manusia berupa tulang-tulang, kerangka tubuh katak, dll.
- c). Adaptif, menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dilapangan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep seperti, cara mengajar siswa kelas rendah dengan kelas tinggi tentunya disesuaikan dengan perkembangan siswa.

- d). Interaktif, Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri interaktif, dalam arti dapat digunakan oleh siswa didik yang mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam mata pelajaran tertentu. Contohnya: model sirkuit listrik, model tsunami/banjir, dll.
- e). *Reusable*, yaitu barang yang dapat dipergunakan berulang bukan barang hanya sekali pakai. Selain itu, media juga dapat dibongkar dan dipasang kembali baik dalam partisi kecil atau dalam ukuran besar.
- f). Berada di area pendidikan.
- g). Mempermudah penyampaian pembelajaran.
- h). Visualisasi, visualisasi ini digunakan terkait dalam mengajarkan terutama pada materi yang sulit dilihat secara nyata. Visualisasi dilakukan dalam rangka membantu siswa dalam menguasai konsep tertentu.
- i). Audio, media pembelajaran dilakukan menggunakan audio ini diharapkan dapat memberikan stimulus siswa untuk mudah dalam memahami konsep atau pengetahuan yang sedang dipelajarinya.
- j). Kinestetik, media yang dirancang untuk melakukan suatu gerakan atau kinestetik siswa dalam belajar, hal ini akan mempermudah siswa dalam belajar karena psikomotor siswa akan memperoleh stimulus.
- k). Edukatif, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bersifat edukatif ini maksudnya adalah media yang digunakan memiliki nilai dalam proses pembelajaran dapat bermakna dan mengarahkan siswa untuk belajar dan menemukan pemahaman terhadap suatu konsep tertentu.
- l). Fiksatif, suatu media pembelajaran dapat menangkap, merekam, mengkonstruksi ulang suatu konsep tertentu atau abstraksi tertentu untuk kemudian dijadikan suatu model yang akan dapat digunakan secara fisik oleh orang-orang yang memiliki kepentingan terhadap model tersebut. Dengan adanya sifat atau ciri fiksatif inilah yang memungkinkan suatu media pembelajaran untuk membantu siswa atau guru dalam menyampaikan materi belajar yang dimilikinya.
- m). Distributif, kemampuan suatu media pembelajaran untuk mentransformasikan konsep yang telah dia rekam dalam ruang waktu tertentu yang sesuai dengan keadaan siswa atau proses pembelajaran yang dia alami.

- n). Manipulatif, dapat direkam dan direkonstruksi dalam jangka waktu yang sangat ringkas bahkan lebih cepat dari pada kejadian aslinya. Dengan adanya sifat ini suatu media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar siswa.
- o).Eksploratif, Media pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran yang sedang dia pelajari.
- p). Replikatif, Media pembelajaran merupakan sebuah replika dari suatu konsep atau suatu gagasan atau suatu realitas tertentu, sehingga tingkat kemiripannya bisa jadi tidak seratus persen mirip, akan tetapi ada beberapa bagian penting yang sangat persis dengan bentuk asli dari realitas yang ia simbolkan.
- q).Terbatas, suatu media pembelajaran hanya mampu mewakili beberapa realitas atau konsep tertentu sehingga untuk mempelajari materi yang lain suatu siswa dimungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang lainnya.

Saat ini, hampir semua layanan pendidikan menggunakan layanan pembelajaran secara daring. Pada pembelajaran daring (*E-Learning*) diperlukan aplikasi yang menghubungkan antara pemberi pelajaran dengan para pembelajar. Menurut Rosenberg dalam Sutopo (2012) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas. Kriteria *e-learning* tersebut adalah sebagai berikut:

- a) E-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi, dan membagi materi ajar atau informasi.
- b) Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet standar.
- c) Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ciri-ciri media pembelajaran yang baik yang diutarakan oleh Huda dan Rosenberg.

C. Hubungan Kreativitas Guru dengan Media Pembelajaran

Kreativitas guru sangat erat kaitanya dengan media pembelajaran. Melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam rangka mempermudah siswa dalam memahami pengetahuan dan konsep pendidikan, seorang guru sangat memerlukan ide yang kreatif. Ide kreatif yang di temukan guru dituangkan kedalam bentuk media pembelajaran yang dipergunakan oleh siswa, dengan demikian akan terciptanya suatu siklus yang berulang dan tidak terlepas antara kreativitas guru dengan media pembelajaran terutama dimasa covid-19 ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 028 Jl. Pekanbaru-Bangkinang Desa Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Dipilihnya sekolah ini dikarenakan lokasi sekolah masih terjangkau oleh peneliti, selain itu sekolah ini terdampak covid-19. Penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil TA. 2020-2021.

B. Subjek Penelitian

Subjek yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah seluruh guru SDN 028 Rimbo Panjang dengan jumlah guru sebanyak 23 orang guru yaitu 3 orang guru laki-laki dan 20 orang guru perempuan.

C. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis mencoba menemukan fakta dan alur yang alamiah atau natural tanpa adanya perlakuan pada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, jenis penelitian dan desain yang dipergunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono dalam (Hidayat, 2012) adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Moleong (Hidayat, 2012) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Jadi berdasarkan data yang penulis temukan, maka peneliti akan melakukan

D. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sebenarnya adalah peneliti itu sendiri, namun dalam memperoleh data peneliti menggunakan panduan dalam memperoleh datanya. Data yang diharapkan terkumpul dalam penelitian ini adalah data yang bersifat primer dan data bersifat skunder.

