



Strategi Sekolah atau Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pada Masa Pandemi (PJJ) dan PTM

Ayu Vernanda Rahma Yulianti ^{a,1,*}, Arum Titi Nurani ^{b,2}, Sinta Amalia Rifqoh ^{c,3}

^a Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia;

^b Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia;

^c Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia.

¹ ayu2000005272@webmail.uad.ac.id; ² arum2000005276@webmail.uad.ac.id; ³

sinta200005290@webmail.uad.ac.id

*Correspondent Author

Received:

Revised:

Accepted:

KATAKUNCI

Pembelajaran Kreatif
Inovatif
Pembelajaran Jarak Jauh
Pembelajaran Tatap Muka
Covid-19

KEYWORDS

Creative Learning
Innovative
Distance Learning
Face-to-face Learning
Covid-19

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah pada masa pandemi Covid-19 mempunyai banyak permasalahan yang dihadapi. Pandemi Covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia mengharuskan mengambil sikap dalam mencegah penularan yang lebih luas, termasuk sektor pendidikan. Pemerintah telah memberlakukan kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh ini menuntut kreativitas dan inovasi guru dan siswa dalam pemanfaatan teknologi. Guru dituntut mempunyai inovasi yang tinggi dalam membuat media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa menjadi meningkat. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui strategi yang digunakan sekolah atau guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di masa pandemi Covid19 agar siswa dapat mengikutinya secara efektif dan efisien. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, survei, dan dokumentasi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama pandemi COVID-19 membutuhkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari sekolah dan guru.

School or Teacher Strategies in Creating Creative and Innovative Learning During the Pandemic (PJJ) and PTM

The learning process in schools during the Covid-19 pandemic has many problems. The Covid-19 pandemic that has hit the world, including Indonesia, requires taking a stand in preventing wider transmission, including the education sector. The government has implemented a distance learning policy (PJJ). This distance learning demands creativity and innovation of teachers and students in the use of technology. Teachers are required to have high innovation in making learning media so that learning becomes more interesting and fun so that students' interest in learning increases. The purpose of writing this article is to find out the strategies used by schools or teachers in creating creative and innovative learning during the Covid19 pandemic so that students can follow them effectively and efficiently. Data was collected by means of interviews, observations, surveys, and documentation. The results of this analysis show that distance learning (PJJ) during the COVID-19 pandemic requires

creative and innovative learning from schools and teachers.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu keadaan yang melibatkan aktivitas guru dan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai sebuah proses pencerahan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa mendapatkan pembelajaran dan mampu memahami bahan pembelajaran yang diberikan. Namun pernyataan tersebut mengenai pembelajaran merupakan aktivitas guru dan siswa dipatahkan dengan keadaan Covid-19 saat ini, dimana pandemi menyerang organ-organ pernapasan manusia tidak hanya itu pandemi juga menyerang organ Pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan secara normal yaitu dengan tatap muka. Pemerintah langsung memberikan Tindakan pencegahan penularan virus covid-19 dengan diterapkannya pemberhentiaan aktivitas diluar rumah, dengan itu pemerintah memberikan kebijakan penutupan sekolah sementara.

Indonesia sendiri juga termasuk negara yang terkena dampak dari virus covid-19, sehingga pemerintah memberikan kebijakan social distancing dan physical distancing sebagai upaya pencegahan virus covid-19 meluas, dengan adanya kebijakan tersebut mengakibatkan dalam pemberhentian proses pembelajaran. Seluruh kegiatan pendidikan diberhentikan bahkan ujian nasional ditiadakan. Dengan keadaan seperti ini maka kebijakan yang diambil oleh pemerintah adalah dengan melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung pada masa pandemic covid-19.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini menuntut adanya kreativitas dan inovatif guru dan siswa dalam penggunaan teknologi. Yang dimana terdapat berbagai macam platform yang digunakan untuk keberlangsungan pembelajaran seperti zoom, google meet, dan lain sebagainya. Namun, terdapat hambatan seperti kendala jaringan, beban biaya untuk dapat mengakses mahal, ketidaksiapan guru dalam beradaptasi dengan teknologi terutama guru-guru yang berada di desa, orang tua yang tidak mendampingi dalam proses pembelajaran anak.

