

METODE KREATIF PEMBELAJARAN DARING

Muh. Irfan Zain^{1*}, Imas Kania Rahman², Abas Mansur Tamam³,

¹SMAIT Al Binaa, Bekasi

*Email: irfanzain2022@gmail.com

²Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: imas.kania@uika-bogor.ac.id

³Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: abbasmanta@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian dalam artikel ini mendeskripsikan tentang konsep pembelajaran daring, latar belakangnya, pembelajaran daring sebagai sebuah model pembelajaran masa kini, pentingnya memahami teknologi pembelajaran dalam melakukan kegiatan pembelajaran khususnya secara daring, pentingnya menumbuhkan kreativitas peserta didik untuk kesuksesan kegiatan pembelajaran secara daring, hal-hal positif yang didapatkan dengan penerapan pola pembelajaran daring, masalah-masalah dalam pembelajaran daring dan pola penanganan masalah-masalah tersebut.

Penelitian dalam artikel ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan, menggali sumber-sumber data dari berbagai literatur baik dari jurnal, buku dan artikel-artikel dari berbagai situs yang mengangkat tema yang relevan dengan artikel ini.

Dari penelitian yang dilakukan diketahui bahwa agama Islam adalah agama yang senantiasa mendorong manusia untuk melakukan inovasi-inovasi positif bagi kehidupan dengan memanfaatkan alam raya yang telah Allah jadikan untuk menunjang dan memudahkan aktivitas hidup mereka termasuk dalam bidang pendidikan.

Perkembangan zaman dengan berbagai fenomena hidup dan permasalahannya yang sangat dinamis telah memicu terjadinya perubahan yang besar dalam segala lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Sebagai agama yang mendorong adanya dinamisasi yang positif, Islam memerintahkan pemeluknya untuk mempelajari dan memeluas wawasan literasi mereka tentang teknologi pembelajaran.

Diharapkan dengan terbangunnya wawasan literasi yang baik tentang teknologi pembelajaran dapat menjadi sarana yang baik dalam pelaksanaan model pembelajaran era baru saat ini, yaitu dengan sistim pembelajaran daring.

Kata Kunci: Pembelajaran, Daring, Teknologi, Pendidikan

ABSTRACT

The research in this article describes the concept of online learning, its background, online learning as a model of today's learning, the importance of understanding learning technology in carrying out learning activities, especially online, the importance of fostering student creativity for the success of online learning activities, positive things obtained by applying online learning patterns, problems in learning online and patterns of addressing these issues.

The research in this article was carried out using the literature study method, exploring data sources from various literature both from journals, books and articles from various sites that raised themes relevant to this article.

From the research conducted, it is known that Islam is a religion that always encourages humans to make positive innovations for life by utilizing the natural world that Allah has made to support and facilitate their life activities, including in the field of education.

The development of the times with various living phenomena and their very dynamic problems has triggered major changes in all lines of life, including in the world of education. As a religion that encourages positive dynamism, Islam instructs its adherents to learn and broaden their literacy insights about learning technology.

It is hoped that the establishment of good literacy insights about learning technology can be a good means in implementing the current new era learning model, namely with an online learning system.

Keywords: *Learning, Online, Technology, Education.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arus perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju. Kemajuan teknologi tersebut tentu akan berdampak pada pola dan gaya hidup. Termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi sedianya adalah tools yang berfungsi untuk memudahkan kehidupan manusia. Khususnya dalam kondisi-kondisi tertentu yang sangat membutuhkan kehadiran sebuah tools yang mampu memainkan perannya tersebut. Diantara kondisi itu adalah kondisi pandemi. Sejak kondisi itu menimpa dunia, istilah kata daring menjadi sangat populer, termasuk di kalangan masyarakat Indonesia. Siap atau tidak, semua kegiatan tatap muka harus dilakukan secara daring, termasuk belajar di sekolah. Karena itulah sistem pembelajaran ini disebut pembelajaran dalam jaringan berbasis internet (daring).

Berdasarkan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 dinyatakan bahwa segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan (Mendikbud, Penundaan Kegiatan Lomba-Lomba Tahun 2020, 2020). Kemudian pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, Nomor 4 Tahun 2020. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar yang dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Mendikbud, Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, 2020).

