

Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19

Dzulfiqar Restu Afghani¹, Sutama²

¹Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Magister Administrasi Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Article Info

ABSTRAK

Corresponding Author:

Dzulfiqar Restu Afghani,
Departement of Informatics
Education, Muhammadiyah
University, Jl. Ahmad Yani,
Pabelan, Kartasura, Surakarta
57162, Jawa Tengah, Indonesia.
Email:
a710180088@student.ums.ac.id

Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi covid-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia. Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid. seluruh aktivitas umumnya dilakukan di rumah melalui sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem daring teknologi mendorong siswa agar bisa lebih inovatif dan kreatif dalam belajar (student centered learning). penelitian ini bertujuan untuk 1) Menganalisis wawasan lebih tentang pendidikan kreatif melalui media pembelajaran daring yang berhadapan langsung di masa pandemic covid-19. 2) Mendeskripsikan seberapa tinggi kekreatifan peserta didik dalam berpikir. Jenis penelitian ini merupakan penelitian referensi. Keabsahan data dengan menggunakan triangulasi sumber dan perpanjangan waktu. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode komparasi konstanta. Hasil penelitian ini ada dua 1) Mengetahui pentingnya kreativitas siswa dalam pembelajaran daring 2) Strategi mengatasi masalah bagi siswa yang memiliki keterbatasan ruang untuk memperoleh kreativitas pendidikan daring di saat pandemi covid-19

Kata kunci: covid-19, kreativitas, pembelajaran daring

DOI: <https://dx.doi.org/10.20961/joive.v3i2.43057>

1. PENDAHULUAN

Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak virus COVID-19 terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Menurut Isman pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam elearning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama M, Yamamoto H, 2007). Namun demikian dialihkannya pembelajaran tatap muka ke system *online*, menyebabkan banyak pendidik yang hanya berfokus pada pemberian tugas kepada peserta didiknya. Sehingga terdapat fenomena berupa keluhan peserta didik karena tugas yang menumpuk secara mendadak. Pemberian penugasan ini dianggap terlalu menekan peserta didik sehingga berkurangnya kreativitas peserta didik. Hal ini memicu pada mental peserta didik yakni adanya rasa was-was akan tugas yang menumpuk dan sulit dalam mengembangkan sikap kreatif akibat terbatasnya waktu.

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut perlu dikembangkan kecakapan dalam proses pendidikan, diantaranya adalah peningkatan kreativitas peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif penting dalam memecahkan masalah matematika. Akan tetapi dalam pembelajaran, aspek kreativitas sering ditinggalkan karena lebih menekankan pada penguasaan materi. Sempitnya waktu dan beban materi merupakan alasan utama para guru untuk meninggalkan kreativitas (Budiharti & Jailani, 2014, p.29). Jawaban peserta didik singkat tanpa diperinci dan dijelaskan. Hasil pekerjaan peserta didik hanya terpacu pada contoh soal dan rumus yang ada dibuku tanpa mampu memberikan alternatif penyelesaian dengan cara yang berbeda sehingga ketika ada permasalahan lain diberikan, peserta didik mengalami kesulitan untuk mencari penyelesaiannya. Pendidik bertanggung jawab membimbing serta membantu siswa dalam mencapai kedewasaan. Selain itu, guru berperan sebagai pendidik yang memberikan berbagai informasi dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Dri Atmaka (2004:17) pendidik adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam pengembangan baik fisik dan spiritual. Untuk mewujudkan uraian tersebut, guru dituntut untuk tetap kreatif dalam menyajikan pembelajaran daring dengan nyaman agar peserta didik tidak merasa bosan dan kualitas pembelajaran tetap efektif.

Teknologi informasi menjadi media utama dalam penerapan pembelajaran daring agar kegiatan proses pembelajaran tetap berjalan ditengah pandemic. Hag dan Keen (1996) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu pekerjaan dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Dengan menggunakan teknologi informasi, pelaksanaan pembelajaran dirumah akan tetap berjalan guna memudahkan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Ada beberapa hal yang dapat diambil manfaat dari penelitian ini, yaitu bagi peserta didik, guru, dan sekolah. Manfaat dari peserta didik yaitu meningkatkan kreativitas peserta didik dan memberi pengalaman nyata dalam pembelajaran, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi guru adalah membantu guru mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas, membantu guru dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik, dan menambah wawasan guru di bidang pendidikan pada pelajaran dalam pembelajaran. Bagi sekolah adalah meningkatkan kualitas dan prestasi belajar peserta didik di sekolah dan memberi sumbangan pemikiran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian referensi. Menurut Utama (2019) penelitian referensi merupakan penelitian yang pengambilan datanya berorientasi pada beberapa referensi yang sesuai. Objek penelitiannya yaitu Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19

