

STRATEGI MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN INOVASI PEMBELAJARAN PASCA PEMBELAJARAN DARING DI KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN LOMBOK UTARA

Ilham Syahrul Jiwandono, Ida Ermiana, Itsna Oktaviyanti,
Fitri Puji Astria, Mohammad Archi Maulyda*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram

*Email: archimaulyda@unram.ac.id

Naskah diterima: 30-12-2022, disetujui: 24-01-2023, diterbitkan: 01-02-2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v6i1.4399>

Abstrak – Situasi Pandemi Covid-19 membawa dampak negatif dalam pendidikan dan pembelajaran, yaitu adanya kompleksitas permasalahan dalam pendidikan di Indonesia. Masalah tersebut adalah kurangnya kreativitas teknik mengajar dan tidak ada inovasi dalam proses pembelajaran. Merespon masalah tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat berencana melaksanakan kegiatan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai teknik mengajar dan inovasi pembelajaran di era adaptasi baru. Kegiatan ini dilaksanakan dengan 5 tahapan utama yakni; (1) Koordinasi; (2) observasi; (3) komunikasi; (4) Pelaksanaan; dan (5) Evaluasi. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 19 guru di SDN 3 Sokong. Untuk mengevaluasi kegiatan ini, diberikan angket respon dan penugasan portofolio yang dikerjakan oleh guru. Hasil angket respon peserta menunjukkan 63% peserta menyatakan bahwa penyampaian materi sudah jelas. Untuk kebermanfaatannya kegiatan, 58% peserta menyatakan bahwa kegiatan yang dilaksanakan sangat bermanfaat. Selain itu ada 32% peserta yang menyatakan bahwa kegiatan bermanfaat bagi guru. Hasil produk yang dihasilkan oleh peserta workshop juga telah terpenuhi dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan workshop yang dilaksanakan oleh tim PKM dikatakan berhasil.

Kata kunci : inovasi pembelajaran, daring, kreativitas

LATAR BELAKANG

Situasi Pandemi Covid-19 membawa dampak negatif dalam pendidikan dan pembelajaran, yaitu adanya kompleksitas permasalahan dalam pendidikan di Indonesia. Masalah tersebut adalah kurangnya kreativitas teknik mengajar dan tidak ada inovasi dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian Hattar (2021) yang mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh memberikan dampak kepada orang tua dan guru dimana orang tua harus menyediakan biaya tambahan untuk pembelian kuota internet (Alawamleh, 2022). Sedangkan bagi guru, tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi internet dan media sosial sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu upaya inovasi dan pembaharuan pembelajaran sangat perlu diadakan. Di sisi lain, tujuan inovasi adalah untuk meningkatkan yang

meliputi peningkatan sumberdaya ketenagaan, dana, sarpras termasuk sistem manajemen operasionalnya (Visser & Flynn, 2018). Pemecahan masalah-masalah pendidikan yang sangat kompleks tidak efektif lagi dilakukan pendekatan yang konvensional. Dengan demikian inovasi atau pembaharuan dilakukan untuk menjawab permasalahan pendidikan pada masa Pandemi Covid-19 seperti saat ini. Peningkatan dari hari kehari jumlah pasien terinfeksi virus Covid-19 sudah sulit dikendalikan diperlukannya suatu perencanaan yang jelas dan lugas dari pemerintah untuk menanggulangi permasalahan ini (Basilaia & Kavadze, 2020).