Panduan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah secara langsung peneliti melakukannya dengan panduan indikator kreativitas guru dan indikator atau ciri-ciri media belajar yang baik. secara umum data primer dan data skunder dalam penelitian ini digunakan alat pengumpulan data berupa:

a. Data Primer

Data primer yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah terkait kreativitas guru dan media belajar yang digunakan dalam pembelajaran di masa covid-19, jadi alat yang dipergunakan adalah panduan lembar observasi dan diobservasi secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar catatan harian.

b. Data Skunder

Data skunder yang dipergunakan untuk melengkapi penelitian ini adalah data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan menggunakan indikator media pembelajaran yang baik yang dilakukan bersifat pertanyaan terbuka. Sedangkan dokumentasi yang dikumpulkan dapat berupa video media pembelajaran maupun kearsipan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Uji Keabsahan Data Untuk menjamin validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini maka teknik pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teknik triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi, wawancara mendalam bersifat terbuka, dan dokumentasi dengan sumber yang sama. Sumbernya adalah kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dimasa COVID-19.

E. Analisis Data Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian dan instrument yang digunakan, serta tujuan penelitian ini merupakan pemotretan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dimasa covid-19, maka dalam penelitian ini data akan dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh diuraikan berdasarkan indikator

keaktivitas guru dan indikator media pembelajaran yang baik. data diuraikan secara deskriptif kualitatif.

Tahap analisis data merupakan tahapan yang sangat menentukan, karena pada tahap ini kaidah-kaidah yang mengatur keberadaan objek penelitian harus sudah diperoleh. Pada tahap ini dilakukan upaya pengelompokan, menyamakan data yang sama dan membedakan data yang memang berbeda, serta menyisahkan pada kelompok lain data yang serupa, tapi tidak sama. Ketika sudah ada dilapangan peneliti memilih model Miles dan Hunderman sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Seperti telah dikemukakan semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data yang diperoleh akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu, perlu segera dilaksanakan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berikutnya merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema, polanya dan membuang yang tidak perlu.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk *table*, *grafik*, *pie chart*, *histrogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah di pahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori flowchart dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang dapat dipercaya.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

A. Anggaran Biaya

Besaran dana yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan pengelolaan dana yang dilakukan seefektif mungkin sehingga dapat terealisasinya penelitian ini yaitu sebesar Rp. 3.250.000,00 (*Tiga juta dua ratus limapuluh ribu rupiah*). Rincian rencana penggunaan dana penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp.)
1	Honorarium	1.400.000
2	Pembelian bahan habis pakai ATK dan pulsa, internet.	800.000
3	Pengumpulan data	500.000
4	Luaran dan Laporan Penelitian	550.000
JUMLAH		Rp. 3.250.000,-

B. Jadwal Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan serangkaian kegiatan yang akan dilakukan dan dituangkan kedalam tabel untuk mempermudah para pembaca untuk mengetahui prosedur kegiatan penelitian. Uraian jadwal penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan						Indikator Pencapaian
		8	9	10	11	12	01	
1	Observasi awal							Terkumpul data/masalah awal
2	Menyusun proposal penelitian.							Proposal Penelitian
3.	Pelaksanaan penelitian							Data observasi, wawancara, lembar validasi, catatan lapangan.
4.	Validasi data temuan							Data observasi, wawancara, lembar validasi, catatan lapangan.
5.	Analisis Data							Hasil analisis data.
6.	Penyusunan draf laporan penelitian.							Draft laporan penelitian.

7.	Penulisan laporan penelitian.								Laporan penelitian.
8.	Publikasi Laporan Penelitian								Jurnal Online

Demikian uraian anggaran biaya dan jadwal pelaksanaan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan uraian tentang hasil penelitian pada Bab V.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan observasi di lapangan dari bulan September hingga Januari tahun 2021, pada bagian ini akan memaparkan terkait hasil pengamatan dan pembahasan pelaksanaan observasi yang diuraikan pada sub bab sebagai berikut:

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini, dilakukan di SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar. Pengamatan dilakukan pada empat kelas, yaitu kelas: 1A, 2A, 3B dan 4A, dipilihnya kelas ini dilakukan secara acak atau random sebelumnya tanda adanya unsur kesengajaan. Selain itu, kondisi kegiatan pembelajaran yang sama dikarenakan harus tetap dirumah dan guru kelas yang telah berpengalaman dengan adanya sertifikat pendidik menyebabkan peneliti memutuskan untuk memilih subjek penelitian secara acak dan kelas dianggap memiliki kesamaan dan permasalahan yang sama dalam masa covid 19 ini. Pengamatan dilakukan setiap hari baik di dalam *whats app group* (WAG) maupun di lingkungan sekolah karena guru dan pegawai sekolah masih tetap masuk untuk menyelesaikan administrasi yang dibutuhkan sebagai seorang guru kelas maupun menyiapkan rancangan kegiatan untuk melaksanakan bimbingan belajar secara daring. Berdasarkan hasil pengamatan mengenai kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran di masa pandemi covid 19 dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

A.1. Profil SDN 028 Rimbo Panjang

Berikut disajikan mengenai deskripsi SDN 028 Rimbo Panjang berupa, identitas sekolah, jumlah siswa, jumlah guru dan tenaga kependidikan, kebutuhan guru SD, sarana dan prasarana, data ruangan rusak sedang, data rekap dan kondisi ruangan, absensi online guru SDN 028 Rimbo Panjang.

a) Identitas Sekolah

Nama Sekolah	:	SD Negeri 028 Rimbo Panjang
NPSN	:	10400138
NSS	:	101140670028
Status Sekolah	:	Negeri
Nama Kepala Sekolah	:	Hj. Sri Suryanti, S.Pd
No Telp/HPsekolah	:	08127631764