Menurut Utama (2019) Triangulasi Sumber artinya data diambil dari beberapa sumber dan diperoleh data sama. Sedangkan Triangulasi Perpanjangan Waktu artinya data diperoleh dari waktu yang diulang-ulang dan berbeda sehingga diperoleh data sah sama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode Komparasi Konstanta.

Menurut Utama (2019) teknik analisis data dengan Komparasi Konstan adalah data dibandingkan dengan teori-teori yang sesuai dan kemudian diberi makna. Proses analisis data ini yaitu mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan simpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya kreativitas siswa dalam pembelajaran daring

Berpikir kreatif dapat menumbuhkan pemikiran kritis, dan sebaliknya berpikir kritis dapat menumbuhkan pemikiran kreatif (Boone, 2016). Pembelajaran daring merupakan salah satu media belajar yang digunakan pada saat pandemic covid-19. Terutama sebagai peningkatan kreativitas peserta didik. Pembelajaran daring ini akan memberikan mapping terhadap pola pikir, proses mapping yang dibuat oleh peserta didik ini akan memberikan efek kreatif pada pemikiran peserta didik. Pemikiran yang kreatif diperlukan bagi setiap orang terutama bagi siswa yang beranjak usia remaja. Pendidikan kreatif akan membentuk kreativitas dan bakat seseorang yang dibentuk melalui media pembelajaran. Salah satu contoh desain grafis adalah menggambar, tidak hanya itu desain grafis juga mengarah pada penanaman materi dengan beberapa konsep yang dibuat melalui seni.

Di tengah pandemic covid-19 ini kegiatan peserta didik terhadap lingkungan sangatlah terbatas bahkan ada yang tidak keluar rumah untuk kegiatan apapun. Dari sini peran keluarga dan guru sangat diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam masa perkembangan. Menurut Munandar (2002 : 68)Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, sesuai dengan definisi kreativitas menggunakan empat pendekatan atau strategi empat P yaitu : kreativitas ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. dari beberapa strategi tersebut akan menjadikan peserta didik yang aktif dalam segala hal sekaligus melatih kreativitas daya berfikir peserta didik.

Aspek Pribadi : merupakan aspek yang terdapat dalam diri peserta didik. Pribadi setiap orang memiliki ciri khas yang berbeda-beda, keberagaman sangat mempengaruhi kreativitas peserta didik. Agar kreativitas setiap peserta

didik memiliki ciri khas sendiri-sendiri perlu adanya bantuan dari seorang guru, karena segala hal yang berada disekitarnya akan mempengaruhi kreativitas. Saat pandemic covid-19 ini juga mempengaruhi kreativitas seseorang, hal ini terjadi karena setiap orang harus menjalankan segala kegiatan dirumah. Dalam keadaan saat ini pelatihan kreativitas sangat perlu bagi peserta didik, pemanfaatan media sangat memberikan efek yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah desain grafis. Melalui sebuah pembelajaran daring ini akan menghasilkan suatu karya pada setiap peserta didik yang berbeda-beda. Hasil pemikiran ini cenderung lebih kesebuah gambar yang memberikan suatu materi untuk dapat dimanfaatkan sebagai media pemahaman materi. Pembuatan pembelajaran ini memerlukan suatu mapping untuk mendapatkan hasil karya yang sesuai dengan kreativitas peserta didik. Ide yang diberikan oleh gurupun akan mempengaruhi hasil dari karya yang dibuat. Ide-ide tersebut akan menjadi imajinasi tersendiri oleh peserta didik untuk memulai gambar dalam sebuah mapping desainnya. Dari setiap siswa yang dihasilkan ide yang memiliki arti berbeda-beda. Sehingga guru dapat menilai keadaan peserta didik untuk melanjutkan pembimbingan terhadap-nya.