Lalu, apa yang dimaksud dengan sistem pembelajaran daring?. Sistem pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan perangkat elektronik yang terhubung jaringan internet. Apa saja metode terapannya dan bagaimana pelaksanaannya?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Metode

(KBBI, 2023) menyatakan bahwa metode adalah cara terstruktur yang digunakan untuk melakukan suatu tugas sehingga tercapai seperti yang diinginkan; cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan tindakan untuk mencapai tujuan.

Mengutip dari (Wikipedia, 2023), metode (berasal dari [Bahasa Yunani: *methodos*](#)) secara harfiah berarti pengejaran pengetahuan, penyelidikan, cara penuntutan penyelidikan, atau sistem semacam itu. Lebih sering berarti proses yang ditentukan untuk menyelesaikan tugas.

Menurut Robert Heinich dalam (Indrawati, 2016), “*Methods are the procedures of instruction selected to help learners to achieve the objective or to internalize the content or message*” (metode adalah penentuan prosedur untuk mencapai tujuan atau untuk menginternalisasi pesan).

Maka dari ketiga defenisi ini dinyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara teratur dan terstruktur yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu.

2.2 Definisi Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mampu membuat dan mengembangkan daya pikir serta daya karsanya untuk menciptakan sesuatu yang di luar pemikiran orang kebanyakan (Handayani, Mintarti, & Megasari, 2020). Pada pendidikan kreatif, meski peran guru dalam pembelajaran tidak terlalu besar, namun peranannya akan sangat besar dalam upaya mendorong, memberi motivasi dan pemahaman kepada peserta didik agar dapat mandiri dalam upaya pengembangan diri dalam proses pembelajaran..

2.3 Defenisi Pembelajaran Daring

Metode pembelajaran daring (dalam jaringan) adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara virtual (maya) dengan memanfaatkan perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet (Sereliciouz, Metode Pembelajaran Daring, 2022).

Metode ini menjadi lebih populer di era pandemi seperti yang baru dilalui. Demi mengatasi meluasnya penyebaran Covid-19, setiap kegiatan tatap muka harus dibatasi bahkan dihentikan. Beberapa contoh pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi teleconference seperti Zoom, Google Classroom, Google Meet, dan sebagainya. Guru akan memberikan materi pembelajaran dan disaksikan oleh peserta didik melalui aplikasi yang sama. Dalam menyampaikan materi, guru bisa menggunakan metode ceramah atau simulasi melalui animasi.

3. METODE

Penelitian dalam artikel ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau literatur review. Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian (Abdhul, 2021).

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari data dan kajian-kajian penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan dalam jurnal online, tulisan-tulisan relevan dari situs web, dan buku-buku lain yang relevan.

Data-data yang terkumpul dari sumber-sumber tersebut selanjutnya disaring dan dituliskan dalam penelitian ini yang paling sesuai dengan tema yang tengah diteliti.

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Dampak Teknologi terhadap Proses Belajar Mengajar

Teknologi kini merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Berkat alat pembelajaran modern, pendidikan tanpa henti kini dapat dilakukan, tanpa sekat waktu dan tempat, keterlibatan peserta didik diharapkan dapat lebih meningkat, dan pengetahuan lebih luas dan berkembang.

Dalam Al Quran, surah Al Jatsyiah ayat 13, Allah berfirman:

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ

“Dan Dia menundukkan apa yang ada dilangit dan apa yang ada dibui untukmu semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sungguhny pada seluruh hal yang disebutkan terdapat berbagai tanda akan kebesaran Allah bagi mereka yang berpikir.”

Melalui ayat ini Allah menginformasikan bahwa alam raya ini adalah karunia yang Allah peruntukkan buat manusia dalam menjalankan seluruh kegiatannya pada seluruh lini kehidupannya.