Nama Operator Sekolah : Rusni Pitra
 No.Telp/HP operator sekolah: 081378500245
 E-mail Sekolah : sdn_028rimbopanjang@yahoo.com
 Websaite Sekolah : -
 Jumlah Rombel : 20 Rombel
 Jumlah Siswa : 606 Siswa
 Jumlah Guru : 25 Orang
 Jumlah Tenaga Administrasi : 1 Orang
 Penjaga Sekolah : 1 Orang
 Luas Tanah Sekolah : 2500 M²
 KepemilikanTanah Sekolah : Milik Sendiri
 Tahaun Berdiri Sekolah : 2001
 Nomor Izin Oprasional : -
 Prestasi sekolah : Juara 1 Nyanyi Solo (putri) tingkat kecamatan

 Titik Koordinat Sekolah
 Bujur : 114.421127
 Lintang : -5.443757
 Alamat lengkap sekolah : Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang KM.17,5

b) Keadaan Kelas dan Siswa SD Negeri 028 Rimbo Panjang

Berdasarkan kondisi saat ini, berikut disajikan keadaan kelas dan jumlah seluruh siswa pada SDN 028 Rimbo Panjang, dapat dilihat pada tabel 5.1 sebagai berikut:

Tabel 5.1
Keadaan Kelas dan Jumlah Siswa

No	Nama Rombel	L	P	Jumlah Rombel
1.	Kelas 1A	14	18	32
2.	Kelas 1B	14	12	26
3.	Kelas 1C	14	13	27
4.	Kelas 1D	11	16	27
5.	Kelas 1E	13	14	27
6.	Kelas 2A	16	15	31
7.	Kelas 2B	11	15	26
8.	Kelas 2C	18	19	37
9.	Kelas 3A	16	13	29
10.	Kelas 4B	16	15	31
11.	Kelas 3C	14	14	28
12.	Kelas 4A	17	15	32
13.	Kelas 4B	20	12	32
14.	Kelas 4C	11	19	30
15.	Kelas 5A	14	16	30
16.	Kelas 5B	10	21	31
17.	Kelas 5C	20	17	37
18.	Kelas 6A	17	14	31
19.	Kelas 6B	18	13	31
20.	Kelas 6C	17	14	31
Total		301	305	606

Sumber: Data SDN 028 Rimbo Panjang

Berdasarkan tabel 5.1, dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa SDN 028 rimbo Panjang adalah berjumlah 606 (enam ratus enam) orang siswa dengan berbagai suku dan latar belakang keluarga yang berbeda. SDN 028 Rimbo Panjang terdiri dari kelas paralel dengan pelaksanaan layanan belajar pagi hari hingga siang.

c) Guru dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 028 Rimbo Panjang

Berikut merupakan keadaan guru dan tenaga kependidikan pada tabel 5.2 sebagai berikut:

Tabel 5.2
Kondisi Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

NO	NAMA	JK	STATUS	NIP	KET. SERGUR	IJAZAH	JENIS PTK	JJM
1.	Afrizon	L	Honor komite		Belum	SMA	Penjaga sekolah	0
2.	Defrizal, S.Pd	L	Honor komite		Belum	S1	GMP penjaskes	28
3.	Rusni Pitra, SE	P	Honor komite			S1	Tenaga administrasi	0
4.	Nofrian Siregar	P	Honor komite		Belum	S1	Guru kelas	24
5.	Desmira Oktavia, S.Pd.i	P	Honor komite		Belum	S1	Guru kelas	24
6.	Uci Hartati, S.Pd.i	P	Honor komite			S1		24
7.	Yusmarni	P	PNS	1977110 8200801 2009	Belum	S1	GMP PAI	28
8.	Ernawati	P	PNS	1969090 2199310 2001	Sudah	S1	Guru kelas	24
9.	Emiwarni	P	PNS	1967040 3200801 2002	Sudah	S1	Guru kelas	24
10.	Siti Nurhayati	P	PNS	1968101 8200801 2011	Sudah	S1	Guru kelas	24
11.	Hardiman	P	Guru bantu provinsi		Belum	S1	Guru kelas	24
12.	Nurhasni	L	PNS	1979062 2200605 2003	Sudah	S1	Guru kelas	24
13.	Eri Susanti	P	Honor komite		Belum	S1	GMP Mulok	18
14.	Meldawati	P	Honor penda	NIGUD 6100134 2	Belim	S1	Guru kelas	24
15.	Aisyah	P	PNS	1964123 1201406 2026	Belum	SMA	Guru kelas	24
16.	Zulmira	P	Guru bantu provinsi		Belum	D2	Guru kelas	24
17.	Idrus	P	PNS	1962072	Sudah	S1	Guru	24

				3198112 1001			kelas	
18.	Melati Putriani, S.Pd	L	PNS	1973032 1199701 2001	Sudah	S1	Guru kelas	1
19.	Hj.Sri Suryanti, S.Pd	P	PNS	1964123 1201406 2026	Sudah	S1	Kepala sekolah	24
20.	Yusnita Afni	P	Honor penda	NIGUD 6100135 1	Belim	S1	Guru kelas	24
21.	Desi Andessa	P	Guru bantu provinsi		Belum	S1	Guru kelas	24
22.	Nur Aidayati	P	PNS	1968012 3200801 2010	Sudah	S1	GMP PAI	18
23.	Tarwiyah	P	PNS	1986070 7200009 2001	Sudah	S1	GMP Penjaskes	24
24.	Maria	P	PNS	1962031 7198606 2001	Sudah	S1	Guru kelas	24
25.	Melda Yanti, S.Pd	P	PNS	1979081 9200501 2009	Sudah	S1	Guru kelas	24
25.	Yusnimar	P	PNS	1972042 8200701 2002	Belum	D2	Guru kelas	24
27.	Nursani	P	PNS	1960123 1198410 2021	Sudah	D2	Guru kelas	24
-jumlah PTK laki-laki : 4 orang								
-Jumlah PTK Perempuan : 23 orang								
-Jumlah PTK yang sudah sertifikasi : 12 orang								
-Jumlah Tenaga Administrasi : 0 orang								

