

## MEMBANGUN KREATIVITAS SISWA MELALUI PEMBELAJARAN DARING DALAM MENCAPAI TUJUAN PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 1 LUBUK PAKAM

Taufik Pratama<sup>1\*</sup>, Siti Maimunah<sup>2</sup>, Ika Siti Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

taufikpratama@gmail.com<sup>1</sup>, smaymunah@gmail.com<sup>2</sup>, ikasitiwulandari3@gmail.com<sup>3</sup>

\*Taufik Pratama

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara guru dalam meningkatkan kreatifitas siswa melalui pembelajaran daring guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam. Subjek penelitiannya adalah guru SMP Negeri 1 Lubuk Pakam. Penulis melakukan penelitian pada guru dengan melakukan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat menyimpulkan bahwa guru membangun kreatifitas siswa dengan menggunakan bantuan teknologi untuk siswa mengerjakan tugas-tugasnya seperti memanfaatkan Handphone/gadget, dan internet seperti google dan youtube untuk melihat video pembelajaran

**Kata kunci:** Kreatifitas, Pembelajaran Daring, Tujuan Pembelajaran.

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to find out how teachers can improve students' creativity through online learning in order to achieve the learning objectives that have been set. This research was carried out at SMP Negeri 1 Lubuk Pakam, Deli Serdang Regency. The research method used is descriptive qualitative method. This research was conducted by interviewing one of the teachers who teach at SMP Negeri 1 Lubuk Pakam. The research subject is a teacher of SMP Negeri 1 Lubuk Pakam. The author conducted research on teachers by conducting interviews. Based on the results of the research, the authors can conclude that teachers build students' creativity by using technology assistance for students to do their tasks such as using handphone/gadgets, and the internet such as google and youtube to view learning videos.*

**Keywords:** Creativity, Online Learning, Learning Objectives

Copyright ©2022 Permapendis Provinsi Sumatera Utara, All Right Reserved

### PENDAHULUAN

Pembelajaran daring ini berlangsung semenjak terjadinya penyebaran virus covid-19 sehingga membuat pembelajaran yang sebelumnya dilakukan dengan cara tatap muka atau *offline* sekarang harus melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *online* atau juga yang biasa disebut daring.

Sesuai dengan surat edaran Mendikbud nomor 4 *Corona Virus Disease* (Covid-19) pemerintah menganjurkan untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran daring (Suwarti: 2021). Hal inilah yang membuat para guru harus lebih kreatif dan aktif lagi untuk menuntun siswa dalam belajar agar tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan dapat tercapai dan terpenuhi sesuai standart pembelajaran.

Kreativitas merupakan sebuah pemberian dari Tuhan Yang Maha Esa untuk makhluknya yang bernama manusia berupa akal pikiran. Suatu ide kreatif akan muncul pada manusia apabila ia mulai memanfaatkan idenya untuk melengkapi segala keperluan dalam hidupnya serta hasrat yang dimilikinya.

Dengan demikian, manusia inovatif sama sekali tidak akan berhenti berpikir dan setiap kali mereka melihat, mendengar, atau mengalami sesuatu yang mereka alami, maka akan ada sebuah konsep yang dapat lahir dari pikiran mereka.

Pada saat ini sistem pendidikan Indonesia menggunakan metode daring atau belajar secara online yang meminta guru dan siswa untuk berpikir cara kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar pembelajaran tersebut berlangsung dengan baik dan menyenangkan walaupun pembelajaran dilakukan dirumah.

(Mustofa: 2007) Pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti computer/laptop dan gadget yang terhubung dengan alat bantu internet. Guru yang merupakan unsur dominan dalam pendidikan sebagai penentu kualitas pendidik yang baik di masyarakat.

Dari hasil penulis masih banyak siswa yang memiliki kendala melakukan pembelajaran secara daring misalnya saja seperti siswa yang tidak memiliki handphone hal ini akan sangat menulitkan bagi siswa untuk melakukan pembelajaran daring karena handphone tersebut merupakan salah satu alat penunjang pembelajaran daring. Selain itu ada kendala lain seperti koneksi internet yang tidak stabil ini juga akan membuat siswa kesulitan dalam menerina transferan materi dari yang dijelaskan guru ketika melakukan kelas *online*.

Hal-hal tersebut yang menghambat para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Dengan problematika yang demikian guru dituntut untuk lebih aktif lagi dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran daring ini agar tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat terpenuhi.

Dari uraian latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kendala dalam pembelajaran daring
2. Upaya guru meningkatkan kreatifitas siswa
3. Upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Permasalahan tersebut penulis dapatkan dari informasi salah satu guru yang mengajar di Sekolah SMP Negeri 1 Lubuk Pakam dengan melakukan wawancara.

