

Analisis Kreativitas Guru untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik di SDN 02 Pangongangan Madiun Pada Masa Pandemi

Desiana Candrasari ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

✉ desiana_1802101072_mhs.unipma.ac.id

Abstract: The creativity of teachers in designing learning is manifested in designing lesson plans using learning implementation plans that are oriented towards online and offline learning during the current pandemic. The teacher as a facilitator has the responsibility to make students active during the learning process. The purpose of this study is to analyze the creativity of teachers to increase the activity of students at SD Negeri 02 Pangongangan, Madiun City in thematic learning during the pandemic. Determination of the subject is taken from half the total number of students in class IVB with a total of 13 students and 1 teacher for class IVB. A qualitative approach with the type of case study is used in this study. Interviews, observations, and documentation were used as data collection techniques. The researcher used source triangulation and technique triangulation. The data were analyzed through reduction, presentation, and conclusion drawing. The results of this study include the teacher has carried out teacher creativity in increasing student activity, thus the need for a teacher to be creative in order to increase student activity.

Keywords: Teacher creativity, Student activity, Thematic

Abstrak: Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran diwujudkan dalam merancang perencanaan pembelajaran menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi saat ini. Guru sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab membuat keaktifan siswa saat melakukan proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini sebagai analisis kreativitas guru untuk meningkatkan keaktifan siswa SD Negeri 02 Pangongangan Kota Madiun pada pembelajaran tematik masa pandemi. Penentuan subjek diambil dari setengah jumlah siswa keseluruhan kelas IVB dengan jumlah 13 siswa dan 1 guru kelas IVB. Pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus digunakan dalam penelitian ini. Wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini meliputi guru telah melakukan kreativitas guru dalam meningkatkan keaktifan siswa, dengan demikian perlunya seorang guru melakukan kreativitas agar meningkatkan keaktifan siswa.

Kata kunci: Kreativitas guru, Keaktifan siswa, Tematik



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari dalam diri seorang manusia. Mulai dari kandungan sampai menjadi dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan. Pendidikan merupakan cahaya penerang yang mengarahkan manusia dalam menentukan makna kehidupan ini maupun arah dan tujuan (Nasution, 2016). Sistem pendidikan Indonesia tidak dapat terlepas dari kurikulum. Seiring adanya perubahan kurikulum dari Kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013 dimana pembelajarannya berisikan pembelajaran tematik. Anshory, Saputra, dan Amelia (2018) mengungkapkan pembelajaran tematik memberikan penanaman konsep pengetahuan dan keterampilan pada siswa melalui pengalaman langsung serta menghubungkannya pada konsep yang sudah dipahami siswa. Pembelajaran dilaksanakan berpusat pada siswa yang akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta memperoleh pengalaman langsung. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat diketahui melalui penilaian hasil belajar siswa. Penilaian dilakukan untuk mengukur kompetensi siswa secara utuh dan keseluruhan yang meliputi tiga ranah yaitu penilaian kognitif, penilaian afektif, dan penilaian psikomotorik. Aktivitas belajar siswa menjadi salah satu faktor yang memberikan pengaruh pada hasil belajar.

Covid-19 merupakan salah satu penyakit yang menginfeksi saluran pernafasan menular yang disebabkan oleh virus corona, dengan cepat sudah berkembang menjadi pandemi global hanya dalam waktu dua bulan sudah menginfeksi berbagai negara (Bainus & Rachman, 2020). Pandemi Covid-19 ini berakibat pada pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut (Siahaan, 2020). Pemerintah mewajibkan siswa melakukan belajar tatap muka terbatas dan secara daring (dalam jaringan) setelah PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di berbagai daerah pada Tahun 2021 hingga saat ini. Pembelajaran tematik tatap muka dengan waktu terbatas maupun saat pembelajaran daring proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan siswa berjalan kurang maksimal. Pembelajaran daring guru dan peserta didik tetap bertatap muka tapi melalui alat elektronik seperti laptop atau smartphone. Nurhayati (2020) menyatakan siswa yang mempunyai smartphone hanya dimanfaatkan untuk membaca media sosial dan bermain game. Siswa belum paham bahwa smartphone memiliki manfaat dalam dunia pendidikan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat kreatif guna meningkatkan keaktifan siswa saat melakukan aktivitas belajar jarak jauh atau daring dan luring (luar jaringan) dengan waktu terbatas.

