

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas Pendidik

1. Pengertian kreativitas pendidik

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mampu menciptakan sesuatu hal baru baik berupa ide, karya maupun tindakan secara nyata. Pada dasarnya setiap orang mempunyai potensi kreatif dalam dirinya dan kreativitas yang dimiliki setiap orang berbeda-beda tergantung pada masing-masing individu dalam mengembangkannya.

Dalam Bahasa Inggris, istilah kreativitas berasal dari kata *to create* yang artinya mencipta. Kemudian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki makna kemampuan untuk mencipta, bersifat (mengandung) daya cipta. Sedangkan istilah kreativitas memiliki arti kemampuan untuk mencipta; daya cipta, dan perihal berkreasi.¹ Menurut James J. Gallagher yang dikutip oleh Yeni dan Euis menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu baik berupa gagasan maupun produk baru, atau kombinasi dari keduanya yang akhirnya melekat pada dirinya.² Jadi kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan sesuatu hal yang tidak harus baru, namun dapat mengkombinasikan sesuatu yang telah ada sebelumnya untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Kreativitas merupakan kemampuan melahirkan hal yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.³ Sedangkan Freedam yang dikutip oleh Donny mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dunia, menginterpretasi pengalaman dan memecahkan masalah dengan cara

¹ Tim Penyusun KKBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Kelima (Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2016).

² Yeni Rachmawati and Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), 13.

³ Edi Warsidi, *Karakteristik Menjadi Guru Kreatif, Produktif, & Partisipatoris* (Surakarta: Sinergi Prima Magna, 2017), 4.

yang baru.⁴ Dalam buku menjadi Guru yang kreatif, produktif, & partisipatoris, Dedi Supriadi mengatakan kreativitas adalah kecakapan dalam memberikan penemuan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.⁵ Menurut Simonton bahwa kreativitas merupakan mengemukakan sebuah gagasan yang mungkin digunakan untuk memecahkan masalah. Memilih solusi yang paling tepat atas dasar pengetahuan dan pengalaman seseorang.⁶ Kreativitas dipandang sebagai kemampuan seseorang dalam memikirkan permasalahan dan mencari sebuah solusi baru dengan menempatkan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama hidupnya sehingga mampu memberikan ide-ide baru yang dapat diterapkan untuk memecahkan permasalahan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan penemuan baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan dan membantu menemukan solusi dalam pemecahan masalah. Kreativitas tidak harus benar-benar baru namun dapat berupa penggabungan yang sudah ada sebelumnya, baik dari pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh.

Setiap orang pasti mempunyai kreativitas yang berbeda-beda. Kreativitas pendidik dalam mengajar penting dimiliki karena pendidik merupakan peran utama dalam proses pembelajaran. Tugas pendidik tidak hanya menyampaikan materi pelajaran namun juga harus memastikan dan memikirkan bagaimana peserta didik mampu memahami materi dan merasa senang ketika mempelajari materi yang disampaikan.

Pendidik berasal dari kata didik yang berarti memelihara, merawat, dan memberi latihan agar seseorang memiliki kemampuan yang diharapkan selanjutnya menambah awalah *pe-* sehingga menjadi pendidik, artinya orang yang mendidik.⁷ Guru merupakan pendidik profesional yang

⁴ Donny Khoirul Azis, *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), 40.

⁵ Warsidi, *Karakteristik Menjadi Guru Kreatif, Produktif, & Partisipatoris*, 4.

⁶ Alena D. Matraeva, dkk, "Development of Creativity of Students in Higher Educational Institutions: Assessment of Students and Experts", *Universal Journal of Educational Research*, Vol. 8, No. 1 (2020), 9.

⁷ M Ramli, "Hakikat Pendidik Dan Peserta Didik," *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* Vol. 5, No. 20 (2015): 63.

mempunyai tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal anak usia dini hingga pendidikan menengah.⁸ Dikutip oleh Mangun Budiyanto dari bukunya yang berjudul *Guru Ideal Perspektif Ilmu Pendidikan Islam*, bahwa Basyiruddin Usman menyatakan guru merupakan seseorang yang bertindak mengelola kegiatan belajar mengajar, memfasilitasi belajar mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan proses kegiatan belajar mengajar yang efektif.⁹ Guru dalam profesi harus menguasai pendidikan dan pembelajaran melalui pembinaan dan masa pendidikan tertentu, sehingga pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh orang sembarang orang yang bukan ahli di bidang pendidikan.¹⁰ Jadi guru adalah pendidik profesional yang mempunyai tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi jalannya pembelajaran yang efektif agar dapat mencapai tujuan pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas pendidik merupakan kemampuan guru dalam menjangkau tugasnya sebagai pendidik dalam menemukan atau menciptakan ide-ide baru yang dapat memberikan solusi dari suatu permasalahan, sehingga memiliki kualitas yang berbeda dari keadaan sebelumnya. Dengan kreativitas yang dimilikinya, pendidik mempunyai kesempatan untuk mengubah keadaan pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih baik. Seorang pendidik harus kreatif dalam pembelajaran karena bentuk kreativitas pendidik akan memudahkan peserta didik memahami dan menerima materi pelajaran. Pendidik yang kreatif tidak akan merasa cukup hanya dengan menyampaikan materi saja, tetapi ia selalu memikirkan bagaimana cara supaya materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik dan mereka akan merasa senang ketika mempelajari materi tersebut. Pendidik yang kreatif akan menciptakan peserta didik yang kreatif.