Adanya potensi dan tersedianya lahan yang diciptakan Allah, serta ketidakmampuan alam semesta untuk tidak melaksanakan perintah-Nya, kesemuanya mengantarkan manusia pada titik dimana mereka sesungguhnya mampu memanfaatkan alam raya yang ditundukkan Tuhan bagi mereka. Keberhasilan manusia memberdayakan alam untuk kemaslahatannya itulah yang merupakan buah dari teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi itu hadir untuk memudahkan manusia dalam mencapai tujuan pendidikan.

4.2 Belajar Mengajar Sebelum dan Setelah Teknologi

Uraian tentang peran teknologi dalam mendukung tercapainya tujuan proses belajar mengajar akan dapat lebih dipahami dengan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah pemanfaatan teknologi itu. Berikut ini adalah tabel perbandingan tersebut:

Pembelajaran Secara Konvensional	Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Teknologi
1. Pembelajaran dahulu hanya melalui kelas berbasis individu atau kolaboratif terbatas di kelas itu saja.	1. Dengan pemanfaatan teknologi kolaborasi pembelajaran dapat dilakukan dalam jaringan yang lebih luas; antar kelas, antar sekolah, dalam skala nasional, dan bahkan hingga skala internasional.
2. Pendekatan terpusat pada guru, dimana guru biasanya menyiapkan materi dan kemudian menjelaskannya hingga tuntas. Peserta didik menerima dan cenderung pasif.	2. Pendekatan terpusat pada peserta didik, dimana guru akan mempersiapkan materi dalam bentuk mapping atau poin-poin global dan selanjutnya akan dikembangkan sendiri oleh peserta didik baik secara individu atau kelompok melalui teknologi pembelajaran yang disiapkan (baik dalam bentuk web pembelajaran,

3. Mode instruksi tunggal	software, atau aplikasi). 3. Mode instruksi beragam
---------------------------	--

4.3 Peran Teknologi Interaktif dalam Pembelajaran

Teknologi interaktif memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan teman sekelas maupun guru, dan dengan seluruh peserta pembelajaran yang tergabung dalam jaringan pembelajaran tersebut.

4.4 Manfaat Teknologi Interaktif

Keberhasilan pembelajaran berbasis daring sangat ditentukan oleh keaktifan para peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Adanya teknologi pembelajaran akan sangat mendukung proses penanaman dan pembentukan kesadaran peserta didik untuk dapat aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Sebagaimana dengan adanya teknologi ini akan lebih memudahkan guru atau pendidik dalam menyiapkan perangkat pembelajaran yang lebih variatif dan kreatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Karena itu maka manfaat dari teknologi interaktif ini tidak saja akan dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga akan dirasakan oleh pendidik.

Manfaat bagi guru	Manfaat bagi murid
<p>Menyiapkan pelajaran dengan media campuran Pengajar dapat menyiapkan pelajaran dengan media campuran, elemen permainan, kuis, dan lain sebagainya; memanfaatkan berbagai tools yang disiapkan dalam media pembelajaran tersebut.</p> <p>Umpan balik lebih cepat Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif maka guru dapat memberikan umpan balik dan bimbingan secara langsung kepada seluruh peserta didik yang tergabung dalam jaringan; baik umpan balik secara individu atau secara kolektif.</p> <p>Strategi pengajaran fleksibel Teknologi pembelajaran interaktif akan sangat membantu guru dalam menyesuaikan metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan aneka ragam gaya belajar peserta didik.</p>	<p>Peningkatan keterlibatan Siswa dapat belajar lebih aktif melalui kuis, permainan, survei, konten video, dan media lainnya.</p> <p>Pembelajaran peserta didik mandiri Teknologi pembelajaran akan menjadikan semua orang bisa belajar sesuai dengan kemampuannya. Teknologi tersebut akan membantu peserta didik mengetahui kekuatan dan kelemahannya. Dan konsultasi dengan guru akan lebih mudah mereka lakukan tanpa sekat jarak dan waktu.</p> <p>Pelajaran seru dan menarik Dengan teknologi, kemas mata pelajaran yang biasanya dianggap membosankan oleh peserta didik bisa dimodifikasi menjadi lebih variatif dan menarik.</p>

