

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP KREATIVITAS SISWA SMA NEGERI 2 SYAMTALIRA ARON

Lia Rista^{*1)}, Andriani²⁾

¹⁾Pendidikan Informatika, Universitas Bumi Persada

²⁾Pendidikan Matematika, Universitas Bumi Persada

leeyarista@gmail.com¹⁾, ar23031990@gmail.com²⁾

ABSTRACT

One of the uses of learning during a pandemic is learning that is carried out using an online system which makes learning material easily and more widely accessible to students. Learning in the network (online) is also able to foster student learning independence. Learning without direct guidance from the teacher makes students independently seek information about the material and assignments given to them. Some of the activities carried out are reading reference books, online articles, scientific journals, or discussing with peers through instant message applications. This research uses descriptive research methods with qualitative descriptive analysis techniques. This type of research the researcher uses is qualitative research. Data collection procedures used by researchers include interviews and documentation. Based on the above, the implementation of online learning in class X MIA 2 SMA Negeri 2 Syamtalira Aron needs some changes in the teaching and learning process, especially in ICT learning, because in the implementation of online learning students are only given the task of working on evaluation questions and only occasionally practice, and the teacher doesn't know whether the students really understand or not. Given that students study at home accompanied by parents or guardians of students, so it is possible if the student's assignment is assisted by the parents or guardians of the student. So here the teacher must be able to provide a little innovation in the teaching and learning process, so that it can increase student learning creativity. By providing interactive videos as learning. From the video, the teacher gives assignments by being able to summarize the results that are watched. So that continuous learning is not monotonous by only giving anteriors and tugas to students.

Keyword: Online Learning, Creativity, ICT

ABSTRAK

Salah satu pemanfaatan pembelajaran saat pandemi yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem daring yang menjadikan materi pelajaran dapat dijangkau dengan mudah dan lebih luas oleh peserta didik. Pembelajaran dalam jaringan (online) juga mampu menumbuhkan kemandirian belajar mahasiswa. Belajar tanpa bimbingan langsung dari guru membuat siswa secara mandiri mencari informasi mengenai materi dan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka. Beberapa aktivitas yang dilakukan adalah membaca buku referensi, artikel online, jurnal- jurnal ilmiah, atau berdiskusi dengan rekan sebaya melalui aplikasi pesan instan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif

dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Prosedur pengumpulan data yang digunakan peneliti antara lain wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hal di atas, pelaksanaan pembelajaran daring di kelas X MIA 2 SMA Negeri 2 Syamtalira Aron butuh beberapa perubahan dalam hal proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran TIK, karena dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa hanya diberikan tugas mengerjakan soal-soal evaluasi dan hanya sesekali praktik, dan guru pun tidak tahu apakah siswa benar-benar paham atau tidak. Mengingat siswa belajar di rumah didampingi oleh orang tua atau wali murid, sehingga tidak menutup kemungkinan jika tugas siswa dibantu oleh orang tua atau wali murid. Sehingga disini guru harus mampu memberikan sedikit inovasi dalam proses belajar mengajar, sehingga bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dengan memberikan video interaktif sebagai pembelajaran. Dari video tersebut guru memberikan tugas dengan mampu menyimpulkan hasil yang ditonton. Agar pembelajaran secara daring tidak monoton dengan hanya memberikan materi dan tugas semata kepada siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Kreativitas, TIK

PENDAHULUAN

Di Indonesia telah banyak melalui permasalahan yang sedang mendunia yaitu Virus Covid-19. Virus covid-19 ini telah banyak merubah serta melumpuhkan segala kegiatan manusia. Mulai dari terserangnya kesehatan hingga melumpuhkan kegiatan manusia sampai berdampak pada ekonomi Nasional. Persebaran virus ini membuat pemerintah mengambil langkah aturan memutus rantai penyebaran Virus Covid-19. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti saat melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di Sekolah SMA Negeri 2 Peusangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa memiliki kendala saat proses pembelajaran yang dilakukan secara online.

Salah satu dampak yang sangat terasa adalah pendidikan. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyebutkan bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor yang begitu terdampak oleh virus corona. Menurut data Organisasi

Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), setidaknya 290,5 juta peserta didik di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang dibatasi skala sosialnya.

