

PENINGKATAN SKILL GURU SD INPRES MALINO MELALUI PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS TEKNOLOGI KOMUNIKASI MULTIMEDIA

Mitha Mayestika Kuen¹, Abdillah SAS², Fyan Andinasari Kuen³, Guntur⁴

^{1,3}FISIP, Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia Timur, Indonesia

²Ilmu Komputer, Universitas Bosowa, Indonesia

⁴Ilmu Komputer, STIMIK Handayani, Indonesia

mithakuen@gmail.com¹, abdillah.sas@universitasbosowa.ac.id², Fyan.kuen@gmail.com³, guntur@handayani.ac.id⁴

ABSTRAK

Abstrak: Metode belajar yang kurang menarik dapat menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karenanya penting untuk menemukan macam-macam metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif. Metode pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru SD Inpres Malino Kecamatan Tinggi Moncong Kabupaten Gowa masih belum bervariasi serta masih rendahnya skill/kemampuan guru dalam memvariasikan atau kurang kreatif dalam metode pembelajaran. Tujuan dari Pelatihan ini adalah untuk membantu para guru dalam hal Pengembangan Skill dalam Pembuatan pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia untuk merangsang minat belajar peserta didik agar tidak bosan selama pembelajaran daring juga diruang kelas. Metode yang dilakukan yakni sosialisasi, pelatihan, pendampingan, praktek, evaluasi terhadap enam guru satu kepala sekolah dan satu operator; Dalam workshop ini, para guru diberikan materi mulai dari pemahaman pembelajaran kreatif, bagaimana menemukan metode pengajaran relevan, kemudian membuat rancangan penggunaan media teknologi serta aplikasi pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran kreatif. Tahapan kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini yakni dengan pelatihan/workshop menggunakan tahap storyboard, assembly, serta testing kemudian diakhir menggunakan tahap evaluasi dengan menggunakan quisioner, serta review hasil praktek pembelajaran kreatif guna mendapatkan masukan perbaikan jika diperlukan. pelatihan pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini bagi SD Inpres Malino sukses mampu meningkatkan kemampuan/skill guru-guru dalam membuat materi ajar yang menarik dan guru mampu menggunakan media kreatif dalam pembuatan materi ajar. Selain memberikan peningkatan kemampuan terhadap guru, tim pkm juga membuat website untuk sekolah sebagai media branding agar mudah diketahui dan menjadi wadah untuk memasukkan materi ajar. yang beralamat www.sdinpresmalino.com.

Kata Kunci: Pembelajaran kreatif; teknologi komunikasi; multimedia.

Abstract: *Less interesting learning methods can reduce students' interest in participating in learning. Therefore, it is important to find a variety of new learning methods that are more creative and innovative. The learning methods that have been applied by the teachers of SD Inpres Malino, Tinggi Moncong Subdistrict, Gowa Regency are still not varied and the teacher's skills / abilities are still low in varying or less creative in learning methods. The purpose of this training is to assist teachers in developing skills in making creative learning based on multimedia communication technology to stimulate students' interest in learning so they don't get bored during online learning as well as in the classroom. The methods used are socialization, training, mentoring, practice, evaluation of six teachers, one principal and one operator; In this workshop, teachers are given material ranging from understanding creative learning, how to find relevant teaching methods, then making designs for using technology media and learning applications in delivering creative learning materials. assembly, and testing is then ended using an evaluation stage using a questionnaire, as well as a review of the results of creative learning practices in order to get input for improvement if needed. The creative learning training based on multimedia communication technology that was carried out in community service for SD Inpres Malino was successful in increasing the abilities/skills of teachers in making interesting teaching materials and teachers being able to use creative media in making teaching materials. In addition to providing capacity building for teachers, the PKM team has also developed a website for schools as a branding medium so that it is easily known and becomes a forum for submitting teaching materials. whose address is www.sdinpresmalino.com*

Keywords: *Creative learning; communication technology; multimedia*



Article History:

Received: 12-08-2021

Revised : 05-09-2021

Accepted: 08-09-2021

Online : 25-10-2021



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Masuknya pandemi Coronavirus Disease (COVID-19), membuat proses belajar mengajar di sekolah tidak berjalan seperti biasanya dan diganti dengan belajar dari rumah. Pembelajaran langsung atau tatap muka dihentikan sementara. Guru harus menghadirkan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang bisa diakses siswanya dari rumah masing-masing. (Almahfud, 2020). Metode pembelajaran turut mempengaruhi penyampaian materi dari guru pada siswa. Metode belajar yang kurang menarik dapat menurunkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karenanya penting untuk menemukan macam-macam metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif. Menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan mudah dipahami akan membantu siswa dalam memahami materi Ajar.