Aspek Pendorong : aspek ini memberikan dukungan terhadap seseorang untuk menjadi maju dan lebih baik. Kali ini pendorong untuk membuat suatu pemahan itu dari dalam diri peserta didik. Pemahaman yang baik dan indah tumbuh dari dalam diri, keadaan diri mempengaruhi daya pikir. Selain dari diri sendiri dukungan sangat perlu dari sekitar kita, seperti guru, orang tua bahkan waktu yang luang. Masa pandemic ini juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan daya kreativitas. Dengan adanya dorongan yang banyak memberikan keindahan pola pikir yang bagus. Kreativitas dapat berkembang sesuai daya kreatif peserta didik, karena dorongan yang diberikan mungkin dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan peserta didik. Dorongan melalui pembelajaran daring juga perlu untuk menghasilkan mapping. Melihat dari media sebagai pendorong ini, kita dapat melihat seberapa pengaruh pemanfaatan desain grafis ini untuk memberikan tingkatan yang lebih terhadap kreatif peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran daring lebih mengarahkan peserta didik mampu bersaing di akademik yang unggul melalui kreativitas. Maka pemberian dorongan melalui media pembelajaran ini peserta didik akan belajar lebih unggul dalam berwawasan menjadikan suatu materi yang diberikan menjadi ide unik. Dalam hal ini pembelajaran daring sebagai pendorong kreativitas, peserta didik akan mengarah kedalam pemikiran yang kreatif untuk mencapai pendidikan kreatif yang kemudian berkembang menjadi peserta didik yang unggul di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Aspek Proses : pelaksanaan pembuatan suatu ide sangat diperlukan, bahkan pembuatan suatu ide mapping perlu waktu yang cukup agar menghasilkan pemikiran yang sempurna. Pelaksanaan ini biasanya disebut proses, yang mana pemberian waktu untuk berpikir mempengaruhi hasil tersebut. Untuk mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan waktu dalam melaksanakan pengerjaannya tersebut. Hal ini lebih merujuk kepada hasil pemikiran berbentuk mapping untuk merubah latar belakang peserta didik. Pada lingkungan sekolah guru sangat berpengaruh, akan tetapi di tengah pandemic ini keluargalah yang menjadi pengaruh pada kreativitas peserta didik. Disini keluarga menjadi inti pokok pengembangan. Pemberian kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, keluarga akan memberikan keaktifan kepada peserta didik dalam belajar. Melalui proses pembelajaran daring yang berbentuk mapping ini memberikan dampak positif kepada peserta didik. Dengan mengekspresikan pemahamannya melalui media pembelajaran daring ini dapat disalurkan ke sebuah kata-kata, gambar, dan lainlain. Sehingga dalam pelaksanaan pembuatan ide ini berawal dari proses hingga hasil pemikirannya. Suatu hal tersebut dapat mengekspresikan pola pikir peserta didik yang kemudian menjadi perlu adanya proses dalam pembuatan yang berbentuk mapping ini.

Aspek Produk : adalah hasil pemikiran yang dibuat sedemikian indah, kemudian dimanfaatkan sesuai kebutuhan belajar. Ide yang dihasilkan akan lebih indah jika kita memikirkannya sendiri dengan memanfaatkan keadaan yang ada. Melalui media pembelajaran daring ini, pemikiran yang dihasilkan yakni suatu gambaran yang berisi serangkaian mapping materi. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil karya adalah tingkat kreativitas. Kreativitas yang digunakan pada suatu produk dapat diperoleh dari suatu pemikiran yang asli dari pemikiran peserta didik. Sehingga hasil dari pemikirannya merupakan satusatunya yang pernah dibuat, karena setiap ide yang dibuat memiliki identitas yang tidak dimiliki orang lain. Ide yang dibuat dengan sebuah desain sendiri akan memberikan suatu identik yang akan membedakan hasil pemikiran satu dengan yang lain. Ide yang dihasilkan pada suatu gambar pemikiran yang dibuat melalui serangkaian gambar-gambar dan kata-kata. Ide ini banyak sekali digunakan dalam pembuatan tugas tugas.

Strategi mengatasi masalah bagi siswa yang memiliki keterbatasan ruang untuk memperoleh kreativitas saat pandemi covid-19

Semenjak surat keputusan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) diedarkan mengenai upaya pencegahan dan penyebaran Covid-19, semua kegiatan pembelajaran tatap muka diliburkan untuk sementara waktu. Yang mana mengakibatkan pembelajaran konvensional dialihkan menjadi pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring memberi ruang bagi pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi langsung tanpa harus bertemu tatap muka. Dalam situasi pandemi, sistem pembelajaran daring dirasa solusi yang paling tepat untuk dilakukan demi berjalannya proses pembelajaran. Mengingat seluruh tingkatan pendidikan memiliki target capaian pembelajaran yang harus dipenuhi.