Dalam menyikapi hal demikian menyebabkan pemerintah terutama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) dan satuan pendidikan Lainnya pada 2 Tahun Pelajaran 2020/2021 di masa pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-2019) dilakukan dengan Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring/online/luring/modul atau sejenis, dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki dalam mencegah penyebaran virus Covid-19.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti saat melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di Sekolah SMA Negeri 2 Peusangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa memiliki kendala saat proses

pembelajaran yang dilakukan secara online. Guru terbatas dalam melihat kemampuan kreatif siswa dikarenakan akses yang digunakan hanya menggunakan wa grup, hal tersebut dipicu karena saat ini Indonesia dilanda pandemi covid 19 yang mengharuskan guru untuk pembelajaran secara daring. Seharusnya kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam mengarungi kehidupannya ditentukan oleh keterampilan berpikirnya terutama dalam upaya memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya, sehingga bisa digunakan sebagai bekal di masa depan (Trianto n.d.).

Kreativitas tersebut dapat digunakan diberbagai pemecahan masalah atau dalam mencari jawaban, dimana siswa mampu memecahkan atau merumuskan dalam mengidentifikasi masalah. Kreativitas dapat menentukan hasil akhir yang diperoleh oleh setiap individu dalam mencapai suatu tujuan. Sehingga kreativitas sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan dalam memecahkan permasalahan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran di sekolah yang dibantu oleh pendidik. Memecahkan masalah melalui kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing individu akan memberi dampak atau hasil tersendiri bagi individu yang berjiwa kreatif.

Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) selayaknya menggunakan kemampuan berpikir kreatif siswa siswi atau peserta didik dapat dikembangkan dengan benar dan terarah, terutama pada pembelajaran yang berbasis media Online. Menurut Santrock, kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi". (Bambang 2017).

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, tentunya banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor itu bisa dari pendidik (guru), peserta didik, sarana dan prasana, lingkungan, dan manajemennya (mutiani, *et al*, 2020). Dalam hal ini yang mempunyai peranan sangat strategis dan urgen dalam pendidikan ialah guru. Namun apabila guru tidak menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan dan strategi pembelajaran, tentunya akan menghasilkan kualitas pendidikan yang tidak akan mencapai hasil yang maksimal (Susanto, 2020).

Pembelajaran daring selayaknya dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013). Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat pasif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Adhe, 2018). Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem daring menjadikan materi pelajaran dapat dijangkau dengan mudah dan lebih luas oleh peserta didik. Hal tersebut memudahkan pendidik maupun peserta didik untuk tetap mengajar dan belajar meskipun daring dengan melakukan *physical distancing* yang sesuai dengan anjuran dari pemerintah.

Materi diberikan dalam bentuk *powerpoint*, video singkat, dan bahan bacaan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data. Hal itulah yang mendasari peneliti

untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* terhadap kretivitas siswa pada mata pelajaran TIK kelas X SMA Negeri 2 Syamtalira Aron.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Menurut Sutopo (2006:179), penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian. Tipe penelitian ini menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2014:4) merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata baik tertulis maupun lisan dari orang-orang, serta perilaku yang dapat diamati. Digunakannya penelitian kualitatif ini untuk dapat memahami tindakan-tindakan pada subjek dan objek yang diteliti melalui teknik-teknik penelitian kualitatif seperti wawancara secara mendalam dan dokumentasi. Sebab untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang mendalam tentang efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia akan lebih baik jika dilakukan dengan cara wawancara dan dokumentasi.

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 2 Syamtalira Aron, dengan jangka waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 17 Juli 2020 sampai dengan 30 juli 2020.

b. Sumber Data

Menurut Sutopo (2006:56-57) sumber data adalah tempat data diperoleh

dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen. Menurut Moleong (20014:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Pencatatan sumber data melalui wawancara atau pengamatan merupakan hasil gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya. Dalam skripsi kualitatif kegiatan-kegiatan ini dilakukan secara sadar, terarah dan senantiasa bertujuan memperoleh informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

Data primer diperoleh dari sumber informan atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan peneliti. Data primer dalam penelitian ini antara lain: a. Catatan hasil wawancara b. Hasil observasi lapangan c. Data-data mengenai infroman

Data sekunder digunakan untuk mendukung informasi data primer yang telah dieproleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, jurnal dan sebagainya.

c. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu kegiatan penunjang pelaksanaan kegiatan penelitian, dimana pengumpulan data dilakukan untuk menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian. Prosedur pengumpulan data yang digunakan peneliti antara lain:

1. Wawancara
2. Dokumentasi

d. Analisis Data

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan analisis data dengan model Miles dan Huberman (dalam Prastowo, 2012:242-249) yaitu melalui beberapa proses, antara lain:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Selama proses reduksi data berlangsung, ada beberapa tahapan selanjutnya, antara lain: a. Memilah-milah setiap satuan data ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan atau mengkategorikan data b. Inteprestasi data merupakan penjelasan yang terinci tentang arti yang sebenarnya dari data penelitian.