Sumber: Data SDN 028 Rimbo Panjang

Berdasarkan tabel 5.2 dapat dilihat bahwa jumlah tenaga pendidik dan kependidikan dan masih aktif sebanyak 27 orang.

d) Sarana dan Prasarana SDN 028 Rimbo Panjang

Kondisi Sarana dan Prasarana penunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SDN 028 Rimbo Panjang dapat dilihat pada tabel 5.3 sebagai berikut:

Tabel 5.3
Tabel Sarana dan Prasarana SDN 028 Rimbo Panjang

NO	Jenis Sarpras	Nama sarpras	Luas sarpras	Kondisi saat ini
1.	Ruang kelas	Kelas 6C	56 m ²	Baik
2.	Ruang perpustakaan	Perpustakaan	56 m ²	Baik
3.	Ruang kelas	Kelas 4A	56 m ²	Rusak sedang
4.	Toilet guru	WC guru	2 m ²	Rusak sedang
5.	Toilet siswa	WC siswa	2 m ²	Rusak sedang
6.	Toilet guru	WC guru	2 m ²	Rusak sedang
7.	Toilet siswa	WC kelas	2 m ²	Rusak sedang
8.	Ruang kelas	Kelas 6B	56 m ²	Baik
9.	Ruang kelas	Kelas 6A	56 m ²	Baik

10.	Ruang kelas	Kelas 5B	56 m2	Rusak sedang
11.	Ruang kelas	Kelas 5A	56 m2	Rusak sedang
12.	Ruang kelas	Kelas 1C	56 m2	Rusak sedang
13.	Ruang kelas	Kelas 1B	56 m2	Rusak sedang
14.	Ruang kelas	Kelas 1D	56 m2	Rusak sedang

Sumber: Data SDN 028 Rimbo Panjang

Berdasarkan data pada tabel 5.3 dapat dilihat bahwa terdapat fasilitas enam ruang kelas yang rusak dan empat fasilitas toilet yang rusak dan membutuhkan perbaikan.

A.2. Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan selama melakukan penelitian pengumpulan data mengenai kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran di masa pandemi covid 19 dapat dilihat pada tabel 5.4 sebagai berikut:

Tabel 5.4
Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran

No	Indikator Reativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran	Kelas dan Kriteria							
		1A	KR	2A	KR	3B	KR	4A	KR
1	Mampu Menciptakan Ide Baru	50	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	50	Cukup Kreatif	60	Cukup Kreatif
2	Tampil Beda	52	Cukup Kreatif	56	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	60	Cukup Kreatif
3	Fleksibel	54	Cukup Kreatif	54	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	62	Cukup Kreatif
4	Mudah Bergaul	56	Cukup Kreatif	56	Cukup Kreatif	55	Cukup Kreatif	65	Cukup Kreatif
5	Menyenangkan	52	Cukup Kreatif	50	Cukup Kreatif	55	Cukup Kreatif	55	Cukup Kreatif
6	Suka Melakukan Eksperimen	50	Cukup Kreatif	52	Cukup Kreatif	51	Cukup Kreatif	58	Cukup Kreatif
7	Cekatan	60	Cukup Kreatif	60	Cukup Kreatif	61	Cukup Kreatif	62	Cukup Kreatif

Sumber Data: Olahan Hasil Penelitian 2020

Berdasarkan tabel 5.4, dapat dilihat bahwa semua guru kelas yang dilakukan pengamatan memiliki kreativitas yang cukup kreatif. Terlihat bahwa guru kelas 4A memperoleh nilai mudah bergaul paling tinggi diantara kelas yang lain walau masih pada kategori cukup kreatif. Sedangkan media yang dipergunakan guru dalam rangka memberikan bimbingan layanan belajar kepada siswa selama pandemi covid 19 dapat dilihat pada tabel 5.5 sebagai berikut.

Tabel 5.5
Media yang dipergunakan Guru dalam Mengajar

No	Kelas	Jenis Media yang dipergunakan			Keterangan
		Audio	Visual	Audio Visual	
1	1A	<i>Voice Note</i>	1.Foto latihan di Buku 2. Tilisan/ Teks Perintah soal	Video Nyanyian	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, satu kali VN dan 2 kali Video kegiatan
2	2A	-	1.Foto latihan di Buku 2. Tilisan/ Teks Perintah soal	Video	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, 6 kali video kegiatan
3	3B	-	1.Foto latihan di Buku 2. Tilisan/ Teks Perintah soal	Video Nyanyian	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, satu kali video dari youtube
4	4A	-	1.Foto latihan di Buku 2. Tilisan/ Teks Perintah soal	Video Menghemat energi	Tugas dan materi selalu dikirim dalm WAG dalam bentuk Visual, dua kali video dari youtube