⁸ *Undang-Undang RI No. 4 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, 2006, 83.

⁹ Mangun Budiyanto, *Guru Ideal Perspektif Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 1.

¹⁰ Manpan Drajat and Ridwan Effendi, *Etika Profesi Guru* (Bandung: Alfabeta, 2017), 49.

2. Kreativitas pendidik dalam mengajar

Pembelajaran erat hubungannya dengan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan tanpa membutuhkan bantuan guru atau tanpa kegiatan mengajar secara formal. Mengajar merupakan segala kegiatan yang guru lakukan di kelas.¹¹ Mengajar merupakan aktivitas mengelola, mengatur, mengorganisasi lingkungan sehingga terbentuk proses belajar. Menurut Oemar Hamalik, mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau murid di sekolah.¹²

Dapat disimpulkan, bahwa mengajar adalah proses pemberian informasi atau pengetahuan dari peserta didik kepada pendidik baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut Talajan ada dua komponen Kreativitas guru dalam pembelajaran di kelas, yaitu hasil kreativitas dan inovasi yang mendukung pengelolaan kelas serta hasil kreativitas dan inovasi dalam bentuk media pembelajaran.¹³

a. Kreativitas dalam Manajemen Kelas

Manajemen kelas merupakan pengelolaan kelas, mengatur, menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan di kelas untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik. Kreativitas guru dalam manajemen kelas diarahkan untuk membantu siswa berkolaboratif dan kooperatif selama belajar di kelas, dan menciptakan lingkungan akademik yang kondusif.

b. Kreativitas dalam Pemanfaatan Media Belajar

Media belajar adalah alat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Menurut Sumiharsono dan Hasanah, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik

¹¹ Istriani Hardini and Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)* (Yogyakarta: Relasi Inti Media Group, 2015), 10.

¹² Arief Aulia Rahman, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018), 58.

¹³ Relisa, Yunita Murdiyningrum, and Siska Lismayanti, *Kreativitas Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), 12.

di kelas.¹⁴ Fungsinya membantu siswa dalam memahami konsep berpikir abstrak, meningkatkan motivasi belajar, mengurangi terjadinya kesalah pahaman, dan memotivasi guru untuk mengembangkan pengetahuan. Kreativitas guru dalam media belajar diarahkan untuk mengurangi hal-hal yang abstrak dalam materi pembelajaran, dan membantu siswa menghubungkan atau menggabungkan materi belajar ke dalam situasi nyata di lingkungan sehari-hari.

Menurut Turney yang dikutip oleh Edi Mulyasa, mengungkapkan guru yang kreatif dalam mengajar dapat dijelaskan melalui 7 keterampilan yaitu:¹⁵

a. Membuka pelajaran

Membuka pelajaran merupakan kegiatan rutin yang dilakukan guru sebelum memulai pelajaran. Tujuan dilakukan kegiatan ini untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal, agar dapat fokus terhadap pelajaran yang akan dilakukan. Komponen-komponen yang berkaitan dengan membuka pelajaran antara lain menarik perhatian peserta didik, membangkitkan motivasi, memberi acuan, dan membuat kaitan atau hubungan antara materi yang akan dipelajari.

b. Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya sangat penting dikuasai guru kreatif dalam mengajar karena pertanyaan yang diajukan guru dapat menentukan kualitas jawaban peserta didik. keterampilan bertanya yang perlu dikuasai guru mencakup pertanyaan yang jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran, pemberian waktu berpikir, pemberian tuntunan (dapat dilakukan dengan mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain dengan pertanyaan yang lebih sederhana).

¹⁴ Ina Magdalena et al., "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III," *Jurnal Pendidikan Dan Sains* Vol. 3, No. 2 (2021): 378.

¹⁵ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 70.

c. Menjelaskan materi

Menjelaskan merupakan mendeskripsikan secara lisan sesuatu benda, fakta, dan data. Kreativitas guru dalam menjelaskan merupakan hal yang penting karena sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Komponen yang berkaitan dengan penjelasan materi meliputi perencanaan dan penyajian. Komponen yang perlu diperhatikan dalam perencanaan yaitu isi pesan yang akan disampaikan dan penerima pesan. Sedangkan dalam penyajian harus memperhatikan bahasa yang diucapkan, intonasi yang sesuai, memperhatikan peserta didik apakah penjelasan yang diberikan dapat dipahami atau tidak.¹⁶

d. Mengadakan variasi pembelajaran

Mengadakan variasi pembelajaran merupakan salah satu bentuk kreativitas guru dalam pembelajaran di kelas untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam kegiatan pembelajaran, meliputi variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media pembelajaran, dan variasi menggunakan metode.