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan atau pengalaman belajar bagi siswa, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh. Kreativitas sangat di butuhkan bagi seorang guru, karena bila seorang guru kreatif maka akan memberikan dampak yang positif pula pada siswa, jika gurunya kreatif maka kemungkinan besar akan menjadikan siswa lebih kreatif (Karyati, 2016). Peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar, termasuk kreativitasnya dalam mengajar guna meningkatkan keaktifan siswa. Guru kreatif dapat mengembangkan kemampuannya, ide-ide baru dan cara-cara baru dalam mengajar. Guru yang kreatif dapat memanfaatkan segala yang ada agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi untuk aktif saat mengikuti pembelajaran. Guru dapat mengoptimalkan kreativitasnya memotivasi peserta didik misalnya guru harus pandai menjadi pribadi yang dekat dengan peserta didik sehingga memahami karakteristik setiap peserta didik. Guru juga dapat memilih metode, media yang tepat sesuai dan sesuai sehingga peserta didik (Oktiani, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 02 Pangongangan, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran pada saat Pandemi Covid-19 sudah diberlakukan pembelajaran daring dan luring. Satu kelas dibagi menjadi dua kelompok beranggotakan lebih kurang 13 anak yang masuk secara luring dan bergilir, selanjutnya pembelajaran

dilakukan secara daring. Pemahaman konsep materi ajar yang kurang maksimal saat pembelajaran luring, berakibat saat pembelajaran daring yang dilaksanakan mengakibatkan siswa menjadi bosan saat mengikuti pembelajaran yang dilakukan dan siswa belajar saat mengerjakan tugas saja. Selain itu, tidak semua siswa berkembang dalam pembelajaran daring. Salah satu contohnya ialah kurang disiplin dalam mengumpulkan tugas. Kondisi pembelajaran seperti inilah yang membuat siswa kurang aktif sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efektif. Saat ini, guru harus tetap proaktif serta kreatif dalam memberikan pemahaman konsep maupun materi ataupun informasi terkait pembelajaran tematik yang diajarkan.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada (Pentury, 2017). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan berbagai adanya melihat kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi (Fakhriyani, 2016). Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal yang sebelumnya, yang berguna dan dapat dimengerti melalui kemampuan berfikir dan melakukan agar menghasilkan ide-ide baru serta cara-cara baru untuk memecahkan kasus yang baru.

Khasanah (2016) menjelaskan bahwa keaktifan siswa adalah suatu situasi siswa yang dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang terlihat dari respon siswa terhadap pertanyaan dan perintah guru, berani menyampaikan pendapat, memperhatikan penjelasan guru, dan antusias mengerjakan soal yang diberikan guru. Wibowo (2016) memahami bahwa keaktifan siswa adalah segala kegiatan ataupun aktivitas siswa yang sifatnya fisik dan non fisik dalam pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi kondusif. Keaktifan siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Keaktifan siswa diamati ketika proses pembelajaran berlangsung dalam aktivitas siswa.

Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya (Mukhlis, 2012). Wahyuni, Setyosari, dan Kuswandi (2016) mengungkapkan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran berdasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran yang diajarkan, sehingga anak diharapkan lebih mudah memahami suatu konsep, karena hanya berdasarkan dengan satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Kesimpulan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran pada tema tertentu. Pelaksanaan pembelajaran tematik berisikan tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

METODE

Penentuan subjek diambil dari setengah jumlah siswa keseluruhan kelas IVB dengan jumlah 13 siswa dan 1 guru kelas IVB. Pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus digunakan dalam penelitian ini. Wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara terbuka untuk guru kelas IV dan wawancara semi terbuka dan tertutup untuk 13 siswa kelas IV SDN 02 Pangongangan Madiun. Peneliti mengambil peran sebagai pengamat dalam pengamatan. Observer mengobservasi kreativitas yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa

kelas IV pada pembelajaran tematik di SDN 02 Pangongangan Madiun pada masa pandemi. Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti adalah perangkat pembelajaran, gambar atau foto kegiatan proses belajar mengajar, wawancara, dan observasi guru dan siswa kelas IV di SDN 02 Pangongangan.

Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, hasil dari data wawancara dan observasi yang telah dikumpulkan. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan. Peneliti dalam penelitian ini melakukan pemilihan data yang diperoleh pada saat penelitian mengenai persepsi, kemudian data tersebut diklasifikasikan dan dipilih secara sederhana. Penelitian ini memperoleh sajian data dari dokumentasi pendampingan pembelajaran daring dan luring kelas 4, hasil wawancara dan observasi guru dan siswa kelas IV. Dari data-data yang sudah terkumpul, dianalisis kembali dapat dijabarkan sesuai dengan rumusan masalah dan di tarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan dari hasil wawancara dan observasi kreativitas guru pada saat pembelajaran tematik daring dan luring antara guru dan siswa kelas 4 yang diperoleh dapat di uraikan secara singkat dan disesuaikan dengan masalah yang diteliti. Kesimpulan yang dihasilkan merupakan kesimpulan dari hasil peneliti pribadi yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung.

Prosedur penelitian yang dilakukan antara lain sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan ini merupakan langkah utama yang dilakukan pada saat penelitian. Peneliti menyiapkan dan menyusun instrument yang digunakan pada saat observasi, wawancara dan dokumentasi. 2) Pengumpulan dan analisis data tahap ini peneliti melakukan tahapan untuk mengumpulkan data dan mengolah data yang diperoleh. Data-data tersebut akan dikumpulkan menjadi satu kemudian dilakukan analisis data. Tahapan tersebut peneliti melaksanakan observasi saat guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran, wawancara dengan 14 responden yakni 1 guru kelas dan 13 siswa kelas IV B SDN 02 Pangongangan Kota Madiun dan dokumentasi. 3) Penarikan kesimpulan tahap ini merupakan tahap akhir dari sebuah penelitian dengan cara penyajian data. Data ini diperoleh dari tahapan analisis yang mana data harus tersusun secara sistematis dan sesuai dengan fakta, setelah itu data akan disusun dalam laporan hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

Peneliti untuk memperoleh data yang valid, dilakukan observasi, wawancara dengan guru kelas, serta tigabelas siswa dari mata pelajaran yang dipilih. Selain itu, penulis mendokumentasikan analisis penulis mengenai kreativitas guru untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV pada pembelajaran tematik masa pandemi yang dilakukan secara daring maupun luring.

TABEL 1. Triangulasi Sumber data wawancara guru dan siswa

No	Variabel	Wawancara Guru	Wawancara Siswa	Kesimpulan
1	Aspek Pembelajaran	Menurut hasil wawancara guru kreativitas dalam pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Kreatif guru dalam menggunakan	Menurut hasil dari wawancara subjek bahwa selama pembelajaran daring dan luring dia menyukai cara mengajar guru, media baru berbasis teknologi. Tak hanya itu menurut dari hasil wawancara subjek	Dapat disimpulkan hasil wawancara guru dan wawancara siswa bahwa bahan ajar yang diberikan oleh guru selama pembelajaran daring maupun luring sudah semaksimal mungkin. Siswa bisa memahami materi pembelajaran tematik daring

		bahan ajarnya agar siswa bisa menerima materi pembelajaran dengan baik. Tetapi tidak semua siswa langsung paham terhadap pembelajaran tematik secara daring dan luring. Siswa ada yang aktif juga ada yang tidak, Sebab karakteristik siswa berbeda.	bahwa kebanyakan siswa beranggapan pembelajaran tematik daring dan luring mudah untuk di pahami.	maupun luring yang disampaikan guru.
2	Manajemen Kelas	Menurut hasil dari wawancara guru selama pembelajaran daring dan luring menggunakan metode ceramah, diskusi, Tanya jawab.	Menurut hasil dari wawancara subjek siswa lumayan paham saat mengikuti pembelajaran tematik daring dengan baik dari pada saat pembelajaran luring. Siswa memiliki niat belajar dilihat dari merasa sering bertanya kepada guru saat merasa bingung dan tidak paham.	Dapat disimpulkan hasil wawancara guru dan wawancara siswa bahwa penggunaan metode ceramah, diskusi, tanya jawab metode ini dianggap cocok untuk kebutuhan pembelajaran daring dan luring.
3	Interaksi dengan siswa	Menurut hasil dari wawancara guru selama pembelajaran daring maupun luring berlangsung juga memberi kesempatan siswa menyampaikan hasil pemikiran dan jawaban dan saling berargumentasi.	Menurut subjek dapat disimpulkan banyak siswa yang telah berani menyampaikan hasil pemikiran dan jawabannya selama pembelajaran daring maupun luring. Saat pembelajaran daring maupun luring terdapat 2 siswa mengikuti pembelajaran luring dan 2 siswa mengikuti pembelajaran daring	Dapat disimpulkan hasil wawancara guru dan wawancara siswa bahwa masih ada siswa merasa tidak pernah berargumentasi antar temannya, sebab setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda karena kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya.