Dengan inovasi, kreativitas dan usaha yang terus menerus, sehingga dapat menemukan cara-cara baru dan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi berkualitas (Moya & Camacho, 2021). Pembaharuan pendidikan

adalah upaya yang lebih diminati dan berkembang. Dengan terwujudnya penyelenggaraan pembelajaran yang dapat mengimplementasikan hasil difusi teknologi informasi daya mempertimbangkan dan kontrak melalui perilaku biologi komunikasi yang dialami oleh para peserta didik baik kondisi sosial yang berkembang diharapkan mampu menghasilkan budaya pembelajaran yang baik. Selanjutnya dengan strategi pembelajaran tertentu peserta didik dapat terhubung dengan baik. Pemberian tugas atau latihan yang tepat, hakekatnya upaya seorang guru memberikan “peluang” bagi siswa untuk terjadi proses belajar dengan maksimal (Berland & McNeill, 2010). Terlaksananya sebuah pembelajaran yang baik tentu salah satu faktor keberhasilannya berasal dari guru. Seorang guru agar berhasil menerapkan pembelajaran jarak jauh tentu harus mampu membawakan materi pembelajaran dengan efektif dan efisien (Barak et al., 2016). Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Biton & Segal, 2021).

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran pada masa pandemi covid-19, khususnya dalam pemahaman dan pelaksanaan teknik mengajar, media yang digunakan dan pemanfaatan media digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode koordinasi, observasi, komunikasi, pelaksanaan, evaluasi dan diseminasi. Penjelasan dari setiap metode dijabarkan dalam poin-poin dibawah ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

- **Koordinasi**
 Sebelum memulai kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim pengabdian lebih dulu melakukan koordinasi dengan tim pengabdian untuk melakukan pembagian tugas dan mendiskusikan hal-hal yang perlu dilakukan.
- **Observasi**
 Observasi dilakukan oleh tim pengabdian dengan mendatangi tempat sasaran kegiatan, yaitu SDN 3 Sokong, Lombok utara. Kegiatan ini penting dilaksanakan untuk melihat kondisi nyata pada tempat yang akan menjadi objek pengabdian. Setelah itu dilakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi objek sasaran.
- **Komunikasi**
 Setelah dilakukan observasi dan mengidentifikasi masalah, tim pengabdian berkomunikasi untuk menyusun rancangan kegiatan pengabdian dan kegiatan mekanisme kegiatan. Tak hanya itu, komunikasi dilakukan untuk menyusun proposal pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan permasalahan di objek sasaran. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan komunikasi untuk menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan selama kegiatan berlangsung.
 Komunikasi tidak hanya dilakukan oleh sesama tim pengabdian, namun juga objek sasaran. Komunikasi yang dilakukan dengan objek pengabdian diantaranya program, waktu, tempat, peserta dan rencana detail kegiatan.
- **Pelaksanaan**
 Setelah semua persiapan sudah dilakukan, kegiatan yang akan dilakukan adalah

pelaksanaan kegiatan yang diawali dengan workshop. Workshop dilakukan dengan cara menjelaskan mengenai strategi meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran pada masa adaptasi baru. Selain itu juga dijelaskan mengenai berbagai aplikasi yang dapat. Adapun materi yang akan disampaikan pada saat kegiatan workshop adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Kurikulum Merdeka oleh Ida Ermiana, M.Pd
2. Konsep dan Teori Profil Pelajar Pancasila oleh Ilham Syahrul Jiwandono, M. Pd.
3. Model Pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa oleh Mohammad Archi Maulyda, M. Pd.
4. Simulasi Pembelajaran oleh Itsna Oktaviyanti, M. Pd. & Fitri Puji Astria, M. Pd.

- Evaluasi

Setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan evaluasi. Beberapa hal yang diperhatikan dalam langkah ini yaitu kelancaran proses pengabdian, respon guru dan hasil portofolio guru selama kegiatan. Hal ini penting dilakukan guna menyusun rencana tindak lanjut yang akan disusun oleh tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Permasalahan dan Solusi

Berdasar hasil studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan sekolah SDN 3 Sokong, Kecamatan Tanjung, Lombok Utara diperoleh informasi bahwa saat ini sekolah dan orang tua siswa mengalami keresahan terkait dengan proses pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19. Adapun permasalahan yang mitra alami sebagai berikut:

1. Teknik mengajar yang monoton. Selama ini, tidak ada kreativitas yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran, sehingga terdapat siswa yang mengalami miskonsepsi terhadap materi yang disampaikan guru.