- 1) Variasi dalam gaya mengajar dapat dilakukan dengan cara meliputi:
 - (a) variasi suara rendah, tinggi, besar, kecil;
 - (b) Membuat kesenyapan sejenak;
 - (c) Mengadakan kontak pandang dengan peserta didik;
 - (d) Mengubah posisi seperti dari depan kelas, berkeliling di tengah kelas, dan ke belakang kelas.
- 2) Adapun variasi dalam menggunakan media pembelajaran menurut Seels & Glasgow mengelompokkan media pembelajaran terbagi sebagai berikut:
 - (a) Media tradisional
 - (1) Visual diam yang diproyeksikan, antara lain *slides*, *film stripe*.

¹⁶ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, 80.

- (2) Visual yang tak diproyeksikan, antara lain gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
 - (3) Audio, antara lain rekaman, pita kaset.
 - (4) Visual dinamis yang diproyeksikan, antara lain film, televisi, video.
 - (5) Cetak, antara lain buku teks, modul, majalah ilmiah.
 - (6) Realita, antara lain model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka).
- (b) Media teknologi mutakhir
- (1) Media berbasis telekomunikasi, antara lain telekonferensi, kuliah jarak jauh.
 - (2) Media berbasis mikroprosesor, antara lain komputer, interaktif, *compact disk*.¹⁷

Briggs mengklasifikasi media pembelajaran menjadi 13 macam, yaitu objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, pelajaran terprogram.¹⁸

- 3) Jenis-jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajar antara lain:¹⁹

(a) Metode ceramah

Metode ceramah atau disebut juga metode konvensional atau tradisional. Metode ceramah merupakan bentuk pengajaran yang dilakukan guru melalui lisan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

(b) Metode tanya jawab

Metode tanya jawab merupakan pemberian materi pembelajaran melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik. Guru juga memberi peluang kepada peserta didik lain untuk menjawab pertanyaan temannya. Apabila

¹⁷ Rizqi Ilyasa Aghni, "Functions and types of learning media in accounting learning", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1 (2018), 101.

¹⁸ *Ibid.*, 101.

¹⁹ Lufri, dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran*, (Malang: CV IRDH, 2020), 48.

peserta tidak ada yang bisa menjawab maka guru memberikan atau mengarahkan jawaban.

(c) Metode eksperimen

Merupakan metode yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan melakukan suatu proses atau percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang telah dipelajarinya.

(d) Metode diskusi

Metode yang dilakukan secara berkelompok dengan saling bertukar informasi, pendapat, maupun pengalaman dalam proses pembelajaran.

(e) Metode pemberian tugas atau resitasi

Metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan memberikan tugas kepada peserta didik. pemberian tugas dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Pemberian tugas setiap siswa maupun kelompok dapat berbeda ataupun sama.

(f) Metode latihan (*drill*)

Yaitu suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Metode ini sangat baik untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi dengan baik apa belum. Latihan dapat diberikan di dalam kelas maupun di luar kelas.

(g) Metode kooperatif

Merupakan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah tugas. Metode kooperatif lebih menekankan pemanfaatan teman sejawat, meningkatkan interaksi siswa, dan berdiskusi satu sama lain.²⁰

²⁰ Hamid, "Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan* Vol. 9, No. 2 (2019): 9.

(h) Metode *Discovery Learning*

Menurut Djamarah, *Discovery Learning* merupakan belajar menemukan dan mencari sendiri pengetahuan yang dipelajari dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.²¹

(i) Metode demonstrasi

Metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperagakan atau menunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi, cara kerja maupun benda tertentu yang sedang dipelajari disertai penjelasan secara lisan.

(j) Metode *problem solving*

Metode pembelajaran yang memberikan permasalahan kemudian peserta didik dilatih untuk menemukan solusi dari permasalahan itu baik secara mandiri maupun berkelompok. Metode ini melatih peserta didik untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya.

e. Memberi penguatan

Penguatan adalah bentuk respon yang dilakukan seseorang terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya perilaku tersebut. Pemberian penguatan dapat dilakukan secara verbal, dan non verbal. Penguatan secara verbal dapat berupa kata-kata maupun kalimat pujian misalnya bagus, tepat, benar. Sedangkan secara nonverbal dapat berupa sentuhan, acungan jempol, maupun kegiatan yang menyenangkan. Penguatan bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar.

f. Mengelola kelas

Kreativitas guru dalam mengelola kelas bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi hal yang menyebabkan ketidaklancaran dalam pembelajaran.

²¹ Muhamad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), 98.

Keterampilan mengelola kelas merupakan kemampuan guru dalam mewujudkan dan mempertahankan suasana belajar mengajar yang optimal. Pengelolaan kelas yang baik akan menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan sehingga peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dan menerima materi dengan baik dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kelas antara lain memberikan kehangatan dan antusias; penekanan pada hal-hal positif; dan penanaman disiplin diri.

g. Menutup pelajaran

Menutup pelajaran merupakan kegiatan guru untuk mengetahui pemahaman peserta didik dan pencapaian tujuan terhadap materi yang telah dipelajari, dan bentuk akhir dari kegiatan pembelajaran. Kreativitas dalam menutup pelajaran perlu untuk dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dan menimbulkan kesan menyenangkan. Kegiatan dalam menutup pelajaran dapat dilakukan seperti meninjau kembali pelajaran yang telah disampaikan dan memberikan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik.²²