Dalam pembelajaran daring, perlu adanya tahapan yang sesuai dengan karakteristik penerapan pembelajaran. Menurut Khoe You Tung, terdapat karakteristik pembelajaran daring. Pertama, materi pembelajaran dibuat dalam

bentuk teks, grafik, dan berbagai komponen multimedia lainnya. Kedua, interaksi yang dilakukan bisa terjadi secara serentak maupun tidak serentak seperti *video conference*, *chats rooms*, atau *discussion forum*. Selanjutnya, pembelajaran daring dilakukan pada waktu dan tempat maya. Selain itu, materi pembelajaran dapat diperbaharui kapan saja. Kelima, adanya peningkatan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Keenam, adanya kemungkinan bentuk interaksi yang terjadi secara formal juga nonformal. Dan terakhir, pembelajaran dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia di internet (mustofa et al., 2019).

Penerapan teknologi pembelajaran baru akan membawa perubahan besar yang berpengaruh terhadap administrasi dan fasilitas sekolah, metode pembelajaran, serta peranan guru dan siswa. Agar teknologi pembelajaran yang baru tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal diperlukan suatu profesi baru yang berperan dalam pengelolaan dan penyusunan desain, implementasi dan evaluasi program pendidikan secara penuh.

Proses pembelajaran daring saat ini secara umum berjalan lancar. Namun demikian, seiring berjalannya waktu muncul berbagai problematika yang menimbulkan keterbatasan berkeaktivitas. Menurut Dorothy Craig, masalah merupakan situasi atau kondisi yang akan datang dan tidak diharapkan. Salah satunya yaitu pendidik terlalu banyak menerapkan pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan dengan waktu yang sempit. Disisi lain tugas yang diberikan tidak hanya satu melainkan hampir seluruh mata pelajaran diberikan tugas. Dalam situasi pandemi Covid-19, kebanyakan dari pendidik harus bertindak cepat agar pembelajaran dapat tetap berlangsung. Namun demikian, penerapan pembelajaran tersebut dianggap kurang optimal.

Beberapa masalah yang dapat didapatkan selama pembelajaran daring sehingga berpengaruh terhadap kreatifitasnya. Diantaranya yaitu:

1. Terlalu banyak tugas yang diberikan sehingga peserta didik merasa terbebani.
2. Akibat terlalu banyak tugas yang diberikan, banyak dari peserta didik tidak mengedepankan sikap kreatif karena hasil kerja diperoleh menjiplak dari internet.
3. Menurunnya pengetahuan peserta didik, karena hanya terfokus dalam penyelesaian tugas.
4. Dari segi psikologi terancamnya mental peserta didik menjadi down, karena pola pikir antar seseorang berbeda-beda.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu strategi yang digunakan peserta didik dalam mengasah kreatifitasnya agar para peserta didik tidak mengalami kemunduran pemahaman akan suatu materi yang diberikan gurunya. Untungnya zaman ini teknologi sudah semakin memadai dalam ingin menumbuhkan rasa kreatifitas akan suatu hal.

Beberapa strategi yang dapat digunakan guna menumbuhkan rasa kreatifitas pelajar. Diantaranya yaitu:

1. Spirit Belajar : Mahasiswa pada pembelajaran harus mempunyai semangat yang tinggi atau kuat guna pembelajaran mandiri. Pada pembelajaran daring mahasiswa sendirilah yang menentukan kriteria ketuntasan belajar dan pemahaman materi. Mahasiswa dibebankan untuk mandiri serta pengetahuan ditemukan sendiri. Kemandirian belajar mahasiswa menyebabkan perbedaan keberhasilan yang berbeda-beda.
2. Literacy terhadap Teknologi: Disamping kemandirian terhadap belajar, pemahaman siswa tentang pemakaian teknologi pada pembelajaran online merupakan keberhasilan dari pembelajaran daring. Penguasaan serta pemahaman tentang teknologi yang akan digunakan untuk pembelajaran daring merupakan hal yang harus dilakukan siswa sebelum pembelajaran online. Alat yang sering digunakan sebagai pembelajaran daring adalah laptop serta telpon pintar ataupun gadget lainnya. Dengan perkembangan era 4.0 semakin banyak fitur-fitur atau aplikasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran online.
3. Kemampuan Berkomunikasi Intrapersonal: Kemampuan interpersonal serta kemampuan berkomunikasi merupakan suatu hal yang harus dikuasai mahasiswa agar berhasil dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan untuk terjalinnya interaksi serta hubungan antarmahasiswa lainnya. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran online dilaksanakan secara mandiri. Oleh sebab itu tetap harus dilatih kemampuan interpersonal dan kemampuan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Berkolaborasi: Memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pembelajaran daring dilaksanakan sendiri oleh mahasiswa, oleh sebab itu mahasiswa harus bisa berinteraksi dengan mahasiswa lainnya ataupun dengan dosen pada forum yang sudah disiapkan. Diperlukannya interaksi tersebut terutama pada saat mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi. Selain dari hal tersebut mahasiswa perlu menjaga interaksi untuk melatih jiwa sosial mereka. Supaya tidak terbentuk menjadi seorang yang sangat individualisme dan anti sosial yang dikarenakan pembelajaran daring. Dengan adanya pembelajaran daring juga mahasiswa mampu memahami pembelajaran dengan kolaborasi. Mahasiswa akan dilatih agar mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.
5. Keterampilan untuk Belajar Mandiri: Kemampuan akan belajar mandiri merupakan karakteristik dari pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring sangat diperlukan untuk terampil belajar secara

mandiri. Karena pada saat proses belajar, mahasiswa akan mencari, menemukan dan menyimpulkan yang telah dipelajari secara mandiri. Seperti yang dikemukakan Kirkman (2007) pembelajaran mandiri merupakan proses dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari menjadi pemegang kendali dalam proses pembelajaran. Ketika belajar secara mandiri, unsur motivasi menjadi begitu penting guna penentuan keberhasilan pada proses pembelajaran.

Pendidikan kreatif sangat diperlukan saat ditengah pandemic ini, melalui pendidikan kreatif peserta didik akan lebih memiliki wawasan yang lebih terhadap pemikiran dibuat oleh peserta didik. Pada pendidikan kreatif guru tidak berperan penting dalam pembelajaran, akan tetapi guru sangat berperan dalam pengembangan pola pikir peserta didik. Pola pikir ini akan mengarah ke kreativitas siswa. Dengan adanya pendidikan kreatif ini akan memberikan kesenangan belajar terutama saat dirumah. Karena pendidikan kreatif ini menuntut peserta didik untuk mengembangkan hasil karya yang dibuatnya semenarik mungkin. Seperti yang dikemukakan oleh Munanda (2004 : 12) yang mengemukakan bahwa : “Perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang, karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya, dalam suasana inilah kemampuan kreatif dapat tumbuh dengan subur”. Maka pendidikan kreatif dengan media desain grafis akan dapat mengembangkan peserta didik menjadi lebih kreatif dalam berpikir hal yang baru untuk menambah kreativitasnya. Dari sini pendidikan kreatif akan memberikan keleluasaan peserta didik lebih mempertajam pola pikirnya, serta memberikan kebebasan belajar bagi peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.

4. PENUTUP

Pembelajaran daring dapat menumbuhkan kreativitas baik metode pembelajaran berupa materi maupun cara yang dapat dipahami melalui suatu gambar yang ditampilkan secara nyata. Sebuah ide yang dibuat oleh peserta didik akan presentasikan kepada guru yang telah memberikan materinya. Melalui media pembelajaran daring peserta didik akan lebih terbantu dalam proses membuat kreativitas, yang mana pembelajaran tersebut harus mengeluarkan banyak cara untuk dapat melaksanakannya. Agar kreativitas setiap peserta didik memiliki ciri khas sendiri-sendiri perlu adanya bantuan dari seorang guru, karena segala hal yang berada disekitarnya akan mempengaruhi kreativitas. Dorongan melalui media juga perlu salah satunya melalui media online yang merupakan juga dorongan untuk menghasilkan kreativitas..