Metode Pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru SD Inpres Malino Kecamatan Tinggi Moncong Kabupaten Gowa masih belum bervariasi serta Masih rendahnya Skill/Kemampuan guru dalam memvariasikan atau kurang kreatif dalam metode pembelajaran, hingga terkesan monoton,. Hal ini menjadi faktor penyebab peserta didik bosan belajar. Masih Terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran kreatif yang menggunakan teknologi komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran. Serta kurangnya minat untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. (Setyoningsih, n.d.), sehingga diperlukan pembekalan kepada guru-guru tersebut dalam bentuk kegiatan pelatihan. Guru harus kreatif, baik dari sisi pedagogik atau bagaimana cara mengajar maupun dari sisi teknologi yang digunakan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membantu para guru dalam hal pengembangan *skill* dalam pembuatan pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia untuk merangsang minat belajar peserta didik agar tidak bosan selama pembelajaran daring juga diruang kelas.

Materi pembelajaran kreatif memiliki peran utama untuk memotivasi siswa dalam belajar serta mencegah kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa dalam konteks yang nyata sangat penting untuk dikuasai guru. (Purwananti, 2015). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima ratusan keluhan orang tua terkait proses belajar dari rumah. Banyak orang tua mengatakan bahwa selama proses belajar dari rumah, para guru terlalu banyak memberikan tugas yang akhirnya membuat siswa menjadi jenuh. Hal ini memang menjadi tantangan sendiri bagi para guru selama proses belajar mengajar dari rumah. Karenanya, guru dituntut kreatif dalam menyajikan materi sehingga siswa tidak bosan. (Rochim, 2020)

Di era revolusi industri 4.0 yang hampir semua dikendalikan oleh teknologi termasuk dunia pendidikan adalah bukti bahwa guru atau

pemateri juga harus ikut berkembang, bukti perkembangan pembelajaran kreatif saat ini juga berbasis teknologi yang sebenarnya memudahkan pengajar menyampaikan materi bahkan tidak harus dengan tatap muka. (Firmadani, 2020) Namun skill kemampuan pengajar dituntut lebih dibanding sebelumnya. Media pembelajaran pun semakin bervariasi dengan menggunakan komputer dan gawai (*smartphone/telepon genggam*) yang mana komputer sebagai wadah dalam membuat materi pembelajaran sedangkan gawai digunakan dalam penerapan dari pembelajaran tersebut. (Y. B. Setiawan, 2008) Sehubungan dengan hal tersebut hampir semua siswa/orang tua siswa menggunakan gawai terutama android maka pemanfaatan teknologi ini menunjang pembelajaran berupa aplikasi gabungan yang ada di komputer serta gawai disatukan dan dikemas secara menarik untuk menunjang proses pembelajaran dirumah.

Kunci efektifitas dari sistem pembelajaran daring adalah bagaimana guru tetap kreatif menyajikan pembelajaran secara daring. Kemudian juga tetap menyenangkan dan mudah dimengerti siswa. Sehingga siswa tidak menjadi bosan dan tetap produktif belajar dari rumah (H. Setiawan, 2020), belajar merupakan proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan melalui latihan, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. (Rusman, 2018) pembelajaran substansinya adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengkondisikan anak belajar. (Pintek, 2020).