Dalam buku "*Kenapa Guru Harus Kreatif*" yang dikutip oleh Edi Warsidi, Andi Yudha memberikan ciri guru kreatif ketika mengajar sebagai berikut:²³

- a. Fleksibel, guru tidak kaku dalam memahami berbagai karakter peserta didik. Mulai dari memahami cara belajarnya, mendekati peserta didik sesuai dengan potensinya masing-masing.
- b. Optimis, guru yang kreatif mempunyai keyakinan yang tinggi bahwa ia mampu membawa perubahan peserta didik menjadi pribadi yang lebih.
- c. Respek, guru selalu menumbuhkan rasa hormatnya dihadapan peserta didik yang dapat memicu dan memacu mereka untuk lebih memahami pelajaran dan juga berbagai hal yang telah dipelajarinya.

²² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, 84.

²³ *Ibid.*, 6.

- d. Cekatan, guru mampu mengimbangi kondisi atau karakter anak yang dinamis, aktif, ekspresif, kreatif, dan penuh inisiatif sehingga mampu berjalan beriringan.
- e. Humoris, anak-anak takut jika gurunya *killer* dan mengakibatkan tidak dapat konsentrasi ketika belajar, sehingga secara tidak langsung seorang pengajar dituntut untuk memiliki sifat humoris karena pada umumnya, anak-anak sangat menyukai proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak kaku, dan diselingi dengan humor. Hal ini dapat membantu mengaktifkan kinerja otak kanan peserta didik.
- f. Inspiratif, guru yang kreatif selalu menemukan banyak ide dari hal-hal yang baru. Ia mampu menginspirasi peserta didik untuk menemukan hal-hal baru dan lebih memahami pengetahuan yang telah disampaikannya.
- g. Lembut, guru yang lembut, sabar, dan penuh kasih sayang akan lebih mengefektifkan proses pembelajaran dan lebih mudah menemukan solusi dari berbagai masalah pendidikan. Jika gurunya kaku atau emosional biasanya akan mengakibatkan dampak yang buruk bahkan sering tidak berhasil dalam proses mengajar.
- h. Disiplin, guru yang kreatif mampu menjadi teladan untuk peserta didiknya. Misalnya, disiplin dalam waktu mengajar, menyimpan barang, dan belajar. Sehingga akan membiasakan peserta didik bahwa hidup disiplin itu penting.
- i. Responsif, guru yang profesional cepat tanggap terhadap perubahan-perubahan yang terjadi disekitar seperti kurikulum, budaya, sosial, peserta didik, ilmu pengetahuan, teknologi, dan lain-lain.

Menjadi pendidik yang kreatif dalam menerapkan unsur-unsur keterampilan dasar mengajar sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nyoman Sugihartini dalam penelitiannya terkait *“Improving Teaching Ability with Eight Teaching Skills”* mengatakan:

“Creativity means that the elements of the basic teaching skills used are delivered more interestingly. Through creativity, new ideas will emerge

and are different from the way it was done before (innovative). For example, when applying skills to open the lessons, it can be done by giving pre-test, quizzes, games in the form of body movements, or providing illustrations so that it can increase the enthusiasm and motivation of students."²⁴

Dijelaskan bahwa kreativitas merupakan bagian dari keterampilan dasar mengajar yang disampaikan dengan lebih menarik. Melalui kreativitas, akan muncul ide baru yang berbeda dengan sebelumnya. Misalnya menerapkan keterampilan membuka pelajaran dengan menggunakan pre tes, kuis, maupun permainan sehingga meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan teori diatas, peneliti menggunakan indikator kreativitas mengajar menurut Turney, yang menyatakan bahwa guru yang kreatif dalam mengajar dapat dijelaskan melalui 7 keterampilan yaitu membuka pelajaran; keterampilan bertanya; menjelaskan materi; mengadakan variasi pembelajaran; memberi penguatan; mengelola kelas; dan menutup pelajaran.

3. Manfaat kreativitas pendidik

Kreativitas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian penting, peranan kreativitas pendidik tidak hanya membantu kegiatan pembelajaran yang mencakup satu aspek dalam diri manusia, namun juga mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Secara umum kreativitas yang dimiliki pendidik memiliki empat fungsi, sebagai berikut:

- a. Kreativitas pendidik berguna untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran

Dengan adanya kreativitas pendidik, diharapkan mengubah sesuatu yang abstrak menjadi nyata pada proses pembelajaran. Bagi siswa kemampuan melihat hal abstrak dalam pembelajaran sangat sulit dan membosankan. Kreativitas yang pendidik terapkan dalam pembelajaran dapat mengajak siswa belajar dari pengalaman yang nyata

²⁴ Nyoman Sugihartini, "Improving Teaching Ability with Eight Teaching Skills," *Journal Education and Humanities Research* 394 (2019): 306.

dan mampu menurunkan rasa bosan sehingga dapat meningkatkan minatnya untuk belajar.