Sumber Data: Olahan Hasil Penelitian 2020

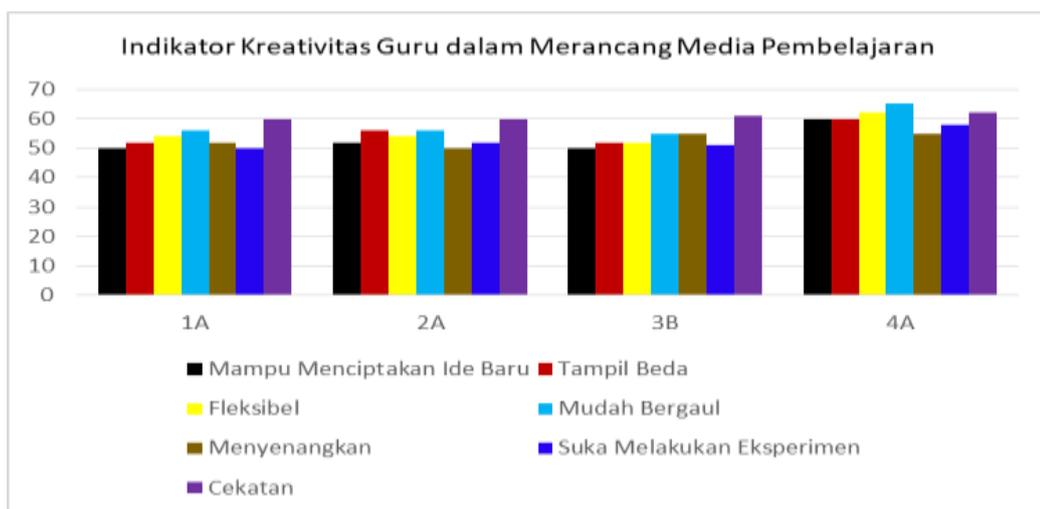
Berdasarkan media belajar yang dipergunakan guru dalam mengajar terlihat memiliki sedikit variasi dalam menggunakan media. Masing-masing kelas telah menunjukkan penggunaan media pembelajaran menggunakan selingan video yang dikirim melalui grup belajar WAG dan didominasi oleh foto latihan atau penugasan di rumah berdasarkan tugas yang ada di buku paket siswa.

B. PEMBAHASAN

Sesuai uraian temuan pada hasil, dapat dikatakan kreativitas guru dalam menggunakan media belajar cukup kreatif. Berdasarkan wawancara dan

pengamatan, terjadinya kegiatan yang tidak mencapai level sangat kreatif ini disebabkan oleh beberapa faktor yang diuraikan sebagai berikut.

Secara umum, jika dilihat dari pelaksanaan mengajar secara daring yang dilakukan guru telah baik. Namun sayangnya kegiatan pembelajaran secara daring ini terkesan membatasi kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Guru terlihat ada sesuatu yang tidak lengkap ditengah pandemi ini saat mengajar, siswa tidak ada yang hadir ke sekolah dikarenakan ditiadakannya kegiatan tatap muka di kelas namun siswa berada dirumah masing-masing. Hal ini dikarenakan adanya himbauan dari pemerintah agar kegiatan pembelajaran dilakukan dirumah siswa masing-masing untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid 19. Terlihat data kreativitas guru sangat minim saat pelaksanaan layanan pembelajaran. Cukup kreatifnya peran guru dalam merancang kegiatan menyiapkan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 5.1 sebagai berikut.



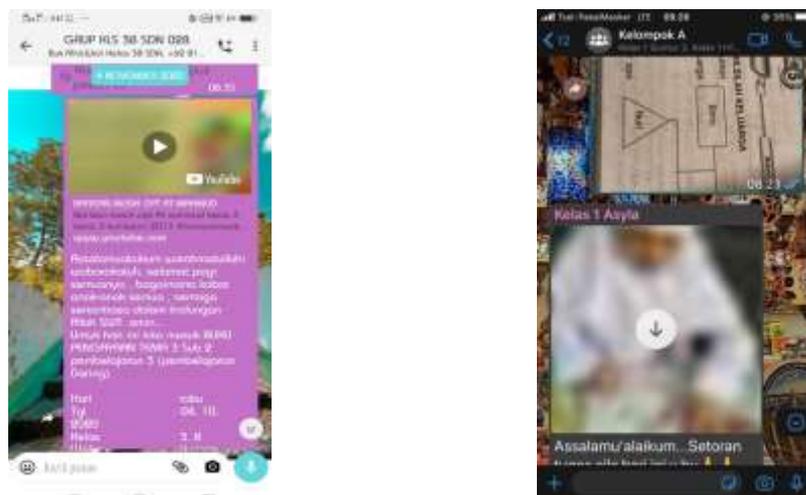
Gambar 5.1. Indikator akreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 5.1, dapat diketahui bahwa kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran berada pada kategori cukup kreatif. Cukup kreatifnya guru dalam merancang media pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurang adanya dukungan dari wali siswa. Kurang dukungan dari wali siswa ini bukan berarti wali siswa tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring, namun sebagian besar wali siswa masih awam dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara online. Selain itu, faktor ketersediaan alat komunikasi berupa komputer atau laptop hampir tidak dimiliki oleh wali siswa, ada pun *hand phone* (HP) atau laptop

hanya dipergunakan orang tua siswa untuk penunjang pekerjaan mereka. Telepon seluler android masih terbatas dimiliki wali siswa dikarenakan secara pekerjaan orang tua siswa sebagian besar adalah buruh dengan penghasilan cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