## **METODE**

Adapun penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan studi deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2012: 13) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menentukan biaya variabel yang tidak memihak, baik satu atau lebih variabel (tidak memihak) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang berbeda. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:64) penelitian deskriptif adalah "penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang".

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan melalui cara-cara mencari data yang berhubungan dengan gejala-gejala yang ada, menjelaskan secara mutlak tujuan yang ingin dicapai, membuat rencana-rencana cara tekniknya, dan mengumpulkan berbagai macam informasi. sebagai kain untuk membuat laporan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Kreatifitas**

(Suparmi: 2015) Pendidikan adalah suatu wahana yang dapat digunakan untuk menambah suatu kreativitas. (Quegly: 1998) Kreatifitas merupakan kemampuan menciptakan pengetahuan baru dan efektif.

Menurut KBBI berasal dari kata inovatif yang berarti kemampuan untuk menciptakan sesuatu.

(Yuliani: 2020) Pengertian kreativitas menurut beberapa pendapat ahli, antara lain sebagai berikut:

1. Mayesky, menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain.
2. Munandar, menyatakan bahwa kreativitas ialah suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya. Hal itu seperti, semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama hidupnya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun di lingkungan masyarakat.
3. Santrock, berpendapat bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap suatu masalah-masalah yang dihadapi.

Dari beberapa kritik di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal-hal baru yang berdaya dan menarik, baik dalam bentuk pemikiran, pemikiran atau karya mutakhir, melalui penggabungan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Secara umum, kreativitas dapat terlihat dari metode ide seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah. Ini berkaitan dengan banyak sifat yang terkait dengan kreativitas, termasuk:

1. kelancaran, dalam memberikan solusi atau mengungkapkan pendapat atau pemikiran.

2. Keaslian, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai pemikiran atau karya otentik dari pemikiran mereka sendiri.

3. Fleksibilitas, dalam bentuk kemampuan untuk berbagai pilihan tertentu dalam memperbaiki suatu masalah.

4. Elaborasi, dalam bentuk kemampuan untuk memperkuat pemikiran dan elemen yang mungkin tidak terpikirkan dan terlihat oleh orang lain.

5. Fleksibilitas, berupa berbagai teknik dalam mengeluarkan ide.

6. Rasa ingin tahu, berupa aspek penting dari kreativitas karena adanya rasa keingintahuan mereka.

7. Berani mengambil resiko, hal ini dikarenakan adanya aspek yang dianggap penting dalam kreativitas karena apapun pendapat atau ide yang dikemukakan harus dipertanggung jawabkan.

8. Keuletan dan kesabaran, dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang memberikan berbagai pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

### **Pengertian Pembelajaran Daring**

(Rusydi: 2019) Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi. Pembelajaran daring bisa di artikan sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung secara luas.

(Purwanto; 2020) Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka langsung antara instruktur dan siswa tetapi dilakukan secara online menggunakan komunitas internet. Guru

harus memastikan bahwa pembinaan dan pembelajaran olahraga tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah, namun diperlukan pengajar yang memungkinkan Anda untuk merancang media pembelajaran sebagai penyempurnaan melalui cara penggunaan media yang tangguh (on-line). Perangkat belajar ini menggunakan berbagai pusat belajar di rumah termasuk komputer atau laptop dan juga telepon seluler yang terhubung ke komunitas web referensi untuk tujuan memfasilitasi proses belajar.

(Munir: 2009) mengatakan Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan sistem pembelajaran campuran (blended learning). Pembelajaran blended learning merupakan salah satu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran jarak jauh yang dikembangkan dengan tujuan untuk memperluas kesempatan belajar.

### **Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah perilaku yang ingin dicapai atau yang dapat dicapai oleh siswa pada kondisi dan tingkat keterampilan tersebut. Menurut Percival dan Ellington, tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang jelas dan menunjukkan kinerja atau keterampilan yang diharapkan diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran.

Target pembelajaran adalah pernyataan tentang apa efek penguasaan harus. Keinginan ini mungkin sangat umum, sangat spesifik, atau di mana saja pada kontinum tertentu. Selain itu, Cranton menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan pengetahuan dan pernyataan tentang kemampuan yang diharapkan siswa setelah menyelesaikan pembelajarannya.

Ibrahim dan Syaodih menjelaskan tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

Sementara itu, Hamalik menggambarkan tujuan pembelajaran sebagai sejumlah hasil belajar yang dinyatakan dalam ungkapan

siswa yang umumnya terdiri dari pengetahuan, kemampuan dan kompetensi baru serta sikap yang diharapkan guru untuk diperoleh siswa sebagai hasil dari mengajar .

Menurut Yusuf bahwa tujuan pembelajaran pada prinsipnya berarti pernyataan atau gambaran tentang perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, penampilan atau kondisi psikologis lainnya pada siswa, baik yang dapat dilihat secara langsung maupun tidak, tetapi dapat diukur dan/atau dievaluasi.