Agar proses komunikasi itu berjalan dengan baik, maka sebagai guru tuntutan yang harus dipenuhi adalah pelibatan kreativitas guru dan aktivitas anak yang meyenangkan. Dengan kedua hal ini maka akan tercipta suatu pembelajaran yang dinamis, meyenangkan, dan kreatif sehingga anak terlibat langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan Data diatas, maka perlu ada upaya untuk memperbaiki atau menambahkan skill/ kemampuan atau keahlian pada guru dalam meramu atau membuat pembelajaran kreatif. Hal ini bisa dilakukan dimulai dari satuan Pendidikan yang paling bawah yakni institusi Sekolah Dasar. Guru sekolah Dasar perlu ditingkatkan skill/kemampuannya agar mampu memberikan pembelajar yang baik pada peserta didiknya juga untuk menghasilkan output peserta didik yang kreatif dan berdaya saing kedepannya. Hal ini dapat dilakukan dengan pengembangan *Skill* dengan metode pembelajaran kreatif Berbasis teknologi komunikasi multimedia.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini meliputi: pelatihan dalam rangka memberikan pengetahuan dan pemahaman, praktek dan pendampingan, pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi komunikasi multimedia yang dilakukan dalam beberapa kegiatan, yaitu:

1. Sosialisasi

Pada sesi ini yang dilakukan adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi guru dalam memetakan permasalahan dan potensi untuk mengembangkan pembelajaran kreatif yang berdampak bagi peningkatan kualitas sekolah. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah ceramah dengan tema:

- a. Pentingnya Pembelajaran Kreatif bagi Peningkatan Kemampuan/skill guru
- b. Memetakan Potensi dan Permasalahan Yang Ada di Sekolah Dasar
- c. Mekanisme Pembuatan Media Pembelajaran kreatif

2. Pelatihan/Bimbingan dan Pendampingan

Langkah selanjutnya adalah Pelatihan bagi guru -guru membuat pembelajaran kreatif, kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah melakukan pelatihan/Bimbingan teknis dalam hal :

- a. Membuat Bahan Ajar Menggunakan Teknologi Komunikasi Berbasis Multimedia
- b. Melengkapi data potensi dan masalah SD
- c. Diskusi dan Tanya Jawab

3. Implementasi dan Evaluasi

a. Implementasi

Pada tahap ini peserta diminta untuk melakukan praktek dalam membuat pembelajaran kreatif.

b. Evaluasi

Sebagai bentuk evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program dilapangan, setelah kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) selesai dilaksanakan, maka tim PKM memantau Kembali hasil pembuatan pembelajaran kreatif yang menggunakan teknologi komunikasi berbasis multimedia tersebut. Selanjutnya pada minggu yang ditetapkan untuk bertemu, para guru menyerahkan hasil praktek pembelajaran kreatif mereka dan akan direview oleh tim PKM untuk mendapatkan masukan-masukan guna perbaikan. Evaluasi juga dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner sebagai tolak ukur keberhasilan pelatihan yang dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengatasi berbagai permasalahan mitra, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini dapat digambarkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Solusi Permasalahan Mitra

Permasalahan Mitra	Solusi	Luaran	Indikator
Pengetahuan Guru SD terkait Pembelajaran Kreatif masih rendah	Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang Pembelajaran Kreatif	Meningkatnya pemahaman Guru Akan Pentingnya Pembelajaran Kreatif bagi peserta didik	95% Guru SD memahami pentingnya pembelajaran kreatif
Masih rendahnya Skill/Kemampuan guru dalam memvariasikan atau kurang kreatif dalam metode pembelajaran, hingga terkesan monoton,. Hal ini menjadi faktor penyebab peserta didik bosan belajar	Memberikan Pelatihan Teknis penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Kreatif	Menghasilkan Modul/ bahan Ajar Pembelajaran Kreatif Sesuai Bidang Ilmu yang diajarkan	75% Guru Mampu Menyusun bahan Ajar Pembelajaran kreatif
Masih Terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran kreatif yang menggunakan teknologi komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran.	Membina dan Melakukan Bimbingan teknis terkait aplikasi Penggunaan Media Pembelajaran kreatif Berbasis Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplikasi pembelajaran kreatif, Baik berupa Aplikasi Zeepeto, Edit Video Kinemaster, PPT ▪ Website sekolah 	75% Guru SD mampu Menggunakan aplikasi pembelajaran, serta media branding web site sekolah

Pada Pelatihan pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia di SD Inpres Malino ini pelaksana PKM memberikan pemahaman awal terkait pentingnya pembelajaran kreatif serta mengapa menggunakan teknologi komunikasi yang berbasis multimedia.