Pada kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang terkait. Ucapan terima kasih pada dekan FKIP UMS beserta jajarannya yang telah memberikan ijin untuk studi di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS lancar sesuai dengan harapan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pimpinan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS beserta dosen-dosen yang telah membimbing proses studi ini dengan sungguh-sungguh dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wahyuaji N.R, dan Suparman. 2018. Deskripsi Keutuhan Media Pembelajaran ELearning Berpendekatan STEM Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa SMA Kelas XI. Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan, 3, 194-199.
- [2] Grainger, Teresa, Jonathon Barnes, dan Stephen Scoffham. 2007. A Creative Cocktail : Creative Teaching In Initial Teacher Educattion. *Journal of Education for Teaching*, 30, 243-253.
- [3] Fatmah, dan Arif Hidayad. 2019. Desain Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembiasaan Berpikir Kreatif Calon Guru Matematika. *Kreano*, 10(1), 1-9.
- [4] Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 2(1), 55-61.
- [5] Taufik, dan Eka Avianti Ayuningtyas. 2020. Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Bisnis dan Eksistensi Platform Online. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 22(01), 21-32.
- [6] Smyrnaïou, Zacharoula, Eleni Georgakopoulou, dan Sofoklis Sotiriou, 2020. Promoting a mixed-design model of scientific creativity through digital storytelling-the CCQ model for creativity. *Springer Link*, 7(25).
- [7] Hashimi, Samaa Al, Ameena Al Muwali, Yasmina Zaki, dan Nasser Mahdi. 2019. The Effectiveness of Social Media and Multimedia-Based Pedagogy in Enhancing Creativity among Art, Design, and Digital Media Students. *Learn Tech Lib*, 14(21), 176-190.
- [8] Sandi, Novie Varahdilah. 2020. Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar. *Biomatika*, 6(1), 79-87.

- [9] Swandewi, Ni Luh Putu, I Nyoman Gita, dan I Made Suarsana. 2019. Pengaruh Model Quantum Learning Berbasis Masalah Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Siswa SMA. *Jurnal Elemen*, 5(1), 31-42.
- [10] Daffa Elang hendra Al banna. 2020. Media Pembelajaran yang Menjadi Online Selama Pandemi Covid-19 :
- [11] <https://www.kompasiana.com/daffaelanghendra9816/5eb6b390097f3664a63c3df2/media-pembelajaran-yang-menjadi-online-selama-pandemi-covid-19>
- [12] Nurul Usrotun Hasanah, SE,M.PD 2015. Peran Media Dalam Pembelajaran [Artikrl]. Diakses dari;
- [13] <https://www.kompasiana.com/nurulusrotunhasanah/55595fad6523bd0c74c07264/peran-media-dalam-pembelajaran>
- [14] Aan Hansanah, Ambar Sri Lestari, Alvian Yunuar Rahman, dan Yudi Irfan Danil 2020. Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19. Diakses dari;
- [15] <http://digilib.uinsgd.ac.id/30565/1/KTI%20Kelompok%201%20FTK.pdf>
- [16] Waty, N, L. (2018). PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MELALUI MODEL BLENDED LEARNING DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 3 Nomor: 1 Bulan Januari Tahun 2018 Halaman: 9-14. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10353/4969>
- [17] Ricardo, R. (2014). TINGKAT KREATIVITAS SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA DIVERGEN DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* ISSN: 2339-1685 Vol.2, No.2, hal 141 – 151. <https://erikvalentinomath.files.wordpress.com/2015/03/3912-8651-1-sm.pdf>
- [18] Sambada, D. (2012). PERANAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH FISIKA DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL. Vol 2, No 2 (2012). Hal 37-47. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa/article/view/167>
- [19] Suciati. (2018). PENGEMBANGAN KREATIVITAS INOVATIF MELALUI PEMBELAJARAN DIGITAL. *Jurnal Pendidikan*, Volume 19, Nomor 2, September 2018, halaman 146-155. Universitas Terbuka. <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/view/181>
- [20] Sunarto. (2018). PENGEMBANGAN KREATIVITAS-INOVATIF DALAM PENDIDIKAN SENI MELALUI PEMBELAJARAN MUKIDI. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA* 8 (2) (2018). Hal 107-113. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/viewFile/2348/1347>
- [21] Tekeng, Y, N.St. (2016). PROMOSI PENGEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN. *LENTERA PENDIDIKAN*, VOL. 19 NO. 1 JUNI 2016. Hal 90-99. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/2072
- [22] Vera, M. (2019). PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA KELAS VSDN SIDOREJO LOR V SALATIGA. *MAJU*, Volume 6 No. 1, Maret 2019 Page : 11-21. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/299>