2. Penyajian Data (Data Display)

peneliti mengembangkan deskripsi dari informasi-informasi tersusun untuk menarik sebuah kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang digunakan menggunakan bentuk teks naratif.

3. Penarikan Kesimpulan (Conclusion/ Vering)

Peneliti membuat kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna dari setiap gejala yang telah diperoleh dan menarik kesimpulan dari data yang telah disimpulkan di awal kemudian mencocokkan catatan dan pengamatan yang dilakukan peneliti saat kegiatan penelitian berlangsung.

e. Pengecekan Keabsahan Data

Menurut Moleong (2014:330), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data untuk keperluan pengecekan sebagai pembanding terhadap data tersebut. Triangulasi dilakukan melalui wawancara, observasi langsung dan tidak langsung. Dalam penelitian ini, agar penelitian sesuai dengan tujuan mengenai efektivitas pembelajaran daring terhadap kreativitas belajar siswa pada materi TIK, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke sekolah sebagai objek penelitian yang terdiri dari guru wali kelas X MIA 2 dan kepala sekolah. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis, dideskripsikan dan

dikategorisasikan dari yang sama sampai yang berbeda. Data yang diperoleh akan menghasilkan kesimpulan. 2. Triangulasi Teknik Triangulasi teknik merupakan teknik pengecekan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti memperoleh data dari kegiatan wawancara, dan dicek dengan dokumentasi. 3. Triangulasi Waktu Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan melalui wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dari waktu pagi hari hingga siang hari. Dengan begitu akan diketahui apakah narasumber memberikan data yang sama atau data yang berbeda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa saat pembelajaran daring yang dimiliki siswa SMA N 2 Syamtalira Aron. Dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring saat ini. dalam hal ini tentunya seorang guru harus mampu memiliki strategi pembelajaran yang menarik agar kemampuan berpikir siswa terpenuhi, salah satunya adalah kreativitas terhadap pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil dilapangan Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya.

Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dilaksanakan saat masa pandemi adalah pembelajaran secara online. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (Agustina I: 2020) Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran dalam jaringan (online) pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas & Grant, 2013). Penggunaan teknologi mobile memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Agustina I: 2020), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016).

Pembelajaran dalam jaringan (online) juga mampu menumbuhkan kemandirian belajar mahasiswa. Belajar tanpa bimbingan langsung dari guru membuat siswa secara mandiri mencari informasi mengenai materi dan tugas-tugas yang diberikan kepada mereka. Beberapa aktivitas yang dilakukan adalah membaca buku referensi, artikel online, jurnal-jurnal ilmiah atau berdiskusi dengan rekan sebaya melalui aplikasi-aplikasi pesan instan. Faktor pendukung

penerapan pembelajaran daring kombinasi di meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. (Jamaluddin, 2020). Sehingga pembelajaran secara daring secara tidak langsung mampu membangkitkan kreativitas siswa dalam memahami pembelajarannya, sehingga mampu menyimpulkan tugas-tugas secara mandiri yang lebih bervariasi. Walaupun sedikit tidaknya ada kekurangan saat terjadi dilingkungan secara langsung. Artinya guru tidak bisa memantau secara langsung aktivitas siswa saat belajar, dan bagaimana mereka mampu memahami setiap langkah-langkah pembelajaran yang telah diajarkan. Dan terkadang setiap kepribadian anak-anak juga berbeda. Apabila siswa memiliki kepribadian terbuka, maka anak-anak akan mudah bertanya kepada guru apabila ada pembelajaran yang tidak dipahami saat pembelajaran secara daring berlangsung. Akan tetapi peraturan sekolah sekarang dengan memberlakukan jadwal sekolah sehari tatap muka dan sehari daring, itu sangat memudahkan guru dalam memantau segala aktifitas pembelajaran yang dilakukan secara daring selama ini.

Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh beberapa siswa di SMA Negeri 2 Syamtalira Aron:

AR : "Kelebihan pembelajaran daring ini, waktu belajar siswa lebih fleksibel tergantung maunya, apa pagi apa siang atau pun malam. Yang penting sesuai dengan tugas guru yang beri"

Akan tetapi ada kekurangan yang diberikan oleh pembelajaran daring ini, salah satu wawancara:

NS: "kadang akses internet lelet, jadi sering tertinggal pembelajaran guru"

Dengan beberapa wawancara kekurangan dan kelebihan sehingga timbullah solusi yang diberikan siswa agar pembelajaran daring ini lebih kreatif lagi kedepannya.