Selain itu pelaksana juga membantu mitra agar dapat memetakan potensi dan permasalahan yang ada di sekolah, dan mekanisme pembuatan media pembelajaran kreatif akan menggunakan model pembelajaran seperti apa saja, berbagai pilihan model pembelajaran yang dapat dipilih dan sesuai kebutuhan sekolah. Beberapa diantaranya memadukan:

1. Komputer pemanfaatan microsoft power point (PPT) dengan aplikasi gawai (telepon genggam android) Zeepeto membuat animasi dan kinemaster sebagai finish video pembelajarannya.
2. Aplikasi-aplikasi online yang ada di internet seperti powtoon, Prezi.com, Serta Canva, aplikasi animiz

3. Gabungan Komputer (PPT), dengan memaksimalkan seluruh perangkat yang ada pada ppt tersebut yakni penggunaan animasi gif, audio music backsound, serta video.

Kegiatan ini diikuti oleh enam guru, satu kepala sekolah dan juga operator bagian IT sekolah SD Inpres Malino, pada tahap pemberian pemahaman pentingnya pembelajaran kreatif mendapatkan antusias tinggi dari para peserta dengan berbagai pertanyaan terkait pembelajaran kreatif.

Pada pelatihan ini guru diberikan pemahaman terkait apa itu pembelajaran kreatif, serta perangkat apa saja yang perlu disiapkan Peserta, para peserta tentunya antusias menanggapi dengan bertanya selain itu juga pelaksana PKM bertanya untuk mengetahui apa saja yang menjadi kendala terkait pembelajaran selama pandemi. Kegiatan sosialisasi untuk memberikan pemahaman awal terkait pentingnya pembelajaran kreatif seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Aktivitas Saat Pelatihan

Peserta menceritakan keluhan kesah permasalahan yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran di masa pandemi, disini para guru meguraikan bahwa kesulitan yang dihadapi adalah tidak semua murid memiliki *handphone* biasanya mereka menggunakan hp orang tuanya jadi tugas dan materi akan terlambat mereka dapatkan dikarenakan orang tua yang pergi kerja saat pulang baru mereka bisa menggunakannya, maka solusinya pembelajaran kali ini akan dibuat agar anak bisa mempelajari pada waktu kapan pun dan tetap menarik untuk dilihat.

Kemudian setelah memahami pentingnya pembelajaran kreatif yang mudah untuk diterapkan serta menarik untuk siswa dan guru dalam penggunaannya. Menurut guru-guru serta kepala sekolah kegiatan ini sangat bermanfaat serta memudahkan kerja guru meningkatkan motifasi belajar dan memberikan inovasi baru bagi pengajar.

Dari hasil umpan balik pelatihan hari pertama terkait pemahaman pentingnya pembelajaran kreatif ini maka terpetakanlah media pembelajaran apa yang cocok dan model pembelajaran seperti apa yang akan digunakan para guru di hari kedua praktek pembelajaran kreatif nantinya.

Kegiatan yang dilakukan setelah memberikan pemahaman terkait apa itu pembelajaran kreatif yakni pengenalan berbagai aplikasi penunjang pembelajaran kreatif multimedia yang akan digunakan nantinya oleh para guru, disini pelaksana PKM hanya memperkenalkan dan memberikan contoh terkait penggunaan aplikasi tersebut yang diberikan, namun yang menentukan menggunakan aplikasi mana yang akan digunakan nantinya adalah para guru menyesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kemudahan yang dirasa tidak mempersulit saat membuat materi pembelajaran kreatif tersebut. Baik itu berupa aplikasi canva, aplikasi gawai zeepeto animasi, juga aplikasi presentasi prezi bahkan aplikasi gabungan antara software Microsoft power point (PPT) digabungkan dengan aplikasi zeepeto dan aplikasi edit video Kinemaster. Kegiatan ini berlangsung seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan Pembelajaran Kreatif

