



Kreativitas Guru Dalam Mengajar Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDK Paupire Ende

Berty Sadipun¹, Chatarina Novianti²

¹²Universitas Flores

¹berty_s@gmail.com, ²zefanobadhe@gmail.com

Keywords:

Teacher
Creativity and
Learning
Outcomes

Abstract

Based on the results of the study, there is a positive and significant effect of teacher creativity on student learning outcomes, it can be seen from the value of tcount (4.783) > ttable 1.69389 with a significance value of 0.000 < 0.05, which means there is a significant effect of learning creativity variable on student learning outcomes. And the magnitude of the influence value seen from the output coefficient of determination (R²) is 0.43.3 or 43.3%. So it can be said that 43.3% of student learning outcomes are influenced by teacher creativity. While the remaining 56.7% is influenced by other variables not examined in this study, such as the teacher's role, teacher motivation, teacher attention and so on

Kata Kunci:

Kreativitas Guru
dan Hasil Belajar

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian, ada pengaruh positif dan signifikan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari nilai thitung (4,783) > ttabel 1,69389 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti Ada pengaruh yang signifikan variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa. Dan besarnya nilai pengaruh yang dilihat dari hasil output koefisien determinasi (R²) sebesar 0,43,3 atau 43,3%. Jadi dapat dikatakan bahwa 43,3% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kreativitas guru. Sedangkan sisanya 56,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti peran guru, motivasi guru, perhatian guru dan lain sebagainya

Pendahuluan

Anshori (dalam Rudi, 2020: 3) mengatakan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dalam menghadapi tantangan pandemi Covid-19, guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang

tinggi dalam sistem pembelajaran daring karena guru merupakan jabatan profesional yang terkait langsung di dalam dunia pendidikan dan berinteraksi dengan siswa dalam kesehariannya harus memiliki kreativitas yang tinggi.

Kreativitas guru dalam melaksanakan tugas mengajar agar tetap berlangsung, tentu tidak mudah. Karena masih terjadi beberapa permasalahan selama proses pembelajaran daring, seperti akses internet yang tidak stabil di beberapa daerah, mahalnya biaya kuota, beban tugas yang tidak proporsional, kurangnya pemahaman dan kesiapan tenaga pengajar dengan metode pembelajaran jarak jauh. Menurut Cece Wijaya (1991:189), salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar siswanya Menurut Puspitasari (2020: 4) masalah yang mendasar yang dihadapi oleh guru saat ini, adalah guru dituntut menjadi kreatif dalam penggunaan internet. Karena proses pembelajaran sekarang yang diubah menjadi *blended learning* yang menggabungkan pengajaran langsung (*face to face*) dan elearning. Disamping itu juga cara penyampaian lewat video menjadi hal penting untuk diperhatikan, dimana gaya bicara ramah dan mampu berdialog dengan nuansa humor, tampil ramah dan mudah diajak berkomunikasi, hal seperti itu akan membuat siswa senang.

Kreativitas guru dalam memilih media dan metode mengajar pada masa pandemi Covid-19 adalah sangat penting. Memilih dan menetapkan metode pembelajaran sama artinya dengan memilih dan menetapkan tujuan pembelajaran, sebab metode memiliki signifikansi fungsional yang kuat dan terarah dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu, kreativitas guru dalam memilih media dan metode pembelajaran daring menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan dalam mengatasi tantangan guru dalam mengajar di masa Covid-19. Tantangan atau kesulitan guru dan siswa dalam sistem pembelajaran daring merupakan bagian dari dinamika pendidikan masa Covid-19.