			berlangsung merasa tidak pernah berargumentasi antar temannya.	
4	Evaluasi kreatif	Menurut hasil dari wawancara guru, setiap akhir pembelajaran daring maupun luring memberikan soal evaluasi tes tulis maupun lisan untuk mengukur sejauh mana siswa paham dalam materi yang diajarkan serta melakukan refleksi untuk memahami apa saja kelemahan dan kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan.	Menurut hasil dari wawancara subjek mengatakan bahwa tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran luring. Saat pembelajaran daring 5 siswa merasa mengerjakan soal evaluasi. Menurut semua siswa diakhir pembelajaran, sedangkan saat akhir pembelajaran luring 11 siswa menganggap iya dan sisanya jarang Bapak/ Ibu guru mengulas kembali dan memberi penegasan materi yang telah dipelajari.	Dapat disimpulkan hasil wawancara guru dan wawancara siswa bahwa setiap akhir pembelajaran ada evaluasi dan refleksi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Sebab pada dasarnya masih ada siswa yang masih merasa lumayan kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi tersebut.

Berdasarkan triangulasi sumber data wawancara guru serta siswa, dapat disimpulkan jika guru memberikan materi ajar selama pembelajaran daring dan luring, siswa bisa memahami materi pembelajaran tematik daring maupun luring yang disampaikan guru. Selama pembelajaran daring maupun luring guru menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab yang cocok, selain itu pengajar menggunakan sering menggunakan media pesan grup whatsapp, google meet untuk berinteraksi dengan siswa saat pembelajaran daring, saat pembelajaran luring guru kadang menggunakan power point. Setiap anak ialah unik, ada yang memiliki sifat mandiri serta akan bertanya jika tidak mengerti, sebaliknya yang lain harus didorong untuk bertanya ataupun menjawab. Sebaliknya untuk menilai pemahaman anak didik terhadap materi yang diajarkan, guru memberikan soal evaluasi tulis maupun lisan di akhir pembelajaran daring maupun luring, juga refleksi dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari untuk memahami apa saja kelemahan dan kekurangan dari pembelajaran yang dilakukan.

Hasil triangulasi teknik data observasi serta wawancara, dapat disimpulkan jika sebagian siswa masih merasa resah dengan pembelajaran berbasis daring, mereka lebih paham saat pembelajaran tatap muka. Materi yang disajikan lumayan mudah dipahami dengan guru menggunakan media pembelajaran. Meskipun guru menggunakan bermacam media berbasis IT untuk mengajar daring maupun luring. Dua siswa tidak pernah berargumentasi selama pembelajaran daring sebab kurang percaya diri. Guru memastikan

pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan setiap akhir pembelajaran daring dan luring memberi soal evaluasi dan refleksi kelas IV.