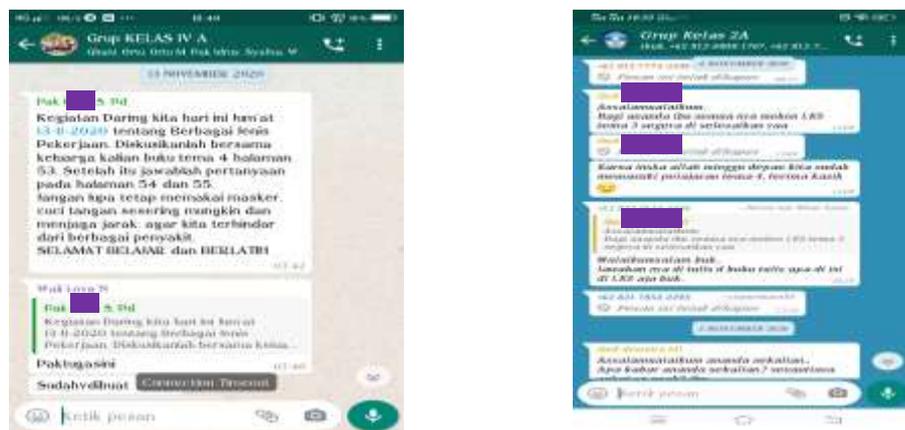
Saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran secara online menggunakan aplikasi Zoom, siswa yang dapat hadir hanya beberapa siswa sekitar 5 – 7 orang siswa dan itu pun tidak efektif dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Saat dikonfirmasi ke wali siswa alasan wali banyak yang kurang faham menggunakan androidnya, sehingga disepakati pada setiap kelas pembelajaran dilaksanakan melalui media WAG saja karena media ini sebagian besar wali siswa mampu mengoperasikannya dengan baik. Sistem pengumpulan tugas dilaksanakan siswa sebanyak dua kali dalam seminggu, hari sabtu siswa mengumpulkan tugas dan hari senin siswa mengambil tugas disekolah terutama bagi wali siswa yang tidak memiliki telepon seluler android.

Sebenarnya, guru-guru memiliki kreativitas yang tinggi terhadap layanan kegiatan pembelajaran kepada siswa sebagaimana yang dikemukakan Asror dalam Potoni (2004) hal ini terlihat dari usaha guru yang ingin menampilkan media pembelajaran berupa video (gambar 5.2). Namun dengan kondisi yang kurang memungkinkan dan ketersediaan waktu yang kurang mendukung guru dalam menyiapkan media pembelajaran sebagai penghambat kreativitas guru, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Clark dalam Sihab (2016).



Gambar 5.2. Media Pembelajaran yang dipergunakan Guru dalam pembelajaran daring
Sumber: WAG Kelas siswa dan guru kelas

Faktor lain yang menyebabkan guru mencapai kriteria cukup kreatif dalam penelitian ini adalah kurang siapnya guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi online. Selain itu, kreativitas guru terganggu fokusnya dikarenakan kurangnya pelatihan-pelatihan berupa perancangan media pembelajaran secara daring dari pihak dinas terkait ataupun dari lembaga swasta yang kompeten terutama penggunaan media pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 ini, dapat dilihat pada gambar 5.3. Faktor keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran secara daring turut pula mempengaruhi kualitas kreativitasnya, karena guru harus memeriksa tugas-tugas siswa yang menumpuk setiap harinya.



Gambar 5.3. Guru mengajar daring menggunakan LKS
Sumber: WAG Kelas Siswa dan Guru

Dari Gambar 5.3 dapat dilihat bahwa guru lebih praktis mengajar menggunakan buku paket dan lks yang ada. Jadi, dapat diketahui faktor penyebab cukup kreatifnya guru dalam merancang media pembelajaran dalam masa pandemi covid 19 ini tidak semua berasal dari diri guru sendiri, namun terdapat pula kondisi yang berasal dari siswa, orang tua dan fasilitas pembelajaran online serta jaringan pendukung.

Bab VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bab V, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru SDN 028 Rimbo Panjang telah terlaksana pada kategori cukup kreatif. Cukup kreatifnya guru dan belum mencapai kriteria sangat kreatif disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor keterbatasan waktu guru dalam merancang media pembelajaran daring, kurangnya pelatihan yang diterima guru terutama dalam merancang media pembelajaran secara daring baik dari dinas terkait maupun dari swasta yang kompeten dibidangnya. Selain itu, cukup kreatif guru dalam mengajar disebabkan kurang mendukungnya fasilitas yang dimiliki untuk kegiatan pembelajaran daring yang dimiliki orang tua maupun kualitas jaringan yang dipergunakan.

B. Saran

Berdasarkan temuan pada bab V, dapat disarankan bagi peneliti selanjutnya yang ingin menganalisis media pembelajaran secara daring disarankan untuk mengamati pula minat belajar siswa serta dapat membandingkan kreativitas guru laki-laki dengan guru perempuan dalam perancangan dan penggunaan media pembelajaran secara daring terutama dalam masa pandemi covid 19 ini. Bagi Dinas Pendidikan diharapkan dapat memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran agar guru siap dalam merancang media pembelajaran secara daring baik pembuatan video dokumentasi ataupun editorial gambar yang mendukung guru dalam menyiapkan media pembelajaran secara elektronik dalam daring.