Kendala yang dihadapi para guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh, jaringan internet yang sering tidak stabil sehingga sinyal internet sering terputus (tersendat-sendat), masih banyak guru-guru yang berada di pelosok yang masih kesulitan mengakses internet, guru-guru juga masih mengalami kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan e-learning.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh guru-guru di SDK Paupire Ende. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti temukan di lingkungan SDK Paupire khususnya kelas IV, bahwa rendahnya hasil belajar siswa dibawah nilai KKM (70) yang ditetapkan sekolah. Hal ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran kurang kreatif dalam menerapkan model, metode, ataupun media sesuai dengan materi ajar. Pada masa pandemi Covid-19 ini, guru diwajibkan untuk bisa menguasai teknologi pembelajaran sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di SD namun masalah ini menjadi kendala bagi guru-guru di SDK Paupire Ende, juga ditemui adanya guru kelas IV dan V SDK Paupire Ende masih belum dapat menggunakan bahan ajar dengan baik untuk disampaikan pada saat proses belajar mengajar, guru belum dapat menggunakan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan baik sesuai dengan perubahan teknologi, guru tidak menggunakan video-video animasi yang dapat membuat peserta didik senang untuk belajar di saat Covid-19 melanda, guru hanya menggunakan strategi yang bersifat monoton saja tidak melihat apakah peserta didiknya mengerti atau tidak dengan materi yang diajarkan, sehingga dominan peserta didik belum bisa menjawab dengan maksimal atas tugas yang diberikan oleh guru.

Hal ini berpengaruh pada kesiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam mengajar kreativitas itu penting, artinya bahwa dalam mengajar diperlukan keterampilan guru dalam mengelola bahan ajar yang disampaikan dengan cara membuat variasi atau kombinasi baru, agar tidak terjadi kebosanan dengan pelajaran yang dapat membuat perbedaan dalam tingkah laku, pencapaian dikemudian hari dan kualitas kehidupan peserta didik pada hasil belajarnya. Hasil belajar adalah perubahan positif yang terjadi pada diri peserta didik selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Abuddin (2010: 311) mengutarakan bahwa keberhasilan belajar juga merupakan perubahan situasi proses pembelajaran dari pasif menjadi aktif, dari statis menjadi dinamis, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerjakan sesuatu menjadi mengerjakan sesuatu, dari yang semula tidak menimbulkan apa-apa menjadi timbulnya perubahan sikap, dan dari semula tidak bernilai menjadi bernilai.

Metode

Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif, karena data yang diperoleh disajikan dalam bentuk angka-angka dan dianalisis menggunakan analisis statistik. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanasi. Penelitian eksplanasi merupakan penelitian yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2011:10). Dalam penelitian ini variabel yang digunakan tergolong menjadi dua jenis variabel yakni:

1. Variabel Independen, variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kreativitas guru (X).
2. Variabel dependen, variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan penulis untuk menangkap atau menjaring informasi baik kuantitatif maupun kualitatif dari responden sesuai dengan lingkup penelitian. Sehubungan dengan itu peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Kuesioner atau Angket Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas guru dalam mengajar yang kesehariannya ditercerminkan dalam proses pembelajaran di masa pandemi covid-19. Kuesioner ini akan diisi oleh siswa sebagai responden penelitian
2. Dokumentasi Metode dokumentasi dalam penelitian ini dengan jalan mengadakan pencatatan-pencatatan dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV dan V SDK Paupire Ende.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas dan uji regresi sederhana dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru dalam mengajar di masa pandemi covid-19 terhadap hasil belajar siswa SDK Paupire Ende

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Uji Statistik Deskriptif

1) Variabel Kreativitas Guru

Data kreativitas guru diperoleh skor hasil pengolahan data angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV dan V SDK Paupire Ende, sebagai berikut.

Tabel 1. Kreativitas Guru

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
kreativitas_guru	32	61	82	73.0938	5.55535
Valid N (listwise)	32				

Sumber: Output SPSS 23, Hasil Olah Data, 2021

Berdasarkan kuesioner yang diberikan pada 32 responden dengan 17 butir pernyataan (tabulasi angket terlampir), hasil analisis dan deskripsi data dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows version 23.0* diperoleh hasil mean 73,0938; standar deviasi 5,55535; nilai maximum 82, dan nilai minimum 61.