b. Kreativitas pendidik berguna dalam mengirim informasi secara utuh

Hasil kreativitas dalam mengirimkan informasi secara utuh dapat diamati pada aktifnya indera penglihatan, pendengaran, dan penciuman siswa yang seakan-akan menemui situasi nyata. Kreativitas guru dapat melengkapi gambaran abstrak yang sebelumnya dipahami siswa dan membetulkan pemahaman yang salah mengenai informasi dari teks bacaan.

c. Kreativitas pendidik berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar

Kreativitas yang dimiliki guru dalam pembelajaran akan membentuk kreativitas dalam diri siswa. Siswa dapat mengembangkan kreativitasnya serta imajinasi dan daya nalarnya dalam memahami materi yang diperoleh. Siswa akan memiliki kelancaran, keluwesan, originalitas, dan keunikan dalam berpikir.

d. Kreativitas pendidik berguna untuk meningkatkan minat siswa

Kreativitas guru dalam pembelajaran akan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Jika sebelumnya siswa tidak menyukai materi pelajaran yang kurang diminatinya tetapi, jika guru membawakan materi dengan kreatif akan menarik minat siswa dan ketidak sukaan siswa terhadap materi pelajaran tentu akan berkurang. Selain itu, pengajaran yang kreatif akan meningkatkan akademik siswa.²⁵

4. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas pendidik

Secara umum, proses kreativitas seseorang didukung dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri manusia itu sendiri yang didukung oleh rasa ingin berkembang ke arah yang lebih baik, sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial dan budaya disekitarnya.

²⁵ Maya Levanon, "Pre-Service Teachers Perceptions of Creative Teaching and Philosophical Education," *Jurnal Social Sciences & Humanities Open* Vol. 4 (2021): 2.

Menurut Uno dan Nurdin, bahwa faktor internal pendukung kreativitas guru antara lain:

- a. Kepekaan dalam melihat lingkungan, artinya guru sadar bahwa berada dalam lingkungan sekolah dan dia di tempat yang nyata.
- b. Kebebasan dalam melihat lingkungan, guru mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang.
- c. Komitmen yang kuat untuk maju dan berhasil, yaitu guru mempunyai keinginan dan rasa ingin tahu yang tinggi.
- d. Optimis dan berani mengambil risiko, guru selalu menyukai tantangan dan tidak pernah menyerah meskipun yang dilakukannya itu gagal.
- e. Ketekunan untuk berlatih agar mempunyai pengetahuan yang luas.
- f. Lingkungan kondusif, tidak kaku, dan otoriter.²⁶

Faktor eksternal juga sangat berpengaruh dalam mendorong guru dalam mengembangkan kreativitasnya. Faktor ini dapat dikelompokkan menjadi empat bagian.

Pertama, latar belakang pendidikan guru. Guru yang profesional adalah guru yang tahu seluk beluk pendidikan, bagaimana cara mengajar yang efektif, dan efisien. Untuk mewujudkan guru yang profesional dibidangnya harus menempuh pendidikan keguruan yang terprogram bukan hanya sekedar hasil dari pembicaraan atau latihan-latihan.

Kedua, berbagai pelatihan, seminar, dan diskusi guru dalam organisasi keguruan. Selain mengikuti pelatihan, guru dapat mempelajari hal baru sesuai perkembangan zaman yang dapat digunakan sebagai pembelajaran. Dengan mengikuti kegiatan ini, guru dapat menambah pengetahuan dan pengalamannya untuk menemukan cara yang efektif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam menjalankan tugasnya.

Ketiga, pengalaman mengajar guru. Seorang guru yang telah lama mengabdikan dan menjadikan profesi guru sebagai tugas utamanya, akan mendapat pengalaman yang cukup dalam mengajar. Hal ini tentunya akan

²⁶ Yeyen Febrianti and Dkk, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 6 Palembang," *Jurnal Profit* Vol. 3, No. 1 (2016): 122.

berpengaruh terhadap kreativitas dan keprofesionalismenya dalam mengatasi kesulitan yang ada. Pengalaman mengajar yang dimiliki guru akan mendorong dalam menciptakan suasana baru dan ide-ide yang lebih kreatif dalam menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru dianjurkan untuk saling berdiskusi dan berbagi pengalaman dengan guru-guru lain. Dengan cara tersebut, seorang guru dapat menemukan ilmu baru atau inspirasi dari pengalaman yang dialami sesama guru.

Keempat, faktor kesejahteraan guru. Guru juga manusia biasa yang tidak lepas dari berbagai kesulitan hidup. Gaji guru yang tidak standar berpengaruh pada kesejahteraannya. Oleh karena itu, banyak guru yang mencari alternatif permasalahan tersebut dengan menjalankan tugas sampingan. Kesibukan di luar profesi keguruannya akan menyita waktu sehingga tidak memiliki kesempatan untuk berpikir kreatif dalam mengajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu meningkatkan profesionalisme guru dengan cara meningkatkan kesejahteraan guru, pengembangan kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, serta jaminan layanan kesehatan.²⁷

Selain faktor pendukung, ada beberapa faktor penghambat pendidik dalam mengembangkan kreativitasnya, antara lain:

a. Kesombongan

Sombong dapat diartikan menutup diri dari segala kemajuan yang ada. Kesombongan seseorang dapat menghambat kreativitasnya. Ia tidak mau belajar dari orang lain, karena menganggap orang lain memiliki kemampuan di bawahnya. Jika kesombongan ada pada diri pendidik, maka tidak akan berkembang baik kreativitas yang ia miliki.