Masuk pada pembuatan pembelajaran kreatif para guru harus sudah menyiapkan materi ajar, berbagai animasi, audio serta gambar pendukung yang telah ditugaskan oleh pelaksana PKM di hari sebelumnya, jadi di hari kedua pada waktu praktek tinggal mengikuti tahapan praktek. Kegiatan praktek dan pendampingan Pembuatan Pembelajaran Kreatif seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Praktek dan pendampingan Pembuatan Pembelajaran Kreatif

Pembuatan pembelajaran multimedia yang terdiri dari beberapa tahapan, yakni:

1. Tahap Storyboard dan storyline

Storyboard adalah sebuah desain sketsa cerita yang telah dibuat dalam hal ini materi ajar yang telah disusun sebelumnya untuk digunakan dalam pembuatan pembelajaran kreatif. Sedangkan *storyline* adalah jenis dan bentuk gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah alur cerita. Pada tahap *Storyboard* ini yang harus dikumpulkan elemen pendukung yakni aplikasi seperti gambar, audio, musik dan lainnya. Output tahap ini adalah berupa gambar, musik, animasi, audio, dan buku, yang sesuai dengan materi ajar yang akan dibawakan.

2. Tahap Assembly

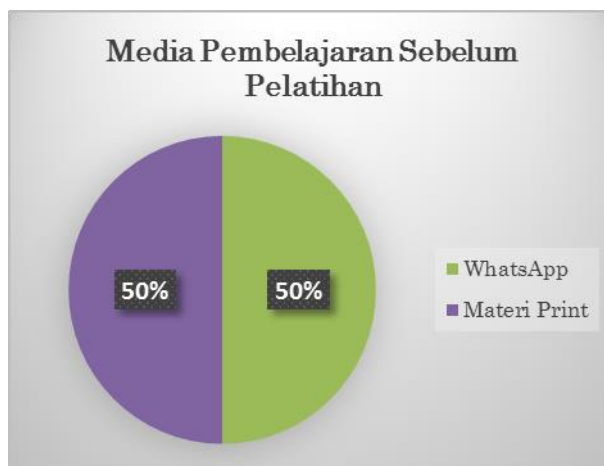
Tahap assembly merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain. Tahap ini merupakan proses pembangunan keseluruhan aplikasi. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi, audio dan video, serta pemrograman. Pekerjaan ini dilakukan dengan memasukkan isi material kedalam screen seperti yang terdapat dalam desain.

3. Tahap Testing

Pada Tahap Ini dilakukan pengujian, ini dilakukan untuk memeriksa apakah fungsionalitas aplikasi sudah berjalan dengan baik dan sudah sesuai dengan keluaran yang diharapkan. Misalnya: materi dengan penentuan animasi sudah sesuai, begitu juga dengan audio serta aplikasi sudah tepat sasaran atau tidak. Hasil pembelajaran kreatif guru SD Inpres Malino menggunakan aplikasi gawai Zeepeto untuk animasi bergerak lalu dipadukan dengan Microsoft power point (PPT) untuk materi, juga menggunakan software edit video kinemaster untuk memberikan efek audio music serta animasi bergerak.

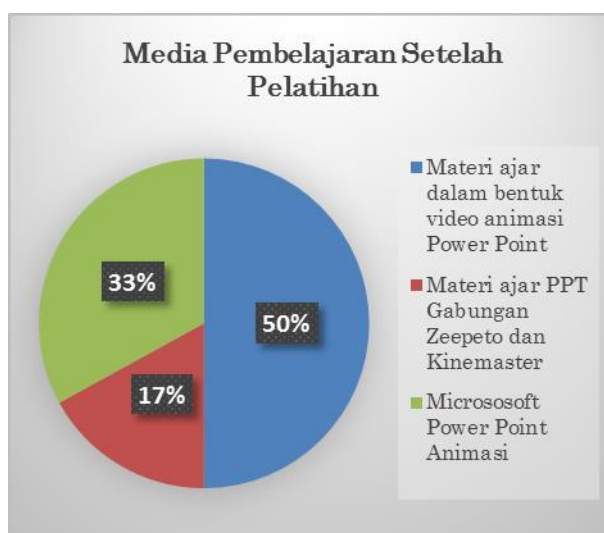
Ada juga guru yang menggunakan media Microsoft power point dengan memaksimalkan segala yang ada pada item power point dan di videokan, disini melibatkan penggunaan animasi, audio music backsound agar tampil jadi lebih menarik, serta menggunakan gambar bergerak dengan file gif.