Daftar Pustaka

- Aji, R,H,S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*. Vol. 7 No. 5. FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Binham, R. (2012). 7 Ciri Guru Kreatif. (*Online*). Tersedia di: <https://www.kompasiana.com/binham/551258bea333115757ba8301/7-ciri-guru-kreatif>. Diakses pada: 15 September 2020.
- Dewantoro, H. (2017). Pengertian Kreativitas Belajar Menurut Para Ahli. (*Online*). Tersedia di: <https://silabus.org/pengertian-kreativitas-belajar/>. Diakses pada 15 September 2020.
- Hidayat, A. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. (*Online*). Tersedia di: <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>. Diakses pada: 20 September 2020.
- Mawardi, A,D. (2012). Jenis-Jenis Media Pembelajaran. (*Online*). Tersedia di: <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>. Diakses pada: 20 September 2020.
- Nurkhayati dan Santi. (2017). Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru dalam Mengajar di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi. *Jurnal Ilmiah PGSD. Vo. 1 No. 2*.
- Sihab, R,F. (2016). Kreativitas dalam Psikologi Pendidikan. (*Online*). Tersedia di: <https://sites.google.com/a/mhs.uinjkt.ac.id/rezafathurahman/kreativitas>. Diakses pada 20 September 2020.
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zakky. (2020). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. (*Online*). Tersedia di: zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/. Diakses pada: 20 September 2020.

**Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul Riwayat Hidup
Ketua Pengusul Biodata Ketua Peneliti**

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Sumianto, S.Pd., M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli / III B
4.	NIP	096.542.176
5.	NIDN	1012028203
6.	Tempat Tanggal Lahir	Sungai Guntung Hilir, 12 Februari 1982
7.	E-mail	anto.annur@universitaspahlawan.ac.id
8.	No. Telepon/Hp	085274742619
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar - Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 10 orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Konsep Dasar IPA 2. Pembelajaran IPA SD 3. Penelitian Tindakan Kelas

B. Riwayat Pendidikan

Uraian	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Pendidikan Indonesia	
Bidang Ilmu	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2011	2013-2017	
Judul Skripsi / Tesis/ Disertasi	Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IVB SD Kemala Bhayangkari Pekanbaru Kota	Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar	
Nama Pembimbing	1. Drs. Damanhuri Daud, S.Pd 2. Dra. Gustimal Witri, M.Pd	1. Prof. Hertien Koosbandiah Surtikanti, M.Sc., E.S., Ph.D 2. Dr. H. Wahyu Sopandi, M.A	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017	Penerapan Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Al-Azim Sdit Raudhatur Rahmah Pekanbaru	Pribadi	5.500.000
2	2020	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Pop up</i> Pada Siswa Sekolah Dasar.	Pribadi	6.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017	Pelatihan Mutu Pelayanan yang Baik dan Penguasaan <i>Microsoft Office</i> di SD Pahlawan.	Perguruan Tinggi	3.000.000
2	2020	Pelatihan Pembelajaran Menggunakan <i>Microsoft Teams</i> Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kompetensi Mengajar	Pribadi	2.500.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	2018	Penerapan Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Al-Azim Sdit Raudhatur Rahmah Pekanbaru.	Jurnal Basicedu	Volume. 2/1/2018

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Persentation*) dalam 5 Tahun

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1			
2			

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

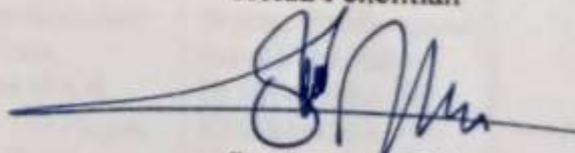
No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan proposal penelitian.

Bangkinang, 25 September 2020
Ketua Penelitian



Sumianto, M.Pd
NIP.TT. 096.542.176

Biodata Anggota Peneliti 1

A. Identitas

1.	Nama Lengkap	Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd.
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Jabatan Fungsional	Lektor/IIIC
4.	NIP	096.542.134
5.	NIDN	1027058901
6.	TempatTanggalLahir	Binjai, 27 Mei 1989
7.	E-mail	Zuddin.unimed@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	082165028412
9.	Alamat Kantor	Jl.Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 6 orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pendidikan kewaganegaraan 2. Pendidikan PKn SD 3. Kurikulum dan Pembelajaran

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Medan	Universitas Negri Medan	
Bidang Ilmu	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2007-2011	2012-2014	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 020259 Binjai Timur T.A. 2010/2011	Peningkatan Hasil Belajar PPKn dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Index Card Match (ICM) di kelas IV MIS Ikhwanul Mukminin Binjai Tahun Ajaran 2014/2015	
Nama Pembimbing	1. Tamba Ritongga, M.Pd.	1. Dr. Denny Setiawan, M.Si. 2. Dr. Evi Eviyanti, M.Pd.	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1	2014	Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran <i>Index Card Match</i> (ICM) Siswa MIS Ikhwanul Mukminin Binjai	Pribadi	4.000.000
2	2015	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 012 Bangkinang	Institusi	3.000.000
3	2016	Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Strategi <i>Mathematical Investigation</i> Siswa Kelas V SD Negeri 032 Sei Garo Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar	Institusi	3.000.000
4	2017	Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Model Pembelajaran <i>Inkuiri</i> Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota	Institusi	3.000.000
5	2017	Implementasi Kegiatan Pramuka Dalam Membangun Karakter Kedisiplinan Siswa SD/MI	Institusi	3.000.000
6	2017	Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota	Institusi	3.000.000
7	2017	Analisis Pengaruh Tayangan Sinetron Terhadap Karakter Anak Pada Sekolah Dasar Di Kelas Tinggi Bangkinang Kota	Ristekdikti (DPRM) PDP	20.000.000
8	2017	Penerapan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Globalisasi Siswa Sekolah Dasar	Institusi	3.000.000

Data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian.