Daryanto menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai hasil dari hasil didaktis yang dinyatakan sebagai perilaku yang dapat diamati dan diukur

(Adha; 2020) Tujuan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus dapat tercapai dalam proses pembelajaran, ketika sudah dapat menentukan apa impian yang harus dicapai dalam cara penguasaan dalam hal tujuan penguasaan sudah ditentukan dengan jelas dan tegas, maka selanjutnya pendidik dapat dengan mudah melaksanakan proses pembelajaran dan nantinya proses pembelajaran tersebut lebih terarah. Namun, tidak lupa pula tujuan yang telah ditentukan sebelumnya sudah disesuaikan dengan kondisi seperti pembagian waktu, sarana dan prasarana apa saja yang dapat menunjang berlangsung proses pembelajaran agar efektif sehingga dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan, terlepas dari itu juga, tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan harus dapat menyesuaikan dengan kesiapan dari peserta didik yang akan diajarkan nantinya

### **Teori-teori Pembelajaran**

#### **1. Teori Humanistik**

Dalam teori humanistik, beberapa asumsi telah dibuat. Kesempurnaan diri Hal ini didukung oleh hierarki kebutuhan menurut Maslow yang

menyatakan bahwa jika kebutuhan psikologis tidak terpenuhi oleh individu, maka jiwa orang tersebut akan terganggu dan gelisah. Sepanjang proses pembelajaran, teori humanistik ini menekankan pada siswa, berpusat pada siswa, dan siswa dibandingkan dengan klien. Dalam situasi ini, konsep ini sangat penting karena menceritakan tentang berbagai aspek terutama dalam hal nilai-nilai kemanusiaan, hak-hak individu, tindakan diri dan harga diri dalam menentukan tindakan yang akan diambil (Azizi: 2005)

## 2. Teori Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik, atau aliran perilaku, belajar digambarkan sebagai teknik ekstrade karena interaksi antara stimulus dan respon. Pembelajaran yang sejalan dengan psikologi perilaku merupakan pengelolaan instrumental yang bersumber dari lingkungan sekitar. sekarang tidak lagi belajar bergantung pada unsur-unsur yang secara historis dipertimbangkan di sekitar banyak ilmuwan, seperti pendiri dan pendukung behaviorisme, seperti Thorndike, Warson, Hull, Guthrie dan Skinner.

## 3. Teori Belajar Kognitif

Teori ini lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Untuk pengalaman kognitif, belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara rangsangan dan tanggapan. Selain itu, belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. proses interaksi yang terus menerus dengan lingkungan. Proses ini tidak berlangsung dalam suatu proses yang terputus-putus dan terpisah, tetapi

melalui suatu proses yang cair dan berkesinambungan. Sebagai pemain musik, ia tidak hanya memahami not-not musik pada skor sebagai informasi yang mandiri dan independen, tetapi secara keseluruhan yang masuk ke dalam pikiran dan perasaannya. (Yuberti: 2014).

Dari hasil wawancara penulis dengan guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam ada beberapa kendala dalam pembelajaran daring yang dihadapi guru dan siswa yaitu seperti;

1. (Prawanti: 2020) Kendala yang dihadapi Guru
  - a. Waktu mengajar yang menjadi singkat karena terbatasnya waktu.
  - b. Guru cenderung fokus pada penuntasan kurikulum
  - c. Guru lebih sulit dalam melakukan penransferan materi kepada siswa melalui kelas online yang dikarenakan jaringan internet terkadang kurang stabil.
2. Kendala yang dihadapi siswa
  - a. Siswa akan lebih cepat bosan dan merasa jenuh
  - b. Jaringan internet yang tidak stabil
  - c. Tidak semua siswa mempunyai alat penunjang pembelajaran daring.
  - d. Siswa mengalami kesulitan konsentrasi ketika belajar di rumah

Adapun beberapa upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan cara :

1. Siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.
2. Guru dapat membimbing siswa agar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang kritis sehingga mampu

- membuat siswa berpikir kritis dan kreatif.
3. Guru hendaknya menekankan kepada siswanya agar dapat memanfaatkan fasilitas yang sudah diberikan sekolah secara maksimal yang dimana, dengan adanya fasilitas tersebut itu dapat menambah kreativitas siswa.
  4. Guru dapat memberikan motivasi belajar terutama dalam hal mengembangkan kreativitas siswa.

### **Membangun Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Daring dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam**

Pada masa pandemic covid-19, kemendikbud menetapkan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring atau online. Pembelajaran daring atau online adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi seperti, laptop dan handphone. Oleh sebab itu, tenaga pendidik atau guru harus mempunyai keterampilan yang lebih dalam menggunakan teknologi tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

Tidak hanya guru saja yang harus memiliki keterampilan lebih dalam menggunakan teknologi tetapi siswa juga dituntut agar lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran secara daring atau online.