2. Pemanfaatan media digital yang kurang. Era revolusi 4.0 menuntut semua pihak untuk memanfaatkan teknologi digital, termasuk di dunia pendidikan. Berbagai platform (zoom, google meet, canva, dll) kurang diminati oleh guru, orang tua dan siswa dikarenakan selama ini mereka tidak mengenal platform tersebut.
3. Kreativitas dan inovasi pembelajaran yang tidak berjalan. Nyamannya proses pembelajaran sebelum pandemi membuat guru mengalami cultural shock ketika diharuskan berimprovisasi pada pembelajaran saat pandemi. Proses pembelajaran berubah 180 derajat dibanding sebelum pandemi. Nah, hal ini tentu harus disikapi dengan bijak dengan terus berinovasi dalam proses pembelajaran.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring seperti saat ini dengan berbagai keterbatasan kemampuan, sarana dan prasarana berupa handphone, laptop dan jaringan bagi guru dan peserta didik serta kemampuan yang masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi membuat pelaksanaan pembelajaran daring harus tetap diupayakan berjalan agar proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik tidak terganggu (Eynon & Malmberg, 2021); (Campos-Sánchez et al., 2013). Solusi untuk mengatasi tiga permasalahan mitra diatas dijabarkan dalam poin-poin dibawah ini:

1. Mengenalkan berbagai teknik mengajar dengan berbagai situasi dan kondisi serta praktik menggunakan berbagai media pembelajaran. Mengajar dengan situasi darurat seperti saat ini tentu berbeda dengan situasi yang normal. Begitu juga dalam bentuk pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran daring dan luring memiliki teknik yang berbeda.
2. Pendampingan dalam menggunakan media digital (*Google Meet, Zoom, Youtube, dll*),

utamanya dalam mengenalkan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Diskusi dengan harapan memunculkan inovasi dan kreativitas yang dimiliki oleh guru yang selama ini tidak tersalurkan. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk workshop yang dihadiri oleh semua guru di lokasi pengabdian. Hal tersebut menjadi kewajiban Prodi PGSD FKIP Universitas Mataram untuk tetap eksis dalam memberikan pelayanan maksimal terhadap para guru dalam proses belajar mengajar. Ilmu dan pengalaman yang dimiliki oleh dosen Prodi PGSD FKIP Universitas Mataram dapat digunakan untuk melakukan pelatihan kepada guru-guru SD yang ada di SDN 3 Sokong, Lombok Utara.

B. Koordinasi Tim

Kegiatan koordinasi tim dilaksanakan menggunakan platform WA group. Koordinasi ini dilaksanakan untuk membahas pembagian tugas-tugas dan penyiapan alat dan bahan workshop yang akan dilaksanakan di lokasi kegiatan. Hasil dari kegiatan koordinasi ini adalah pembagian tugas pelaksanaan PKM sebagai berikut:

1. Ilham Syahrul Jiwandono, M. Pd. => Menyampaikan materi profil pelajar Pancasila dan menyiapkan banner
2. Ida Ermiana, M. Pd. => Menyampaikan materi Kurikulum Merdeka, dan Komunikasi dengan pihak sekolah.
3. Fitri Puji Astria, M. Pd. => Simulasi pembelajaran dan Menyiapkan bahan-bahan simulasi.
4. Itsna Oktaviyanti, M. Pd. => Simulasi pembelajaran dan Menyiapkan bahan-bahan simulasi.
5. Mohammad Archi Maulyda, M. Pd. => Menyampaikan materi model pembelajaran dan menulis artikel pengabdian sebagai luaran.