b. Putus asa

Putus asa ditandai dengan kurangnya harapan, optimisme dan gairah hidup. Seseorang yang mengalami putus asa akan mudah menyerah menghadapi segala persoalan. Seorang pendidik yang memiliki sikap putus asa akan mengganggu perkembangan kreativitas dan profesinya. Jika sifat ini melekat pada pendidik, yang ada hanyalah

²⁷ Warsidi, *Karakteristik Menjadi Guru Kreatif, Produktif, & Partisipatoris*, 10.

kegagalan dalam proses pembelajaran karena pendidik selalu menyerah setiap kali ada masalah berat yang dihadapi.

c. Pandangan yang sempit

Seorang pendidik harus bisa mengikuti perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi, akan memudahkan guru dalam memperluas wawasan. Pendidik yang mempunyai pandangan sempit cenderung tidak ingin maju dan tetap memakai cara lama yang kurang efektif. Selain itu, ia akan selalu menggunakan cara yang biasa ia lakukan untuk mengatasi suatu masalah. Ketika cara tersebut tidak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi, maka ia akan kebingungan dalam mencari solusi yang lain. Pandangan yang sempit menyebabkan pendidik dan peserta didiknya kesulitan untuk berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Cepat puas dengan keadaan yang ada, enggan keluar dari zona aman, dan tidak mau meraih hal-hal besar yang sebenarnya mampu mereka raih.²⁸

d. Kedisiplinan siswa

Kedisiplinan siswa berpengaruh terhadap kreativitas guru, karena disiplin adalah kunci segala sesuatu. Jika gurunya berusaha kreatif namun peserta didiknya kurang disiplin, maka akan menghambat kreativitas guru tersebut.

e. Tingkat pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seorang guru, maka semakin tinggi juga kreativitas yang dimiliki. Karena kreativitas merupakan kemampuan memunculkan ide-ide baru untuk menciptakan proses belajar mengajar yang baik.

f. Fasilitas

Sarana prasarana yang lengkap akan sangat mendukung proses pembelajaran. Tersediannya sarana dan prasarana yang lengkap akan menambah pengetahuan dan kemampuan pendidik sehingga dapat memunculkan berpikir kreatif.

g. Kurang percaya diri

²⁸ Mulyana A. Z, *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2010), 150.

Salah satu faktor yang memengaruhi kreativitas guru adalah percaya diri. Jika percaya diri guru rendah maka akan kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga yang disampaikan tidak tersampaikan dengan baik, sehingga akan menghambat proses pembelajaran yang berlangsung.²⁹

B. Matematika

1. Pengertian matematika

Menurut Wirodikromo, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau dipelajari. Sedangkan dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang selalu berkaitan dengan penalaran.³⁰ Menurut James matematika adalah ilmu logika mengenai bentuk, susunan, dan konsep-konsep yang saling berhubungan.³¹ Matematika sangat dalam kehidupan sehari-hari, karena aktivitas yang dilakukan manusia tidak lepas dari hitung menghitung.

Matematika merupakan bidang keilmuan yang melatih penalaran agar berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian, dan penggunaan nalar seseorang secara logika, kritis, dan sistematis.³²

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman kepada peserta didik yang didalamnya terjadi proses kegiatan pembelajaran serta berkaitan dengan konsep matematika dan pengaplikasiannya.

²⁹ Sabri, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di MTsN Subulussalam," *Jurnal Darul 'Ilmi* Vol. 07, No. 02 (2019): 480.

³⁰ Riyanti, Utama, and Maryadi, "Manajemen Pembelajaran Matematika Di SD Negeri Mangkubumen 83 Surakarta," *Jurnal Manajemen Pembelajaran Matematika* Vol. 29, No. 1 (2017): 66.

³¹ Renita Citra, "Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dengan Pembelajaran Konvensional Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Merangin," *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 2, no. 2 (2017): 25.

³² Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2019), 2.

2. Tujuan pembelajaran matematika

Tujuan pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dibagi menjadi dua meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pembelajaran matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik berkenaan dengan perhitungan, pengukuran, dan penafsiran dapat diselesaikan dengan mudah.³³

Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran matematika menurut Depdiknas tahun 2006 yaitu:

- a. Peserta didik mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam kaitannya pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti.
- b. Mengajarkan peserta didik untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat dan cermat.
- c. Peserta didik mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien.
- d. Mengajarkan peserta didik untuk berpikir secara komunikatif dengan mengungkapkan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbol-simbol.
- e. Melatih peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemauan untuk mencoba dalam memecahkan masalah matematika.³⁴

Dilihat dari tujuan umum dan tujuan khusus, matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat penting. Tujuan pembelajaran matematika akan terwujud jika dilakukan dengan penemuan dan penggalian informasi sendiri oleh peserta didik, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator, merencanakan proses pembelajaran dan menciptakan iklim yang kondusif.

³³ Ibid., 4.