Salah seorang guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam, mengatakan bahwa pada saat pandemic covid-19 ini pembelajaran di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam dilakukan dengan mengikuti aturan peraturan atau undang-undang yang telah ditetapkan oleh kemendikbud, yaitu dengan memakai sistem daring dan luring.

Daring dilakukan dengan cara guru memberikan tugas kepada siswa yang dikirim melalui WA atau aplikasi Zoom, kemudian tugas tersebut dikerjakan dirumah dan dikumpulkan ke sekolah. Sedangkan luring dilakukan pembelajaran di dalam sekolah dan di luar sekolah. Contohnya, apabila siswa

tidak mempunyai Handphone maka ia bisa belajar dengan cara datang ke sekolah menjumpai gurunya atau gurunya yang punya waktu datang kerumah siswanya agar dapat melakukan pembelajaran.

Pada saat ini sekolah SMP Negeri 1 Lubuk Pakam sudah masuk di Zona Hijau, sehingga dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka, tetapi tatap muka tersebut tetap memakai peraturan yaitu dalam 1 minggu hanya 2 kali tatap muka dan juga siswa dibatasi saat berada di kawasan sekolah yaitu proses pembelajaran hanya berlangsung selama 2 jam atau maksimal 2 jam setengah, yang dimana 1 mata pelajarannya mempunyai waktu 20 menit, oleh sebab itu siswa kesekolah setiap minggunya melakukan 2 kali pertemuan secara tatap muka. Pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di sekolah siswanya dalam 1 kelas dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok, seperti; kelas 5 A yang satu kelasnya terdiri dari 30 siswa kemudian dari 30 siswa tersebut dibagi menjadi 3 kelompok yang beranggotakan 1 kelompok 10 orang. Dan dari 3 kelompok tersebut pembelajaran tatap muka dilakukan secara bergantian misalnya, kelompok 1 tatap mukanya dilakukan pada hari senin dan kamis, kelompok 2 tatap mukanya dilakukan pada hari selasa dan jumat, dan kelompok 3 tatap mukanya dilakukan pada hari rabu dan sabtu.

Dengan adanya pembelajaran secara daring siswa SMP Negeri 1 Lubuk Pakam juga dituntut agar dapat menggunakan teknologi yang telah mereka miliki dan harus lebih kreatif lagi dalam mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan guru karena mereka bisa memanfaatkan handphone yang mereka miliki dalam mencari tugas-tugas, mereka bisa memanfaatkan internet seperti google dan youtube untuk mencari tambahan informasi mengenai tugas mereka sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas belajarnya.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penulis upaya yang dilakukan guru dalam membangun kreatifitas siswa melalui pembelajaran daring dalam mencapai tujuan pembelajaran di SMP Negeri 1 Lubuk Pakam yaitu siswa dituntut agar dapat menggunakan teknologi yang telah mereka miliki dan harus lebih kreatif lagi dalam mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan guru karena para siswa bisa memanfaatkan handphone yang dimilikinya dalam mencari tugas-tugas yang diberi guru, para siswa juga bisa memanfaatkan internet seperti google dan youtube untuk mencari tambahan informasi mengenai tugas mereka sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas belajarnya..

#### DAFTAR PUSTAKA

- A Ananda, Rusydi, (2019). *Perencanaan Pembelajaran*, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI, hlm. 66-67
- Mustofa, (2007). Upaya pengembangan profesionalisme guru di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 4 (1):76-88
- Prawanti, Lia Titi dan Woro Sumarni, (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*, Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, hlm. 290
- Shafira, Adha, dkk, (2020) *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jawa Tengah: CV. Elaku Sukses Berkemajuan, hlm. 8.
- Suparmi, U. P. Y., & John Sabari, U. P. Y, (2015). “Upaya Meningkatkan Kreativitas, Motivasi dan Prestasi Belajar IPS dengan Menggunakan Metode Partisipatif”, hlm 127.
- Suwarti, (2021). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi Covid-19 dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SD Negeri Tambakromo 03 Kecamatan Tambakromo Semester 1 Tahun Ajaran 2021/2022. *JIEMAR: Journal of Industrial Engineering & Management Research* 2 (6), 2. <http://www.jiemar.org> DOI: <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i3>
- Quigley, P. (1998). *Creativity and computers*. Retrieved April 12, 2004, from <http://erica.net/edo/ED315063.htm>
- Yahaya, Azizi, Dkk, (2005). *Teori-teori Pembelajaran*, Universitas Teknologi Malaysia.
- Yuliani, Nuraini, (2020). *Memacu Kreatifitas Melalui Bermain*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuberti, (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*, ( Bandar Lampung : Anugrah Utama Raharja, hlm 25-51.