4.5 Era baru setelah masa pandemi

Adanya musibah pandemi covid yang menimpa dunia secara global, ternyata membawa banyak hikmah, diantaranya adalah hikmah yang luar biasa dalam dunia pendidikan. Hikmah besar itu adalah seluruh dunia telah “dipaksa” untuk menggunakan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis TIK di era pandemik menunjukkan dinamika yang luar biasa. Dinamika tersebut merupakan berkah dan pencapaian

yang luar biasa dibanding capaian dari upaya sosialisasi pemanfaatan TIK yang sudah dilaksanakan bertahun-tahun. Bagi para guru, peserta didik, serta stakeholder pendidikan lainnya pembelajaran dari rumah betul-betul telah memberikan pengalaman yang beragam dan memperkaya khasanah teori dan praktek pembelajaran dengan TIK. Dengan pengalaman tersebut, sangat memungkinkan bahwa pembelajaran jarak jauh akan menjadi sebuah kelaziman baru dalam dunia pendidikan berkat kemudahan dan kemampuannya dalam membuat pelajaran menjadi tanpa batas dan lebih menarik.

4.6 Manfaat pembelajaran daring

Mengutip dari (Sereliciouz, Metode Pembelajaran Daring, 2022), pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh memiliki beberapa manfaat, baik bagi peserta didik maupun guru. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1. Guru memiliki waktu yang lebih leluasa dan fleksibel untuk menyiapkan pembelajaran.
2. Guru bisa lebih kreatif menyuguhkan materi pembelajaran karena peserta didik bisa melihat dengan jelas melalui aplikasi *teleconference*.
3. Kemampuan guru dan peserta didik dalam menggunakan teknologi pembelajaran semakin baik.
4. Guru dan peserta didik bisa belajar di manapun dan kapanpun tanpa harus keluar rumah.
5. Peserta didik akan mendapatkan poin-poin penting dari materi pembelajaran.

4.7 Efektivitas pembelajaran daring

Jika ditinjau di masa pandemi seperti yang telah lalu, efektivitas metode pembelajaran daring bisa dikatakan cukup baik, meski tentu masih saja ada kekurangan di sana-sini. Pembelajaran daring merupakan solusi terbaik dan efektif untuk menempuh pendidikan di tengah lingkungan yang tidak menentu atau bahkan menjadi solusi pembelajaran di masa setelah itu bagi mereka yang terkendala masalah waktu dan tempat. Karena itu, pembelajaran ini dikatakan efektif sebab bisa dilakukan kapan dan di manapun. Pendidikan merupakan faktor penting yang tidak boleh diabaikan bahkan di masa pandemi. Namun, pembelajaran daring masih memiliki beberapa tantangan, terutama terkait dengan akses internet yang tidak merata di Indonesia, ketersediaan perangkat pembelajaran dan literasi pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan regulasi yang mendukung infrastruktur pembelajaran *online* ini untuk ke depannya dan sosialisasi lebih massif tentang pemanfaatan teknologi pembelajaran ini, baik kepada pendidik dan juga kepada peserta didik.

4.8 Metode pembelajaran daring

4.9

Bagaimana metode pembelajaran daring yang tepat, agar bisa diimplementasikan secara efektif? Berikut ini macam-macam metode pembelajaran daring yang bisa dijadikan acuan dalam pembelajaran.

1. Pembelajaran daring berbasis kompetensi

Salah satu tujuan pembelajaran jenis ini adalah memberikan atau menanamkan empat kompetensi pada diri peserta didik, yang dikenal dengan istilah (4C). Empat kompetensi yang dimaksud adalah:

- a. *critical thinking* (berpikir kritis) untuk mampu menyelesaikan masalah (*hallul musykilah*),

b. *creativity thinking* (berpikir kreatif), dimana peran guru adalah fokus mendampingi peserta didik yang memiliki masalah dari berbagai sisi dan perspektif

c. *collaboration* (kerja sama), agar peserta didik mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang.

d. *communication* (komunikasi), agar peserta didik bebas menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas dan efektif.

2. Pembelajaran *hybrid* (*hybrid learning*)

Hybrid learning merupakan gabungan dari pembelajaran tatap muka dan online. Beberapa siswa belajar tatap muka, sisanya online.