Pembelajaran yang inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang bersifat baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri. Program pembelajaran yang inovatif dapat berarti pembelajaran yang dibuat sebagai upaya mencari pemecahana suatu masalah. Guru

menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat untuk menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan. Hasil belajar yang bermutu hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang berkualitas baik. Kualitas proses pembelajaran bergantung pada perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sangat penting bagi guru merencanakan pembelajaran inovatif.

Guru merupakan sosok yang dijadikan sebagai contoh untuk siswa. Guru memiliki peran penting dalam membentuk, membina, membimbing, serta mencapai hasil pendidikan. Peran guru kerap sekali menjadi sumber inti dalam mentransformasi nilai-nilai ilmu pengetahuan maupun nilai-nilai lainnya kepada anak didik sehingga kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki guru mendominasi proses pembelajaran dan pembentukan hasil belajar terhadap anak didiknya.

Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif. Secara umum kreatifitas guru memiliki fungsi utama yaitu membantu menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan efisien. Pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran antara lain:

1. Kreativitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh,
2. Kreativitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar,
3. Produk kreativitas guru akan merangsang kreatifitas siswa.

Fakta yang terjadi dilapangan menunjukkan, pada umumnya perilaku pembelajaran guru di sekolah dasar masih terbatas pada pengertian makna mengajar, di mana proses pengajaran bersifat searah dari guru kepada peserta didiknya. Akibatnya, pembelajaran seringkali bersifat monoton, kurang menarik dan kurang memberikan motivasi, serta cenderung menimbulkan sikap pasif pada peserta didik.

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil yang baru, baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun baru bagi individunya sendiri. Menurut UURI No. 14 Tahun 2005, tentang guru dan dosen, Pasal 1 Ayat(1) bahwa "Guru adalah pendidik profesional yang mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah".

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru atau asli, yang sebelumnya belum dikenal atau memecahkan masalah baru yang dihadapi. Sedangkan pengertian guru adalah pengelola proses belajar mengajar. Jadi kreativitas guru adalah kemampuan guru menciptakan hal-hal baru dalam mengajar sehingga memiliki variasi didalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif.

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Pengajaran konstruktivisme didasarkan pada pembelajaran yang terjadi melalui keterlibatan aktif siswa dalam konstruksi makna dan pengetahuan. Penekanan pada konstruktivisme dan pembelajaran berorientasi penyelidikan langsung untuk mempromosikan pengetahuan konseptual anak-anak dengan membangun pemahaman sebelumnya, keterlibatan aktif dengan konten subjek, dan aplikasi untuk situasi dunia nyata telah. Pandangan konstruktivisme yang menekankan pada penemuan, eksperimen, dan masalah terbuka.

Teori sosio-kultural menegaskan bahwa perolehan kognitif individu terjadi pertama kali melalui interpersonal (interaksi dengan lingkungan sosial) intrapersonal (internalisasi yang terjadi dalam diri sendiri). Dalam teori belajar sosiokultur, proses belajar tidak dapat dipisahkan dari aksi (aktivitas) dan interaksi, karena persepsi dan aktivitas berjalan seiring secara dialogis. Sosiokultural membantu seseorang untuk mengetahui seberapa jauh dirinya dapat berperan sebagai individu dan apa tanggung jawab dirinya terhadap kelompok. Sosiokultural didefinisikan sebagai gagasan-gagasan, kebiasaan, keterampilan, seni, dan alat yang memberi ciri pada sekelompok orang tertentu pada waktu tertentu. Titik tekan utamanya adalah pada bagaimana seseorang belajar dengan bantuan orang lain dalam suatu zona keterbatasan dirinya yaitu Zona Proksimal Development (ZPD) atau Zona Perkembangan Proksimal dan mediasi.

Teori behavioristik menjelaskan jika belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik internal

maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar, sedangkan respon merupakan akibat berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Teori Behavioristik mementingkan faktor lingkungan dan menekankan pada faktor bagian, menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan metode objektif, sifatnya mekanis dan mementingkan masa lalu.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tepus dengan sumber data yang diambil oleh peneliti yaitu hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru dan siswa yang ada di SMP Negeri 1 Tepus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8 yang mengikuti PJJ selama pandemi Covid-19 dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, survei, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Di SMP Negeri 1 Tepus memiliki pembelajaran inovatif yaitu dengan menciptakan sebuah pembelajaran jarak jauh dengan membuat video di platform kine master dan di publish di youtube. Latar belakang pembelajaran inovatif dengan menggunakan video karna situasi dan kondisi saat pandemi. Metode yang digunakan yaitu *joyful learning*. SMP Negeri 1 Tepus merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Gunungkidul yang sudah mengikuti kurikulum KOS (kurikulum operasional sekolah) atau sekolah penggerak. Salah satu capaian dari KOS (kurikulum operasional sekolah) atau sekolah penggerak yaitu mampu menggunakan teknologi, siswa SMP N 1 Tepus sudah mengimplementasikan salah satu aplikasi yaitu canva untuk membuat poster makanan yang akan di jual di acara market day yang bertempat di halaman sekolah SMP Negeri 1 Tepus. Acara market day merupakan penguatan profil pelajar pancasila untuk melatih siswa terampil di bidang marketing dan supaya siswa mengetahui IT dengan mempromosikan apa yang akan dijual. Proyek penguatan pancasila yaitu kewirausahaan dengan menjual produk dan kebhinnekaan dengan lomba membuat poster, lomba sesorah, *story telling*. Persiapan guru untuk pembelajaran jarak jauh yaitu belajar menggunakan platform google meet, menyiapkan materi, mengkondisikan siswa.

Problem guru dalam pembelajaran yaitu kuota internet, perhatian orang tua untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh. Cara menanggulangnya yaitu dengan wa grup, sedangkan siswa yang tidak memiliki sinyal dihimbau untuk kesekolah mengambil tugas yang sudah disiapkan oleh guru. Sarana dan prasarana, menyediakan video youtube, dan menggunakan whatsapp. Cara mengoptimalkan mutu agar siswa berprestasi yaitu dengan mengulang kembali materi saat pembelajaran jarak jauh. Untuk siswa yang telat mengumpulkan tugas guru akan meminta tugasnya kepada siswa yang bersangkutan. Saran

kepada mahasiswa agar menjadi guru yang profesional itu butuh pengalaman dengan melihat karakter siswa untuk memilih metode pelajaran yang cocok.

Kebanyakan siswa tidak mengerti saat pembelajaran online dan masih banyak siswa yang malas untuk sekolah online. Pembelajaran lebih sering menggunakan google classrom dan wa grup, untuk google meet jarang digunakan. Pretest menggunakan PENA. Ekstrakurikuler ditiadakan kecuali pramuka

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian peneltian yang telah disajikan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa SMP Negeri 1 Tepus telah menggunakan Kurikulum Operasional Sekolah (KOS). Latar belakang terciptanya pembelajaran inovatif di SMP Negeri 1 Tepus bermula dari terjadinya penyebaran virus covid-19 yang mengharuskan seluruh instansi pendidikan di Indonesia melakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan alat teknologi berupa Handphone ataupun laptop. Dengan demikian pendidik tidak bisa menjelaskan materi secara langsung, kemudian pendidik harus membuat model, media, strategi, modul pembelajaran baru untuk diberikan kepada peserta didik. Implementasi pembelajaran inovatif tersebut yaitu dengan membuat projek penguatan pancasila yang terdiri dari kewirausahaan dan kebhinnekaan. Pembelajaran di SMP Negeri 1 Tepus menggunakan teori konstruktivisme, sosio-kultural, dan behavioristik. Dimana siswa diberikan kebebasan untuk menciptakan suatu projek pembuatan poster dengan menggunakan suatu platform. Penerapan teori belajar kontrukvistik dapat membentuk manusia yang kreatif, inovatif, produktif, dan mandiri.

Daftar Pustaka

- Cahyani, Inne, M. Givi Efgivia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di Kelas IX SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No. 1.
- Hadi, I. A. (2020, Desember). STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF KOOPERATIVE DI MASA PANDEMI. *Jurnal Inspirasi*, 4(2).
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). *PEMBELAJARAN INOVATIF & VARIATIF*. (Mutmainnah, Ed.) Pusaka Almaida.
- Lestari, R. E. (2020, Januari 8). Joyfull Learning dengan Rumah Belajar
- Mansyur, A. R. (2020, Juli). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *1(2)*, 113-123
- Maryunani, Maryunani. 2021. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK

KELAS VI SDN KREMBANGAN SELATAN III SURABAYA.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol 1, No. 4: 190-96. doi:10.51878/elementary.v1i4.734.

Rahmawati, Farida, dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2021. “Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.” *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 6: 6271-79. doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.

Tim KPAI. 2020. “KPAI: Pembelajaran Jarak Jauh Minim Interaksi.” *Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)*. (<https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-pembelajaran-jarak-jauh-miniminteraksi>)