PEMBAHASAN

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak dini (Priyanto, 2014). Tugas pokok dan fungsi guru yang melekat tetap akan dilaksanakan, karena guru diharapkan menjalankan pendidikan dan pembelajarannya, maka guru dituntut kreativitasnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Malyana, 2020). Pelaksanaan pembelajaran masa pandemi tidak bisa dilepaskan dari kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dimulai dengan RPP, dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, serta diakhiri dengan evaluasi dan refleksi hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan peneliti diketahui jika ketika guru kelas IV melaksanakan pembelajaran daring dan luring, mereka memanfaatkan sarana serta prasarana untuk menyampaikan materi pembelajaran serta memberikan tugas. Penyampaian materi pembelajaran secara tatap muka terbatas terkadang menggunakan slide power point, pembelajaran daring juga menggunakan pesan grup whatsapp, *Google Meet*, *microsoft teams*, benda konkret untuk proses pembelajaran daring dan luring sebagai media pembelajarannya. Pratama dan Mulyati (2020) mengemukakan masa pandemi covid 19 banyak cara dilakukan pihak sekolah untuk pembelajaran tetap berlangsung seperti menerapkan pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Walaupun terkadang tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan belum tercapai dengan baik, akan tetapi proses tersebut diharapkan peserta didik mampu menerima pembelajaran baik pembelajaran daring ataupun pembelajaran luring. Putri, Rahhayu, Suswandari, dan Ningsih (2021) mengemukakan minimnya interaksi ini dapat menghambat terwujudnya hasil belajar dalam proses belajar - mengajar. Suasana pembelajaran saat ini menjadi suasana baru dalam proses pembelajaran yang dirasakan guru bahkan peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil temuan disimpulkan bahwa guru kelas IVB di SD Negeri 02 Pangongangan dalam strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk membuat siswa tetap kondusif saat kegiatan pembelajaran daring dan luring berlangsung, dengan cara guru memantau bagaimana fokus siswa saat mengikuti proses pembelajaran, memberi kesempatan secara bergantian untuk siswa menjawab pertanyaan agar tidak gaduh. Materi yang dipilih guru kelas IVB adalah yang mempertimbangkan gaya belajar, kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta dukungan pembelajaran daring maupun luring menggunakan media variatif menggunakan benda konkret, berbasis IT seperti: media power point, pesan grup whatsapp, google meet dan microsoft teams. Metode yang digunakan dalam pembelajaran tematik secara daring maupun luring menggunakan metode diskusi, tanya jawab, ceramah, dan untuk soal-soal evaluasi menggunakan soal tulis maupun lisan yang diberikan di akhir kegiatan pembelajaran. Refleksi yang dikakukan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran berupa tanya jawab untuk mengulas kembali materi yang sudah dipelajari dan memberikan penegasan materi.

SIMPULAN

Kreativitas guru telah menghasilkan peningkatan partisipasi siswa kelas IVB dalam pembelajaran tematik daring maupun luring di SD Negeri 02 Pangongangan. Guru telah merancang media pembelajaran daring dengan cara yang kreatif serta inovatif. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran diwujudkan dalam merancang perencanaan pembelajaran dengan menggunakan adanya media pembelajaran menggunakan benda konkret, *microsoft teams*, *power point*, pesan grup *whatsapp*, *google*

meet, serta merancang evaluasi pembelajaran dimana guru membuat soal-soal objektif secara lisan maupun tulis yang kemudian diberikn di akhir pembelajaran.

Solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV pada pembelajaran tematik daring maupun luring di SD Negeri 02 Pangongangan yaitu: memotivasi siswa secara individu serta memberikan umpan balik mengenai hambatan yang mereka hadapi ketika guru pembelajaran daring, diharapkan orang tua mendampingi anak selama pembelajaran tanpa mengekang ataupun berkata kasar, koordinasi guru serta orang tua dengan baik, serta para pendidik aktif mendorong semangat siswa serta inovatif membuat model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah Sd Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35–46. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.4936>
2. Bainus, A., & Rachman, J. B. (2020). Editorial: Pandemi Penyakit Menular (Covid-19) Hubungan Internasional. *Intermestic: Journal of International Studies*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.24198/intermestic.v4n2.1>
3. Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
4. Karyati, F. (2016). Pengaruh Kreavitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2). <https://doi.org/10.31602/alsh.v1i2.395>
5. Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Students Teams Achievement Division). *Likhitaprajna*, 18(2), 48–57. <http://likhitapradnya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/likhitapradnya/article/view/58>
6. Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. <https://core.ac.uk/download/pdf/354379665.pdf>
7. Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, 4(1), 63–76. <https://doi.org/10.21093/fj.v4i1.279>
8. Nasution, E. (2016). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Mediasi*, 8(1), 1–10. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/MDS/article/view/273/pdf>
9. Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
10. Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
11. Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272. <https://doi.org/10.30998/fjik.v4i3.1923>
12. Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49–59. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>

13. Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2), 41–47. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2913/2434>
14. Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, P. A. R. (2021). Strategi Pembelajaran melalui Daring dan Luring selama Pandemi Covid-19 di Sd Negeri Sugihan 03 Bendosari. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.728>
15. Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2). <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
16. Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129–136. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>
17. Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>