3. Pembelajaran *study tour*

Study tour yang dimaksud bukan ke luar daerah melainkan *study tour* yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet. Pembelajaran jika berlangsung secara monoton dan hanya tepaku pada materi, berpotensi menjadikan peserta didik akan mengalami kebosanan. Oleh sebab itu, Guru bisa mengajak peserta didik tur keliling Indonesia atau dunia melalui dunia virtual. Namun, tur yang dilakukan harus tetap sejalan dengan materi yang sedang diajarkan.

4. Media video

Media video artinya guru mengajarkan materi tertentu di depan kelas menggunakan papan tulis secara *online* bersama para siswanya. Dengan demikian, para siswa itu bisa lebih memahami materi yang sedang diajarkan.

Selanjutnya, guru meminta peserta didiknya untuk mendiskusikan kembali materi yang telah diajarkan. Dengan itu diharapkan tercipta suasana kelas yang cukup interaktif agar peserta didik tidak menjadi bosan.

4.9 Langkah-langkah pelaksanaan

Menurut Kemdikbud Ristek dalam (Sereliciouz, Metode Pembelajaran Daring, 2022), untuk memaksimalkan capaian dari sebuah kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis daring maka ada lima tahapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis

Hal-hal yang bisa dilakukan guru pada tahap ini adalah menganalisis tujuan pembelajaran, merumuskan model capaian peserta didik, menganalisis proses pembelajaran yang akan dilaksanakan agar peserta didik memiliki gambaran terkait pembelajarannya, menganalisis apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik selama pembelajaran.

2. Mendesain

Beberapa hal yang dilakukan guru pada tahap ini yaitu menentukan indikator capaian peserta didik, membuat kriteria penilaian dan menyusun instrumen penilaian.

3. Pengembangan

Hal-hal yang bisa dilakukan guru pada langkah meliputi pemilihan bentuk pembelajaran daring yang sesuai, menentukan model penugasan pada peserta didik, mengembangkan keberagaman materi ajar, mengembangkan sistem pembelajaran daring yang sedang dilakukan.

4. Implementasi

Kegiatan guru pada langkah ini adalah melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan langkah pengembangan dan melakukan latihan kepada tenaga pendidik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

5. Langkah evaluasi

Pada tahapan ini pendidik atau guru bisa melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran untuk dijadikan dasar penyelenggaraan pembelajaran serupa di waktu mendatang.

4.10 Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik

Berhasil tidaknya sebuah model atau media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didiknya. Melalui pembelajaran daring peserta didik akan diberikan mapping terhadap pola pikir, dimana mapping yang diberikan itu akan memberikan efek kreatif pada pemikiran peserta didik. Melalui media pembelajaran, pendidikan kreatif akan memunculkan dan mengembangkan kreativitas serta bakat para peserta didik. Dalam sistem pembelajaran online, peran keluarga dan guru sangat diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam masa perkembangan. Aspek kreativitas yang dimaksud adalah aspek kreativitas melalui pendekatan 4P, yaitu:

a. Aspek Pribadi: aspek yang ada dalam diri siswa. Setiap kepribadian memiliki karakteristik yang berbeda-beda, keragaman memiliki dampak yang besar terhadap kreativitas siswa. Untuk meningkatkannya diperlukan bantuan guru yang membimbing siswa itu untuk membentuk dan mengembangkan kreativitasnya melalui media pendidikan.

b. Aspek Pendorong: aspek ini mendukung kemajuan dan peningkatan seseorang. Pendorong untuk membentuk sebuah pemahaman yang baik adalah lahir dari diri peserta didik. Namun selain berasal dari diri sendiri dorongan dari luar juga sangat perlu, seperti guru, orang tua bahkan waktu yang luang. Banyaknya stimulus yang diberikan akan berbanding lurus dengan kualitas pola pikir, pemahaman serta daya kreativitas. Stimulus melalui pembelajaran daring juga perlu untuk menghasilkan mapping. Pemanfaatan media pembelajaran daring lebih mengarahkan peserta didik mampu bersaing dalam prestasi akademik melalui kreativitas. Maka dengan pemberian dorongan melalui media pembelajaran ini peserta didik akan belajar lebih unggul dalam berwawasan dan kemudian mengolah suatu materi yang diberikan menjadi ide unik yang kreatif.