Sedangkan koordinasi secara langsung, dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2022. Kegiatan ini dilaksanakan di Kampus 2 FKIP Unram dengan tujuan untuk finalisasi alat dan bahan yang akan dibawa saat kegiatan pengabdian. Adapun dokumentasi dari kegiatan ini adalah adalah:



Gambar 2. Dokumentasi Koordinasi tim

C. Pelaksanaan Workshop

Kegiatan workshop dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2022. Kegiatan ini dilaksanakan pukul 10.00 WITA bertempat di SDN 3 Sokong yang beramat di Jl. Bengkoang, 0.1 km, Sokong, Kec. Tanjung, Kab. Lombok Utara Prov. Nusa Tenggara Barat.

Kegiatan diawali dengan materi pertama yang disampaikan oleh Ida Ermiana, M. Pd. dengan materi Pengenalan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Selanjutnya adalah penyampaian materi dari Ilham Syahrul Jiwandono, M. Pd. yang menyampaikan materi terkait Profil Pelajar Pancasila yang merupakan salah satu komponen penting dalam Kurikulum Merdeka. Materi ketiga disampaikan oleh Mohammad Archi Maulyda, M. Pd. yang menyampaikan materi tentang Model Pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun dokumentasi sesi penyampaian materi adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Dokumentasi Sesi Penyampaian Materi

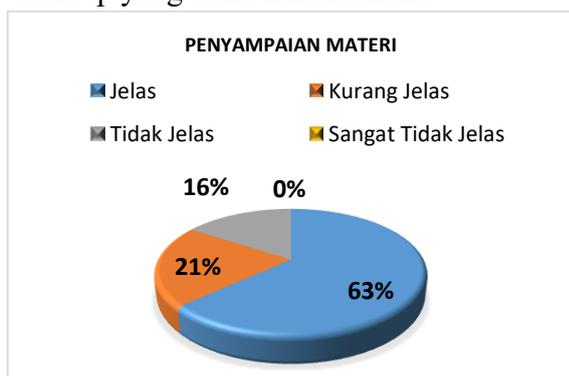
Setelah 3 materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab. Karena untuk materi keempat dan kelima merupakan materi workshop yang akan banyak dilakukan dengan praktik dan simulasi pembelajaran. Adapun sesi ini akan di pandu oleh Itsna Oktaviyanti, M. Pd., dan Fitri Puji Astria, M. Pd. Adapun dokumentasi materi 4 dan 5 adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Dokumentasi Sesi Simulasi Pembelajaran

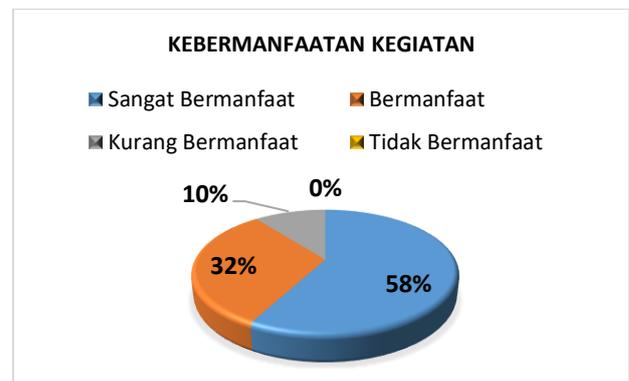
D. Evaluasi Kegiatan PKM

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan workshop yang dilaksanakan. Tim PKM memberikan soal angket respon kepada peserta workshop untuk respon peserta terhadap kebermanfaatan kegiatan yang telah dilaksanakan. Berikut infografis hasil rekapitulasi respon peserta terhadap kegiatan workshop yang telah dilaksanakan:



Gambar 5. Hasil Angket Respon Peserta

Berdasarkan hasil rekapitulasi, dari 19 guru yang mengikuti kegiatan Workshop, 63% (12 Guru) menyatakan bahwa penyampaian materi yang diberikan narasumber sudah jelas. Untuk 16% (4 Guru) menyatakan bahwa penyampaian materi masih kurang jelas. Sedangkan siswanya untuk 21% (3 Guru) menyatakan bahwa penyampaian materi tidak jelas. Untuk peserta yang memilih kategori sangat tidak jelas adalah 0%.