Sebelum pelatihan media ajar, guru-guru SD Inpres Malino menjawab kuisisioner mengenai media pembelajaran yang mereka gunakan sebelum pelatihan. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa 50% menggunakan WhatsApp dan 50% materi print/fotocopy yang dibawa langsung ke peserta didik seperti pada Gambar 4 berikut.



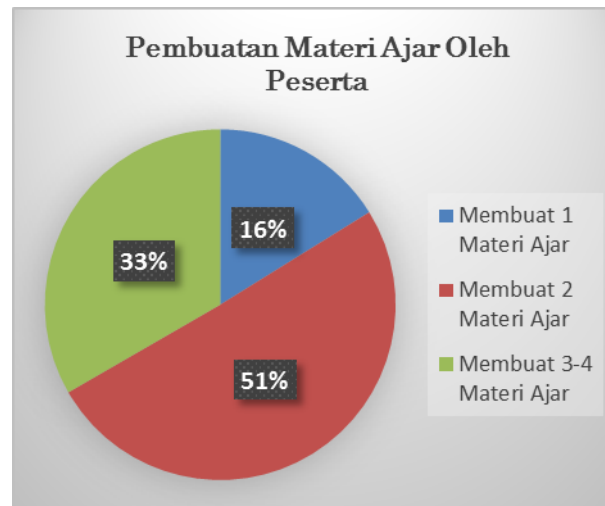
Gambar 4. Media Pembelajaran Sebelum Pelatihan

Setelah mendapatkan pelatihan pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia, media yang digunakan dalam mengajar yakni: 50% guru menggunakan media ajar dalam bentuk Aplikasi Power Point Animasi dalam bentuk video, 33% guru menggunakan Aplikasi Power point (PPT) dan animasi, dan 17% menggunakan aplikasi gabungan PPT, Zeepeto dan Kinemaster seperti pada Gambar 5 berikut.



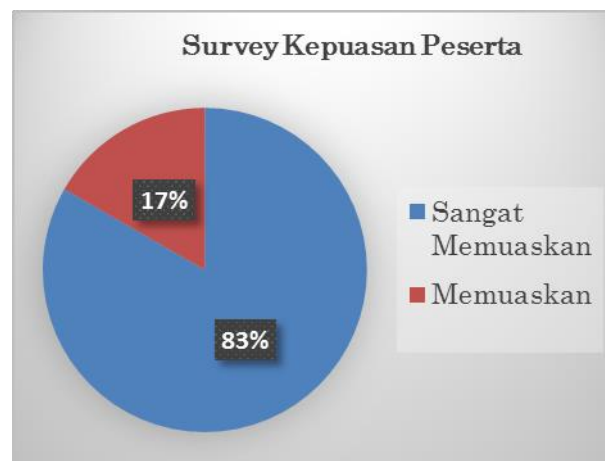
Gambar 5. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran kreatif Setelah Pelatihan

Materi Pembelajaran yang berhasil dibuat setelah pelatihan oleh guru yakni 50% guru telah membuat 2 materi pembelajaran kreatif, 33% membuat materi pembelajaran kreatif sebanyak 3-4 materi, dan 16% hanya membuat 1 materi ajar seperti pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Banyaknya Materi Pembelajaran Kreatif yang telah dibuat Guru

Hasil dari evaluasi melalui kuisisioner rata-rata guru menyatakan pelatihan sangat membantu dalam penggunaan power point, aplikasi animasi dan video kinemaster, serta menjadikan guru menjadi lebih kreatif dan menginginkan pelatihan seperti ini digelar kembali, terlihat dalam diagram guru menyatakan sangat puas dengan adanya pelatihan sebanyak 83% dan 16% menyatakan puas seperti pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Tingkat Kepuasan Guru Setelah Pelatihan