c. Aspek Proses: implementasi sebuah ide adalah hal yang sangat diperlukan. Perumusan suatu ide mapping perlu waktu yang cukup agar menghasilkan pemikiran yang sempurna. Lama rentan waktu yang diberikan untuk berpikir adalah faktor yang berpengaruh terhadap hasil. Rangkaian aktivitas yang dilakukan selama rentan waktu tersebut itulah yang biasanya disebut proses. Dalam proses itu, pada lingkungan sekolah guru sangat berpengaruh dalam membentuk mindset peserta didik, akan tetapi di dalam proses pembelajaran daring peran keluarga menempati posisi yang sangat sentral dan akan dapat memberi pengaruh kuat pada kreativitas peserta didik. Proses pembelajaran daring yang berbentuk mapping akan memberi dampak positif kepada peserta didik dalam mengekspresikan pemahamannya melalui media pembelajaran yang ada, baik berupa kata-kata, gambar, dan lain-lain.

d. Aspek Produk: adalah sebuah hasil pemikiran kreatif dan inovatif yang selanjutnya dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan belajar. Hasil pemikiran yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan keadaan real adalah lebih baik. Ide yang dihasilkan melalui media pembelajaran daring ini adalah adalah suatu gambaran yang berisi rangkaian mapping materi. Diantara faktor yang berpengaruh terhadap hasil karya adalah tingkat kreativitas. Kreativitas itu akan menghasilkan sebuah produk bernama ide, dan ide yang dibuat berdasarkan

desain sendiri akan memberikan warna dan corak berbeda dari hasil pemikiran yang lain.

4.11 Strategi Mengatasi Masalah

Penerapan teknologi pembelajaran baru akan membawa perubahan besar yang berpengaruh terhadap administrasi dan fasilitas sekolah, metode pembelajaran, serta peranan guru dan peserta didik. Untuk memanfaatkan teknologi pendidikan baru ini secara optimal, diperlukan profesi baru yang terlibat penuh dalam pengelolaan dan penyusunan konsep, pelaksanaan dan evaluasi program pendidikan.

Seiring dengan berjalannya proses pembelajaran daring khususnya di masa covid dipetakan beberapa masalah pembelajaran yang berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik. Beberapa masalah tersebut adalah:

1. Pemberian tugas yang terlalu banyak yang menyebabkan peserta didik merasa terbebani.
2. Dampak dari beban tugas yang menumpuk, banyak dari peserta didik tidak lagi mengedepankan sikap kreatif melainkan hanya mengandalkan kemampuan menjiplak dari internet.
3. Karena perhatian terfokus pada penyelesaian tugas, menyebabkan menurunnya pengetahuan peserta didik.
4. Penugasan yang terlalu banyak dan minimnya literasi teknologi pembelajaran menjadi ancaman bagi psikologi mental peserta didik.

Mengetahui beberapa kekurangan itu maka dibutuhkan suatu strategi yang digunakan peserta didik dalam mengasah kreativitasnya agar mereka tidak mengalami kemunduran pemahaman akan suatu materi yang diberikan gurunya.

Beberapa strategi yang dapat digunakan guna menumbuhkan kreativitas peserta didik, diantaranya yaitu:

1. Menumbuhkan Spirit Belajar :

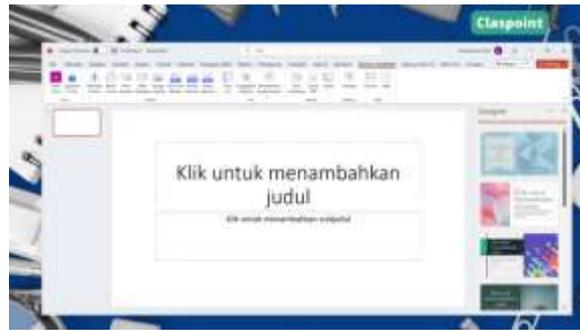
Peserta didik pada pembelajaran harus mempunyai semangat yang tinggi atau kuat guna pembelajaran mandiri. Pada pembelajaran daring peserta didik sendirilah yang menentukan kriteria ketuntasan belajar dan pemahaman materi. Peserta didik dibebankan untuk mandiri dalam mempelajari dan menggali kandungan pelajaran dari materi yang diajarkan. Kemandirian belajar peserta didik itulah yang menyebabkan perbedaan keberhasilan antara satu peserta didik dengan yang lainnya.