³⁴ Ibid., 5

C. *Hybrid Learning*

1. *Pengertian Hybrid Learning*

Secara istilah, *hybrid learning* diambil dari bahasa Inggris yaitu *hybrid* artinya kombinasi atau campuran dan *learning* artinya pembelajaran. *Hybrid learning* diartikan sebagai pencampuran, kombinasi, atau penggabungan antara satu bentuk pembelajaran dengan bentuk pembelajaran yang lain. *Hybrid learning* sebagai model pembelajaran, dimana sebagian peserta didik mengikuti pembelajaran tatap muka di sekolah dan sebagaian lagi belajar secara online. Peserta didik yang menentukan sendiri waktu, tempat, dan cara belajar secara online.³⁵ Menurut Doering, *hybrid learning* merupakan penggabungan dua lingkungan pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dalam kelas dengan pembelajaran dalam jaringan atau online.³⁶ Menurut Husamah, *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan media internet sehingga dapat mengurangi frekuensi tatap muka secara langsung antara tutor dalam memberikan sebuah materi, namun tidak menghilangkan tatap muka antara tutor dengan warga belajar. Sehingga warga belajar, dapat menggunakan media tertentu untuk mengakses materi yang akan dipelajari.³⁷ Jadi dalam pembelajaran *hybrid*, peserta didik dapat memperoleh penjelasan pendidik secara tatap muka dengan menggunakan bantuan teknologi dan internet. Peserta didik juga dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun.

Hybrid learning merupakan perpaduan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran jarak jarak atau online yang dilakukan di rumah masing-masing pada waktu yang sama. Aktivitas pembelajaran *hybrid* terbagi secara rata antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Komposisi *hybrid learning*, perbandingan tatap muka dengan jarak

³⁵ Milya Sari, *Mengenal Lebih Dekat Model Blended Learning Dengan Facebook (MBL-FB)* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 11.

³⁶ Fajar Hidayatullah and Khoirul Anwar, "Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Dan Menengah Maupun Pendidikan Olahraga Perguruan Tinggi," *Prosiding Seminar Olahraga Pendidikan Dalam Teknologi Dan Inovasi*, Vol. 1, No. 1 (2020): 2.

³⁷ Ari Tri Winarno, *Blended Learning and Cyber Non Formal Education* (Semarang: Garuda Mas Sejahtera, 2018), 53.

jauh 75:25, namun ada juga yang menerapkan perbandingan 50:50.³⁸ Artinya, perbandingan *hybrid learning* yang digunakan adalah 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran online. Demikian perbandingan *hybrid learning* yang digunakan adalah 50% pembelajaran tatap muka dan 50% pembelajaran online.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pembelajaran ini dilakukan di dua tempat berbeda pada waktu yang bersamaan menggunakan bantuan teknologi. Dengan *hybrid learning* pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara merata meskipun dengan fase online dan offline. Pelaksanaan pembelajaran *hybrid learning* ini dilakukan secara bergantian. Beberapa peserta didik akan melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas sementara yang lain dapat bergabung secara online atau jarak jauh. Jadi, dalam pembelajaran *hybrid learning* peserta didik dapat memilih untuk mengikuti pembelajaran secara online atau offline dalam waktu yang sama atau mengikuti pembagian jadwal yang telah ditentukan.

2. Komponen *hybrid learning*

Komponen pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid learning* memuat tiga komponen yang dipadukan menjadi satu. Tiga komponen tersebut yaitu pembelajaran tatap muka, pembelajaran online, dan belajar mandiri.³⁹

a. Pembelajaran tatap muka (*Face to Face*)

Pembelajaran tatap muka merupakan pertemuan langsung antara pendidik dan peserta didik pada ruangan belajar atau kelas. Karakteristik pembelajaran tatap muka yaitu terencana, berorientasi pada tempat, dan terjadi interaksi sosial. Metode yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka ini antara lain metode ceramah, metode penugasan, metode tanya jawab, dan metode demonstrasi. Pembelajaran

³⁸ Dedy Setyo Afrianto, *Panduan Pembelajaran Hybrid* (Bogor: Direktorat Pendidikan Nurul Fikri Boarding School (NFBS), 2020), 4.

³⁹ Nurliana Nasution, Nizwardi Jalinus, and Syahril, *Blended Learning* (Pekanbaru: Unilak Press, 2019), 44.

tatap muka ini memudahkan interaksi belajar secara langsung antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mempererat hubungan emosional.

Pembelajaran *face to face* ini dapat digunakan untuk menyempurnakan kelemahan pembelajaran online. Artinya, pembelajaran ini memudahkan siswa memahami dan memperdalam materi dari pembelajaran online, begitu juga sebaliknya pembelajaran online dapat memperdalam materi yang disampaikan pendidik secara tatap muka.

b. Pembelajaran *online*

Menurut Ally, *asynchronous online learning* merupakan pembelajaran daring yang pemberian tugas dan materi tidak secara langsung. Bentuk materi yang disampaikan dapat berupa video pembelajaran maupun dalam bentuk lain sehingga, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran kapan saja. Sedangkan *synchronous online learning*, merupakan pembelajaran daring yang dilakukan secara langsung menggunakan bantuan aplikasi. Beberapa media elektronik yang digunakan untuk pembelajaran online antara lain internet, tape audio, video, tv, dll. Pembelajaran daring secara *asynchronous* dilakukan pada waktu yang berbeda, sedangkan pembelajaran secara *synchronous* dilakukan pada waktu yang sama.