MK: "Mungkin untuk solusinya bisa menggunakan video pembelajaran yang lebih kreatif, jika di wilayah zona hijau atau aman lebih baik jika daring dibarengi dengan pembelajaran satu hari libur satu hari belajar"

Efektivitas pembelajaran menurut Rohmawati (Agustina I: 2020) adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa sehingga menghasilkan kreativitas belajar siswa yang dimilikinya. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

Berdasarkan hal di atas, pelaksanaan pembelajaran daring di kelas X MIA 2 SMA Negeri 2 Syamtalira Aron butuh beberapa perubahan dalam hal proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran TIK, karena dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa hanya diberikan tugas mengerjakan soal-soal evaluasi dan hanya sesekali praktik, dan guru pun tidak tahu apakah siswa benar-benar paham atau tidak. Mengingat siswa belajar di rumah didampingi oleh orang tua atau wali murid, sehingga tidak menutup kemungkinan jika tugas siswa dibantu oleh orang tua atau wali murid.

Sehingga disini guru harus mampu membrikan sedikit inivasi dalam proses belajar mengajar, sehingga bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dengan memberikan video interaktif sebagai pembelajaran. Dari dari video tersebut guru memberikan tugas dengan mampu menyimpulkan hasil yang di tonton. Agar pembelajaran secara daring tidak monoton dengan hanya memberikan materi dan tugas semata kepada siswa.apalagi sekarang pemerintah terus melakukan perubahan pendidikan dimasa pandemi saat ini. agar pendidikan Indonesia khususnya Aceh lebih terarah dan menjadi lebih baik lagi kedepannya, dengan pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini terus berkembang semakin pesat.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran daring di kelas X MIA2 SMA Negeri 2 Syamtalira Aron butuh beberapa perubahan dalam hal proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran TIK. Sehingga disini guru harus mampu membrikan sedikit inovasi dalam proses belajar mengajar, sehingga bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dengan memberikan video interaktif sebagai pembelajaran. Dari dari video tersebut guru memberikan tugas dengan mampu menyimpulkan hasil yang di tonton. Agar pembelajaran secara daring tidak monoton dengan hanya memberikan materi dan tugas semata kepada siswa apalagi sekarang pemerintah terus melakukan perubahan pendidikan dimasa pandemi saat ini. agar pendidikan Indonesia khususnya Aceh lebih terarah dan menjadi lebih baik lagi kedepannya, dengan pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini terus berkembang semakin pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. 2020. Efektivitas Pembelajaran Matematika secara Daring di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Journal Universitas Negeri Medan*
- Arikunto. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang, dan S. (2017). *meningkatkan kreativitas Anak dalam Pembelajaran matematika*. Kompasiana. Website , <https://www.kompasiana.com/anamaryanah/59967d0218112a5165583fa5/meningkatkan-kreativitas-anak-dalam-pembelajaran-matematika> diakses tanggal 20 desember 2020
- Jamaluddin, D, dkk. 2020. Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Calon Guru : Hambatan, Solusi, dan Proyeksi. Website, <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/1/Pembelajaran%20Daring%20Masa%20Pandemik%20Covid-19%20Pada%20Calon%20Guru%20Hambatan%2C%20Solusi%20Dan%20Proyeksi.pdf> diakses tanggal 15 maret 2020
- Mutiani, et al. 2020. Membangun Komunitas Belajar Melalui Lesson Study Model Transcrip Based Learning Analysis *HISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 3(2), 113-122.
- Moleong, L. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Penelitian Kualitatif Dalam Persektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta : Ar-ruzzmedia
- Rista, L., Ikhsan.M.2016. Meningkatkan Kreativitas Matematik dan Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Humanistik Berbasis Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Didaktik Matematika*, 3(1), 64–76.
<https://doi.org/10.24815/jdm.v3i1.4638>
- Susanto, H. 2020. *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, ULM.
- Bambang, dan Sujiono. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Matematika*. Kompasiana. website: <https://www.kompasiana.com/anamaryanah/59967d0218112a5165583fa5/meningkatkan-kreativitas-anak-dalam-pembelajaran-matematika> diakses tanggal December 6, 2020
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Uno, H. B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yolanda, Sari. 2020. Efektivita Pembelajaran Daring dalm Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Cepogo Boyolali. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Salatiga