2. Memperluas Wawasan Dan Pemahaman Literacy Terhadap Teknologi:

Disamping kemandirian terhadap belajar, pemahaman peserta didik tentang pemakaian teknologi pada pembelajaran online merupakan kunci keberhasilan dari pembelajaran daring. Penguasaan serta pemahaman tentang teknologi yang akan digunakan untuk pembelajaran daring merupakan hal yang harus dilakukan peserta didik sebelum pembelajaran online. Beberapa perangkat elektronik yang biasa digunakan dalam pembelajaran daring adalah telpon pintar, gadget lainnya, serta laptop.

Dengan perkembangan era 4.0 kesediaan fitur atau aplikasi pembelajaran online semakin banyak dan beragam. Beberapa fitur atau aplikasi pembelajaran yang bagus digunakan untuk membuat pembelajaran lebih variative adalah:





3. Kemampuan Berkomunikasi Intrapersonal:

Kemampuan interpersonal serta kemampuan berkomunikasi merupakan suatu hal yang harus dikuasai peserta didik agar berhasil dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan untuk terjalannya interaksi serta hubungan antar peserta didik lainnya. Sebagai makhluk sosial, peserta didik tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran online dilaksanakan secara mandiri. Oleh sebab itu kemampuan interpersonal dan kemampuan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat tetap harus dilatih.

4. Berkolaborasi:

Memahami bahwa pembelajaran daring dilaksanakan sendiri oleh peserta didik, dan memakai pentingnya interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran, maka peserta didik harus bisa berinteraksi dengan peserta didik lainnya ataupun dengan dosen pada forum yang sudah disiapkan. Diperlukannya interaksi tersebut terutama pada saat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Selain dari hal tersebut peserta didik 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 peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan kolaborasi. Peserta didik 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, peserta didik akan mencari, menemukan dan menyimpulkan materi ajar yang telah dipelajari secara mandiri. Pembelajaran mandiri merupakan proses dimana peserta didik

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 melakukan pembelajaran secara daring. Melalui pendidikan kreatif peserta didik akan lebih memiliki wawasan yang baik tentang pentingnya kemandirian dalam pembelajaran. 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 peserta didik. Dengan adanya pendidikan kreatif ini akan memberikan kesenangan belajar terutama saat di rumah. Karena pendidikan kreatif ini menuntut peserta didik untuk mengembangkan hasil karya yang dibuatnya semenarik mungkin. 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.

5. KESIMPULAN

Dinamis sebagai satu dari ciri kehidupan. Seluruh aspek dalam kehidupan akan terus bergerak dan mengalami perkemabangan. Satu diantara aspek kehidupan itu adalah pembelajaran.

Perkembangan teknologi adalah satu diantara karunia Allah yang wajib untuk disyukuri, yaitu dengan pemanfaatannya secara baik dan tepat. Dalam dunia pendidikan, teknologi adalah tools yang sangat berperan dalam proses pembelajaran bagi seluruh komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran itu.

Selalu ada hikmah dibalik lika-liku perjalanan hidup manusia, diantaranya ketika dunia dilanda musibah pandemi. Diantara hikmahnya adalah tersosialisasikan dan terlaksananya metode pembelajaran berbasis teknologi dalam jaringan ini (daring).