Pembelajaran online atau daring dilakukan dengan tujuan membantu proses pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka langsung atau membantu proses penyampaian materi dan pemberian tugas yang dilakukan pendidik kepada peserta didik.

c. Belajar Mandiri

Belajar mandiri merupakan aktivitas belajar yang memberikan kebebasan dan kemandirian kepada peserta didik untuk mengakses materi dan mempelajarinya secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Peserta didik diberikan kebebasan kapan dan bagaimana menentukan hasil belajarnya, dengan mengakses informasi yang disediakan secara daring melalui internet.

3. Model *hybrid learning*

Pelaksanaan *hybrid learning* perlu disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan sekolah, alokasi waktu, dan kendala yang dihadapi. Menurut Dwiyo, model *hybrid learning* ada 3 yaitu:

- a. 50/50% artinya 50% alokasi waktu yang disediakan dalam pelaksanaan *hybrid learning* untuk kegiatan tatap muka dan 50% untuk kegiatan pembelajaran daring atau online.
- b. 75/25% artinya 75% alokasi waktu yang disediakan dalam pelaksanaan *hybrid learning* untuk kegiatan tatap muka dan 25% untuk kegiatan pembelajaran daring atau online.
- c. 25/75% artinya 25% alokasi waktu yang disediakan dalam pelaksanaan *hybrid learning* untuk kegiatan tatap muka dan 75% untuk kegiatan pembelajaran daring atau online.

Menurut Horn & Staker model *hybrid learning* terbagi menjadi yaitu sebagai berikut:

- a. *Rotation model*, bentuk pembelajaran model ini merupakan bentuk kombinasi antara pembelajaran online dan tatap muka. Peserta didik melakukan pembelajaran online secara mandiri di rumah dan pembelajaran tatap muka di kelas secara bergilir sesuai dengan pembagian jadwal masing-masing.
- b. *Flex model*, model pembelajaran ini lebih memusatkan pada pembelajaran secara mandiri. Sebagian besar proses belajar mengajar dilakukan secara online. Pendidik berperan sebagai pembimbing yang siap melakukan pembelajaran secara tatap muka melalui kelompok kecil maupun individu dilakukan sesuai kebutuhan peserta didik.
- c. *A La Carte model* atau *self-blend*, model pembelajaran ini memberikan kebebasan peserta didik untuk memilih sendiri tambahan pelajaran online apa yang dibutuhkan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka. Pada model ini, pembelajaran online hanya sebagai pelengkap pembelajaran tatap muka.

- d. *Enriched Virtual*, model pembelajaran ini dilakukan sepenuhnya secara online. Pendidik membimbing pembelajaran secara virtual dan materi pembelajaran dikirimkan secara online.⁴⁰

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang memadukan tatap muka dan daring secara bergantian. Penggunaan model yang dipilih harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan setiap sekolah.⁴¹ *Hybrid learning* menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran yang dilakukan secara *full online*. Kurang memadainya koneksi internet dan kelemahan-kelemahan yang lainnya dapat diatasi dengan memanfaatkan penggabungan antara pembelajaran offline dan online.

4. Kekurangan dan kelebihan *hybrid learning*

Pembelajaran *hybrid learning* dapat digunakan sebagai alternatif mencapai pembelajaran yang efektif. Menurut Husamah, *Hybrid learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain sebagai berikut:⁴²

Kelebihan *hybrid learning*:

- a. Pembelajaran *hybrid learning* dapat menutupi keterbatasan pembelajaran online.
- b. Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar dengan mempelajari materi yang disediakan secara online.
- c. Kesempatan bersosialisasi dengan teman dan pendidik ketika melakukan pembelajaran secara tatap muka walau hanya beberapa hari saja.
- d. Fleksibilitas dan lokasi. Pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu.

Adapun kelemahan pembelajaran *hybrid learning* sebagai berikut:

- a. Membutuhkan sarana prasarana yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara online.
- b. Interaksi dan control guru. Interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran tatap muka sangat terbatas. Dalam hal ini pendidik dan peserta didik harus memanfaatkan waktu yang sebaik-baiknya

⁴⁰ Kadek Cahya Dewi et al., *Blended Learning: Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan Tinggi Vokasi* (Denpasar: Swasta Nulus, 2019), 27.

⁴¹ Nasution, Jalinus, and Syahril, *Blended Learning*, 49.

⁴² Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), 35.

ketika melakukan kegiatan tatap muka. Pendidik tidak dapat mengontrol atau memantau langsung kesulitan belajar peserta didik yang belajar secara online.

- c. Pembelajaran *hybrid learning* membutuhkan keterampilan pendidik dalam menerapkan pembelajaran online.
- d. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara online. Pembelajaran hybrid membutuhkan fasilitas internet yang memadai. Jika akses sarana dan prasana kurang mendukung akan menghambat pelaksanaan pembelajaran hybrid.⁴³

⁴³ Ibid., 37.