Untuk mengetahui nilai persentase dari data kreativitas guru, terlebih dahulu ditentukan kecenderungan variabel, setelah nilai rata-rata (73,0938 yang dibulatkan menjadi 73) dan standar deviasi (5,55535 yang dibulatkan menjadi 6) dan selanjutnya diperoleh kategori penilaian variabel kreativitas guru sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Kategori Skor

No	Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
1.	$X > 79$	3	9,375%	Sangat Tinggi
2.	$73 \leq X \leq 79$	16	50%	Tinggi
3.	$67 \leq X < 73$	7	21,875%	Rendah
4.	$X < 67$	6	18,75%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan tabel 2, frekuensi variabel kreativitas guru yang berada pada interval $X >$

79 berjumlah 3 dengan persentase 9,375% masuk pada kategori sangat tinggi, interval $73 \leq X \leq 79$ berjumlah 16 dengan persentase 50% masuk pada kategori tinggi, interval $67 \leq X < 73$ berjumlah 7 dengan persentase 21,875% masuk pada kategori rendah, dan interval $X < 67$ berjumlah 6 dengan persentase 18,75% masuk pada kategori sangat rendah.

b. Variabel Hasil Belajar

Data hasil belajar yang diperoleh dari nilai rapor mata pelajaran siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Khatolik (SDK) Paupire Ende, sebagai berikut.

Tabel 3 Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
hasil_belajar	32	50	90	77.343	9.3312
Valid N (listwise)	32			8	1

Berdasarkan nilai rapor dari 32 siswa (tabulasi nilai raport terlampir), hasil analisis dan deskripsi data dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows version 23.0* diperoleh hasil mean 77,3438; standar deviasi 9,33121; nilai maximum 90, dan nilai minimum 50.

Untuk mengetahui nilai persentase dari data hasil belajar siswa, terlebih dahulu ditentukan kecenderungan variabel, setelah nilai rata-rata (77,3438 yang dibulatkan menjadi 77) dan standar deviasi (9,33121 yang dibulatkan menjadi 9), maka selanjutnya diperoleh kategori penilaian variabel hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Kategori Skor

No	Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
1.	$X > 86$	3	9,375%	Sangat Tinggi
2.	$77 \leq X \leq 86$	21	65,625%	Tinggi
3.	$68 \leq X < 77$	5	15,625%	Rendah
4.	$X < 68$	3	9,375%	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Sumber: Olahan Peneliti, 2021

Berdasarkan tabel 4, frekuensi variabel hasil belajar siswa yang berada pada interval $X > 86$ berjumlah 3 dengan persentase 9,375% masuk pada kategori sangat tinggi, interval $77 \leq X \leq 86$ berjumlah 21 dengan persentase 65,625% masuk pada kategori tinggi, interval $68 \leq X < 77$ berjumlah 5 dengan persentase 15,625% masuk pada kategori rendah, dan interval $X < 68$ berjumlah 3 dengan persentase 9,375% masuk pada kategori sangat rendah.

c. Analisis Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian tersebut harus diuji kenormalan distribusinya, data yang baik itu adalah data yang normal dalam pendistribusiannya. Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berikut ini akan disajikan hasil dari uji normalitas untuk variabel X terhadap Y sebagaimana tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Variabel X dan Variabel Y Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	D f	Sig.	Statistic	d f	Sig.
Kreatifitas Guru	.134	32	.150	.943	32	.094
Hasil Belajar	.252	32	.060	.805	32	.051

Sumber: Olahan SPSS 23, 2021

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai signifikansi variabel X sebesar 0,150 dan Variabel Y sebesar 0,060, ini menunjukkan bahwa nilai Asymp Signifikan $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data variabel X dan variabel Y berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel predictor

(X) dengan variabel kriterium (Y). Dalam penelitian ini data di uji linearitas menggunakan SPSS 23.0 for windows. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara yakni:

- a) Jika nilai sig. lebih besar 0,05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variable X dengan variable Y. Sebaliknya jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linear antaravariabel X dengan variabel Y.
- b) Jika nilai F_{hitung} dan F_{tabel} , jika nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Sebaliknya, jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka kesimpulannya tidak terdapat hubungan linear antara variabel X dengan variabel Y, sebagaimana disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas Variabel X-Y ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Between (Combined)Kreatifitas	1958.852	13	150.681	3.663	.006
Groups	1167.723	1	1167.723	28.390	.000
Linearity Guru					
Deviation from	791.129	12	65.927	1.603	.177
Linearit	740.367	18	41.131		
y	2699.219	31			
Within Groups					
Total					

Sumber: Olahan SPSS 23, 2021

Berdasarkan pada tabel 6 diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,177. Hal ini berarti nilai sig. > 0,05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variable kreativitas guru (X) dengan variable hasil belajar (Y).

2. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis pada angket kreativitas guru, semua butir pertanyaan yang telah diujikan kepada responden (siswa) dinyatakan valid dan reliabel. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018: 348) menyebutkan instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil analisis persamaan regresi yakni, $Y = a + bX$ atau $Y = 3,40970 + 1.105X$. Persamaan regresi ini menampilkan uji signifikansi dengan uji t yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. Dari output di atas (tabel coefficients) diketahui, nilai thitung (4,783) > ttabel 1,69389 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti Ada pengaruh yang signifikan variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel ANOVA, diperoleh nilai Fhitung sebesar 22,874 dan Ftabel sebesar 4,15. Dengan tingkat signifikansi (angka probabilitas) sebesar 0,000. Karena taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ maka persamaan regresi yang dipergunakan dapat diterapkan dalam analisis data. Besarnya pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa di kelas IV dan V Sekolah Dasar Khatolik Paupire Ende yang dilihat dari hasil output koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,43,3 atau 43,3%. Jadi dapat dikatakan bahwa 43,3% Sedangkan sisanya 56,7%. Budi Purwanto (2004: 36-41) menyatakan bahwa Guru yang kreatif harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal oleh karena itu, “untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan ketrampilan. Diantaranya adalah ketrampilan pembelajaran atau ketrampilan mengajar. Keterampilan mengajar mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mencakup cara guru dalam merencanakan PBM, cara guru dalam pelaksanaan PBM dan cara guru dalam mengadakan evaluasi pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa Ada pengaruh positif dan signifikan kreativitas guru terhadap hasil belajar, hal tersebut dapat dilihat dari nilai thitung (4,783) > ttabel 1,69389 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti Ada pengaruh yang signifikan variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar. Dan besarnya

nilai pengaruh yang dilihat dari hasil output koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,43,3 atau 43,3%. Jadi dapat dikatakan bahwa 43,3% hasil belajar dipengaruhi oleh kreativitas guru. Sedangkan sisanya 56,7%. Budi Purwanto (2004: 36-41) menyatakan bahwa Guru yang kreatif harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal oleh karena itu, “untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan ketrampilan. Diantaranya adalah ketrampilan pembelajaran atau ketrampilan mengajar. Keterampilan mengajar mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mencakup cara guru dalam merencanakan PBM, cara guru dalam pelaksanaan PBM dan cara guru dalam mengadakan evaluasi pembelajaran

Daftar Pustaka

- Abuddin, Nata. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadisi, La. (2017). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap daya Serap Siswa Di SMK Negeri 3 Kendari. *Jurnal Al-Ta'dib* Vol.10 No. 2. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/629>
- Nadeem, S. (2020). Coronavirus COVID-19: Available Free Literature Provided By Various Companies, Journals and Organizations Around the Literature Provided By Various Companies, Journals and Organizations Around the World. March. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3722904>.
- Oktaria, Tri Ani. (2017). *Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Muara Padang*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/25396>

- Puspitasari, R. (2020). Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan Di Indonesia. Diambil 26 Mei 2020, dari Institut Agama Islam Negeri Surakarta *website: <https://iain-surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan>*
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta Sukardi dan Gay.
- Yuliana. ((2020). Corona Virus Diseases (COVID-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192. <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/21026>
- Wijaya, Cece. (1991). *Kreativitas*. Yogyakarta