Gambar 6. Hasil Angket Respon Peserta

Berdasarkan hasil rekapitulasi, dari 19 guru yang mengikuti kegiatan Workshop, 58% (11 Guru) menyatakan bahwa kegiatan workshop yang dilaksanakan sangat bermanfaat. Untuk 32% (6 Guru) menyatakan bahwa kegiatan yang dilaksanagn bermanfaat untuk peserta. Sedangkan siswanya untuk 10% (3 Guru) menyatakan bahwa kegiatan yang dilaksanakan kurang bermanfaat. Untuk peserta yang memilih kategori tidak bermanfaat adalah 0%.

Selain angket respon peserta, kegiatan workshop juga dikatakan berhasil karena seluruh peserta sudah berhasil menghasilkan produk pot sesuai tugas yang diberikan saat simulasi pembelajaran. Adapun hasil produk yang dibuat oleh para peserta dalah sebagai berikut:



Gambar 7. Hasil Produk Peserta

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan workshop untuk Guru-Guru di SDN 3 Sokong, dapat disimpulkan bahwa:

1. Wawasan guru terkait dengan kurikulum Merdeka masih sangat minim.
2. Guru sangat membutuhkan arahan dan pendampingan terkait dengan mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif untuk siswa.
3. Kegiatan workshop dikatakan berhasil karena berdasarkan hasil produk dan angket respon guru, hasilnya menunjukkan data yang positif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan keberkahan sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Kami juga berterimakasih kepada mitra yang dalam hal ini adalah Kepala Sekolah SDN 3 Sokong karena memberikan kesempatan kepada kami untuk mengadakan kegiatan PKM kepada Guru-Guru di SDN 3 Sokong. Kami juga berterimakasih kepada pihak Universitas Mataram karena telah mendanai kegiatan PKM yang dilaksanakan melalui dana PNBPDIPA BLU Universitas Mataram tahun anggaran 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawamleh, M. (2022). The effect of online learning on communication between instructors and students during Covid-19 pandemic. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380–400. <https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2020-0131>
- Barak, M., Hussein-farraj, R., & Dori, Y. J. (2016). On-campus or online : examining self- regulation and cognitive transfer skills in different learning settings. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(35), 1–18. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0035-9>
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Berland, L. K., & McNeill, K. L. (2010). A learning progression for scientific argumentation: Understanding student work and designing supportive instructional contexts. *Science Education*, 3(3), 67–78. <https://doi.org/10.1002/sce.20402>
- Biton, Y., & Segal, R. (2021). Learning and Teaching Mathematics with Online Social Networks: The Case of Facebook.

In *Teacher Education [Working Title]*.
IntechOpen.
<https://doi.org/10.5772/intechopen.95998>

- Campos-Sánchez, A., Sánchez-Quevedo, M. del C., Crespo-Ferrer, P. V., García-López, J. M., & Alaminos, M. (2013). Microteaching as a self-learning tool. Students' perceptions in the preparation and exposition of a microlesson in a tissue engineering course. *Journal of Technology and Science Education*, 3(2), 1–15. <https://doi.org/10.3926/jotse.71>
- Eynon, R., & Malmberg, L. (2021). Lifelong learning and the Internet: Who benefits most from learning online? *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 569–583. <https://doi.org/10.1111/bjet.13041>
- Hattar, S. (2021). Impact of COVID-19 pandemic on dental education: online experience and practice expectations among dental students at the University of Jordan. *BMC Medical Education*, 21(1), 151. <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02584-0>
- Moya, S., & Camacho, M. (2021). Design Principles of Mobile Learning Frameworks. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 13(1), 63–80. <https://doi.org/10.4018/IJMBL.2021010105>
- Visser, R., & Flynn, A. B. (2018). What are students' learning and experiences in an online learning tool designed for cognitive and metacognitive skill development? *Collected Essays on Learning and Teaching*, 11(4), 350–367. <https://doi.org/10.22329/celt.v11i10.5039>