Sistem pembelajaran daring adalah sebuah sistem pembelajaran yang sangat bermanfaat dan efektif jika dibangun berdasarkan literasi teknologi pembelajaran yang baik dan kemampuan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

Literasi teknologi pembelajaran yang baik dan kemampuan mengimplementasikannya secara tepat adalah kunci utama dalam mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Y. (2021, November 25). *Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan dan Metode*. Diambil kembali dari deepublishstore: <https://deepublishstore.com/studi-pustaka/>
- Afghani, D. R., & Sutama. (2020). Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 70-75.
- Atina. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Sdn 50 Mandau. *PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1324-1333.
- Fadhillah, H. (2022, Agustus 22). *Belajar Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Diambil kembali dari Sekolah Sukma Bangsa PIDIE:

- <https://pidie.sukmabangsa.sch.id/belajar-menjadi-guru-kreatif-dan-inovatif-di-era-digital/>
- Fauziyah, Nur Laily, Nabil, and Aldian Syah. "Analisis Sumber Literasi Keagamaan Guru PAI Terhadap Siswa Dalam Mencegah Radikalisme Di Kabupaten Bekasi." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* Vol 11 (2022): 503–17.
- Handayani, S., Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Edulitera.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 136-151.
- Humas-UNY. (2019, Agustus 30). *Universitas Negeri Yogyakarta*. Diambil kembali dari Inovasi Model Pembelajaran Digital: <https://www.uny.ac.id/index.php/id/berita/inovasi-model-pembelajaran-digital>
- Indrawati. (2016). *Pelatihan Metode Pembelajaran Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing*. Jakarta: LAN RI.
- Izzah, A., & Mariyanti, O. (2019). *Pentingnya teknologi Dalam Pembelajaran*. Diambil kembali dari www.academia.edu: https://www.academia.edu/40485470/MAKALAH_TEKNOLOGI_PEMBELAJARAN_Pentingnya_teknologi_Dalam_Pembelajaran
- KBBI. (2023, Januari 23). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil kembali dari kbbi.web.id: <https://kbbi.web.id/metode>
- Koesnandar, A. (2021, Februari 25). *Pembelajaran Kolaboratif di Era dan Pasca Pandemi, Mengapa Tidak?* Diambil kembali dari Pena Rumah Belajar Kemendikbud: <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2021/02/pembelajaran-kolaboratif-di-era-dan-pasca-pandemi-mengapa-tidak/>
- Mendikbud. (2020, Maret 24). *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. Diambil kembali dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Mendikbud. (2020, Maret 18). *Penundaan Kegiatan Lomba-Lomba Tahun 2020*. Diambil kembali dari PUSAT INFORMASI COVID-19 KOTA MOJOKERTO: <https://covid19.mojokertokota.go.id/storage/assets/file/se/1355528555.pdf>
- Nurdi, M. S. (2020, November 20). *Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. Diambil kembali dari HMPS MPI UIN MALANG: <https://www.hmjmpiuinmaliki.or.id/2020/11/pentingnya-literasi-teknologi-informasi.html>
- Nabil, N. (2020). Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Almarhalah| Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51-62.
- Samosir, C. M., & Boiliu, F. M. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid 19. *JURNAL BASICEDU*, 2592 - 2600.
- Sereliciouz. (2022, April 18). *Metode Pembelajaran Daring*. Diambil kembali dari Quipper Blog: <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/metode->

- pembelajaran-daring/#:~:text=Metode%20pembelajaran%20daring%20(dalam%20jaringan,di%20era%20pandemi%20seperti%20sekarang.
- Sereliciouz. (2022, April 18). *Metode Pembelajaran Daring*. Diambil kembali dari Quipper Blog: <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/metode-pembelajaran-daring/>
- Wikipedia. (2023, Januari 9). *Metode*. Diambil kembali dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: [https://id.wikipedia.org/wiki/Metode#:~:text=Metode%20\(berasal%20dari%20Bahasa%20Yunani,yang%20ditentukan%20untuk%20menyelesaikan%20tugas.](https://id.wikipedia.org/wiki/Metode#:~:text=Metode%20(berasal%20dari%20Bahasa%20Yunani,yang%20ditentukan%20untuk%20menyelesaikan%20tugas.)
- Yasmansyah, & Sesmiarni, Z. (2022). Pendidikan dan Teknologi Dalam Perspektif Al Quran. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 95-104.