

Kreativitas Pendidik Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Menyampaikan Materi di Tengah Merebaknya Covid – 19

Baiq Fatimah Noviyanti*

Guru SMKN 2 Janapria Lombok Tengah

*Corresponding Author: fatimahsmknj@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya. Sebagai seorang pendidik, kreativitas sangat dibutuhkan baik dalam penyajian materi pembelajaran ataupun kreativitas dalam menciptakan suasana yang kondusif bagi anak agar suasana belajar menjadi lebih nyaman sehingga siswa mampu untuk memahami dan menyerap materi lebih mudah. Hal ini juga berlaku ditengah maraknya wabah virus corona, dimana guru diminta untuk menyampaikan materi atau bahan ajar kepada anak secara tidak langsung. Hal ini disebabkan karena pemerintah menghimbau masyarakat untuk tidak melakukan aktivitas atau berkumpul ditempat yang sama, dan memberlakukan social distancing agar penyebaran virus corona dapat diminimalisir. Oleh karena itu seluruh kegiatan siswa yang biasanya dilakukan disekolah dipindahkan kerumah. Artinya, seluruh proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung. Agar kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung sebagaimana mestinya, maka guru melakukan kegiatan belajar mengajar melalui e-learning. Pada proses belajar menggunakan e-learning diperlukan kreativitas seorang guru untuk menyusun bahan ajar agar siswa dapat dengan mudah memahami materi. Melalui e-learning, guru dapat menyediakan bahan ajar baik berupa PDF, Power Point, Word, dan lain sebagainya.

Katakunci: media, materi, pembelajaran.

Pendahuluan

Pendidik merupakan salah satu komponen terpenting dalam sistem pendidikan, dimana seorang pendidik memegang kunci dalam pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pendidik adalah pihak yang paling dekat berhubungan dengan siswa dalam pelaksanaan pendidikan sehari-hari, dan merupakan pihak yang paling besar perannya dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan mampu membentuk kepribadian melalui pendidikan lingkungan yang bisa dipelajari baik secara sengaja maupun tidak. Pendidikan juga mampu membentuk manusia yang memiliki sikap disiplin, pantang menyerah, tidak sombong, menghargai orang lain, bertaqwa, dan kreatif, serta mandiri. Menurut Syah Chandra (2009: 33) dikatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik. Secara sempit mengajar adalah kegiatan secara formal menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik menguasai materi ajar.

Dalam proses belajar mengajar, pendidik membutuhkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar. Penggunaan media di kelas dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik. Menurut Azhar Arsyad (2003: 15), media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari proses pendidikan di sekolah dan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam upaya membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting karena media dapat membantu memperjelas materi yang masih samar dan kurang dipahami oleh peserta didik, disamping itu media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baik, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pengajaran pada saat itu. Dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik diminta untuk lebih kreatif dalam mendesain suatu media, agar lebih menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di tengah merebaknya COVID – 19 di hampir semua negara, khususnya Indonesia, membawa dampak tersendiri bagi negara terutama di sektor pendidikan. Seluruh siswa di Indonesia terganggu kegiatan sekolahnya dan mengancam hak-hak pendidikan mereka di masa depan. Sejak Presiden Joko Widodo mengumumkan kasus pertama COVID-19 di Indonesia pada (2/3), Jokowi mengimbau masyarakat untuk mengurangi aktivitas diluar rumah demi menekan penyebaran virus corona COVID-19 di Indonesia. Sehingga, semua kegiatan baik itu ibadah, pendidikan bahkan pekerjaan dilakukan di rumah. Kegiatan belajar yang awalnya dilaksanakan di sekolah, beralih menjadi pembelajaran yang dilakukan di rumah. Sehingga, guru harus menyediakan media pembelajaran yang menarik agar anak-anak dapat lebih memahami materi, seolah-olah guru yang menjelaskan secara langsung. Proses kegiatan belajar ini, dapat dilakukan dengan menggunakan media E-Learning, dimana guru dan siswa bisa melaksanakan KBM walaupun tidak berada di tempat yang sama. Dengan menggunakan media E-Learning, guru dapat lebih memantau siswa dalam mengikuti pelajaran jarak jauh. Guru juga dapat memberikan materi dalam bentuk power point yang dikemas dengan tampilan menarik, serta PDF.