Selain memberikan peningkatan kemampuan terhadap guru, tim pkm juga membuatkan website untuk sekolah sebagai media branding agar mudah diketahui dan menjadi wadah untuk memasukkan materi ajar. Yang beralamat www.sdinpresmalino.com.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan Pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini bagi SD Inpres Malino sukses mampu meningkatkan kemampuan/skill guru-guru dalam membuat materi ajar yang menarik dan guru mampu menggunakan media kreatif dalam pembuatan materi ajar yang menambah daya tarik siswa dalam belajar jarak jauh (system Daring). Pembuatan media pembelajaran ini akan memudahkan guru dalam pembuatan materi ajar kreatif yang mudah dipahami oleh siswa yang diajarkan. Pelatihan pembuatan pembelajaran kreatif berbasis teknologi komunikasi multimedia ini akan memotivasi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran kreatif.

Diharapkan tidak hanya SD Inpres Malino yang dapat kami bantu dalam meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan pembelajaran kreatif, kedepannya, hal ini dapat ditularkan ke berbagai sekolah yang memang membutuhkan pembelajaran kreatif ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala puji syukur kami dapat merampungkan kegiatan PKM dan kami haturkan banyak terimakasih kepada Riset KBRIN yang mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai penyedia anggaran kegiatan, terimakasih juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIT yang membantu melancarkan segala bentuk administratif perizinan kegiatan ini hingga terlaksana dengan baik. Serta terimakasih kepada kepala sekolah SD Inpres Malino yang telah menerima tim pengabdian kepada Masyarakat dengan baik hingga kegiatan berjalan dengan sukses dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Almahfud. (2020). Guru Kreatif, Orang Tua Aktif: Kunci Sukses Anak Belajar Di Rumah. *Yoursay.Suara.Com/*, News/04/06/2020. <https://yoursay.suara.com/news/2020/04/06/131814/guru-kreatif-orang-tua-aktif-kunci-sukses-anak-belajar-di-rumah>
- Bahri, D. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar. Cet-4*. Reineka Cipta.
- Dwinanda, R. (2020). Guru Dituntut Lebih Kreatif Dalam Pembelajaran Daring. *Republika.Co.Id*. <https://www.republika.co.id/berita/qdvhwv414/guru-dituntut-lebih-kreatif-dalam-pembelajaran-daring>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Ejournal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id*. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/download/1084/660
- Haling Abdul. (2007). *Perencanaan Pembelajaran. Cet-4*. Badan Penerbit UNM.
- Kurniawan, H. (2015). Pembelajaran Kreatif Untuk Mewujudkan Anak-Anak Yang Cerdas, Kreatif, Dan Berkarakter. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 20, 205–216. <https://docplayer.info/77848644-parenting-cara-untuk-mewujudkan-anak-cerdas-kreatif-berkarakter-heru-kurniawan-dian-wahyu-sri-lestari-umy-khomsiyatun.html>

- Mudjiman, H. (2007). *Belajar Mandiri (Self-Motivated Learning)*. UNS Pres
- Pintek. (2020). *Pembelajaran-Kreatif*. Pintek. <https://pintek.id/blog/pembelajaran-kreatif/>
- Purwananti, Y. S. (2015). Pembuatan Media Belajar Kreatif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Mgmp Bahasa Inggris Smp Di Tulungagung Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 15–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/j-adimas.v3i1.309>
- Rochim, A. (2020). Belajar Di Rumah, Siswa Keluhkan Tugas Dari Guru Terlalu Berat. *Edukasi.Sindonews.Com*. <https://edukasi.sindonews.com/berita/1564807/144/belajar-di-rumah-siswa-keluhkan-tugas-dari-guru-terlalu-berat>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran* (2018th Ed.). Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya., W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Setiawan, H. (2020). Guru Dituntut Kreatif Agar Siswa Tak Bosan Belajar Di Rumah. *Jawapos.Com*. <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/14/04/2020/guru-dituntut-kreatif-agar-siswa-tak-bosan-belajar-di-rumah/>
- Setiawan, Y. B. (2008). Perkembangan Teknologi Komunikasi. *https://journals.usm.ac.id/*, 5(2). <https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/26>
- Setyoningsih. (N.D.). E-Learning:Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/viewfile/1443/1319>