Bangkinang 25 September 2020
Anggota Penelitian,

Mufarizuddin, S.Pd., M.Pd.
NIP.TT. 096.542.134

Biodata Anggota Peneliti 2

D. Identitas

1.	Nama Lengkap	Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor / III C
4.	NIP	096.542.136
5.	NIDN	1022048902
6.	TempatTanggalLahir	Pekanbaru, 22 April 1989
7.	E-mail	aprinawatiis@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	081277958432
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 3- orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah 2. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah 3. Pedagogika

E. Riwayat Pendidikan

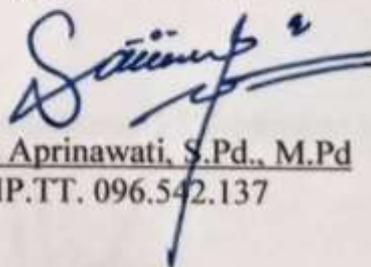
	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas RIAU	Universitas Pendidikan Indonesia	
Bidang Ilmu	PGSD	Pendidikan Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2007-2011	2012-2014	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Penerapan teknik parafrase untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas siswa kelas V SDN 013 Tampan Kota Pekanbaru.	Pengaruh Model Sinektik terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan menulis puisi bebas siswa kelas V SDN 05 Soka Kota Bandung	
Nama Pembimbing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hamizi, S.Pd 2. Otang Kurniaman, M.Pd 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prof. Dr. H. Dadang Seunendar, M.Hum 2. Baharudin Musthafa, M.A, PhD 	

F. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)

Data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian.

Bangkinang 25 September 2020
Anggota Penelitian,



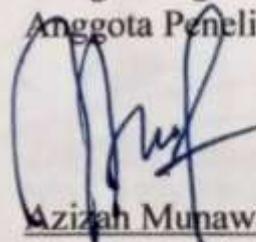
Iis Aprinawati, S.Pd., M.Pd
NIP.TT. 096.542.137

Biodata Anggota Peneliti 3**A. Identitas**

1.	Nama Lengkap	Azizah Munawarah
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Semester	VII
4.	Prodi	PGSD

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian.

Bangkinang 25 September 2020
Anggota Penelitian,



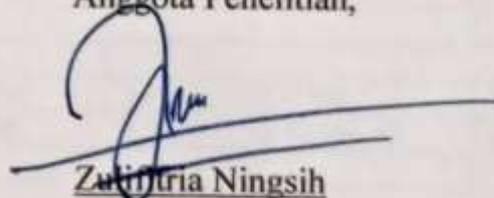
Azizah Munawarah
NIM. 1786206013

Biodata Anggota Peneliti 4**A. Identitas**

1.	Nama Lengkap	Zulifitria Ningsih
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Semester	III
4.	Prodi	PGSD

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian.

Bangkinang 25 September 2020
Anggota Penelitian,



Zulifitria Ningsih
NIM. 1986206133

Lampiran 2. Rincian Anggaran Biaya Penelitian

Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	Uraian	Satuan	Volume	Besaran	Volume x Besaran
1.	Honorarium				
	a. Honorarium Koordinator Peneliti/Perekayasa	OB	1	Rp. 400.000	400.000
	b. Pembantu Peneliti/Perekayasa	OJ	4	Rp. 54.000	216.000
	c. Honorarium Petugas Survei	OR	23	Rp. 8695.65	200.000
Subtotal Honorarium					1.400.000
2	Bahan Penelitian				
	a. ATK				
	1) Kertas A4	Rim	2	50.000	100.000
	2) Pena	pcs	27	15.000	405.000
	3) Map	Lusin	1	30.000	30.000
	b. Bahan Penelitian Habis Pakai	OK	paket		
	1) Pulsa Internet			265.000	265.000
Subtotal Bahan Penelitian					800.000
3.	Pengumpulan Data				
	a. Transport	Ok	30	6.500	195.000
	b. Biaya Konsumsi	Ok	30	10.166.67	305.000
Subtotal biaya pengumpulan data					500.000
4.	Pelaporan, Luaran Penelitian				
	a. Foto Copy Proposal dan Laporan, Kuisisioner dsb	OK	175	Rp. 200	35.000
	b. Jilid Laporan	OK	3	Rp. 5000	15.000
	c. Luaran Penelitian	OK			
	1) Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi		Con		
	2) Jurnal Nasional Terakreditasi :		Con		
	a) Sinta 6-5		Con		
	b) Sinta 4-3		Con		
	c) Sinta 2-1			500.000	500.000
Subtotal biaya Laporan dan Luaran Penelitian					550.000
Total					3.250.000

Keterangan :

1. OB = Orang/Bulan
2. OK = Orang/Kegiatan
3. Ok = Orang/kali
4. OR = Orang/Responden
5. Con (Conditional) = Disesuaikan dengan biaya yang ditetapkan oleh penerbit



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang, Kampar-Riau

Kode Pos. 28412

Telp. (0762) 21677, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

Nomor : 123 /LPPM/UP-TT/X/2020

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, dengan ini menugaskan kepada :

Nama Ketua PkM : Sumianto, M.Pd
NIDN : 1012028203
Jabatan : Prodi S1 PGSD
Anggota : 1. Mufarizuddin, M.Pd, 1027058901
2. Iis Aprinawati, M.Pd, 1022048902

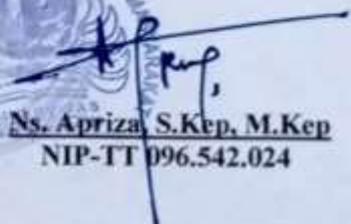
Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19" pada bulan Oktober tahun 2020 di SDN 028 Rimbo Panjang. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 03 Oktober 2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Ketua




Ns. Apriza S.Kep, M.Kep
NIP-TT 096.542.024

Tembusan disampaikan kepada Yth :

Bapak Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai di Bangkinang