Pembahasan

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas harus berjalan dengan baik, agar tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai. Hal ini tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan penyedia fasilitas belajar seperti materi dan media pembelajaran. Dalam KBM, guru diminta untuk lebih kreatif dalam menyajikan bahan ajar agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut Yusuf Al-Uqshari, Asy-Syakhshiah al-Mubdi'ah (2007: 33), kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri). Semakin diasah, kreativitas tersebut akan semakin meningkat. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam hal pengajaran, pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya, dan begitu sebaliknya. Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, kreativitas bisa muncul dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan, perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu di definisikan.

Bentuk-bentuk kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal dan selalu memberikan lebih dari satu jawaban. Dalam kelancaran berpikir ini, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir.
3. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik.
4. Originalitas (*originality/keaslian*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur tertentu.

Dalam rangkaantisipasi penyebaran virus Corona pada lingkungan pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menghimbau kepada semua pelaku pendidikan untuk melakukan pembelajaran yang bisa dilakukan ditengah kondisi darurat wabah seperti saat ini, sehingga salah satu metode yang disarankan dan diambil oleh pemerintah adalah *Learning From Home* atau dikenal juga dengan metode pembelajaran dari rumah. Kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung karena dianggap akan semakin meningkatkan penyebaran virus. Oleh karena itu, yang menjadi alternatif pilihan model pembelajaran adalah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang terhubung dengan koneksi internet (*daring*) atau kalangan milenial lebih mengenalnya dengan istilah online.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah. Dimana, media yang digunakan harus menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Walaupun memang tidak dapat dipungkiri bahwa cepat lambatnya proses belajar mengajar yang berlangsung dalam sistim belajar online selain bergantung pada kemampuan dan karakteristik media yang digunakan juga bergantung pada kemampuan peserta didik. Menurut Oemar Hamalik (1989: 23), media pembelajaran adalah alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet/ situs web/ homepage menuntut kreativitas, minat dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mahasiswa untuk mampu mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning. E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui e-learning, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis

sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran. Komponen yang membentuk e-learning menurut Romisatriawahono (2008) adalah infrastruktur e-learning, sistem dan aplikasi e-learning serta konten e-learning. Infrastruktur e-learning merupakan peralatan yang digunakan dalam e-learning yang dapat berupa Personal Computer (PC) yaitu komputer yang dimiliki secara pribadi, jaringan komputer yaitu kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu. E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan e-learning dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari e-learning secara umum bagi dunia pendidikan, yaitu:

- a) Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka elearning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.
- b) Independent learning, e-learning memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Pembelajar juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lainnya yang memaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan.
- c) Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan elearning. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, e-learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham.
- e) Standarisasi pengajaran, pelajaran e-learning selalu memiliki kualitas sama, setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
- f) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran e-learning dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.
- g) Kecepatan distribusi, e-learning dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat e-learning.
- h) Ketersediaan On-Demand, e-learning dapat diakses sewaktu-waktu.
- i) Otomatisasi proses administrasi, e-learning menggunakan suatu Learning Management System (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran e-learning. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

Kesimpulan

Ditengah merebaknya Covid-19 kreativitas seorang pedidikan sangat diperlukan, agar proses pembelajaran dan penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik. Proses pembelajaran dapat tetap berlangsung dengan cara menggunakan media e-learning dalam menyampaikan materi atau bahan ajar.

Daftar Pustaka

- Tafano Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2 No:2
- Irwansyah. 2018. *Penyelenggaraan Sistem Pendidikan Tinggi Jarak Jauh Di Perguruan Tinggi Swasta*. Dalam Jurnal Analisis Pendidikan Tinggi. Vol.2 No:1
- Fauzi Monawati. 2018. *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa*. Dalam Jurnal Pesona Dasar. Vol.6 No:2
- Abdullah Ramli. 2016. *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatkan Media Pembelajaran*. Dalam Jurnal Lantanida. Vol.4 No:1
- Pribadi Benny. Padmo Dewi. 2015. *Media Dalam Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*. Dalam Artikel.
- Noor Fauzi Moch. 2019. *Penerapan teknologi Sebagai Alternatif Pembelajaran Ditengah Pandemi Wabah Covid-19*.
- Purwanto Agus. 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. Dalam jurnal Education, Pshichology and Counseling. Vol.2 No:1
- Hartanto Wiwin. 2016. *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*. (<https://jurnal.unej.ac.id>)
- Sutanta Edhy. 2010. *Konsep Dan Implementasi E-Learning*. Dalam jurnal.
- Adawi Rabiah. *Pembelajaran Berbasis E-learning* (<https://media.neliti.com>)
- Moetya Puutri. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Di Mis Suturuzhulam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan. Universitas islam negeri sumatera utara. Medan