

Membangun Kreativitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Herinto Sidik Iriansyah

Ketua STKIP Kusuma Negara

herinto_sidik@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Dampak negatif dari pandemi Covid-19 khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran adanya kompleksitas permasalahan dalam pendidikan di Indonesia. Selain itu, keterbatasan dana dan kemampuan sumber daya yang dimiliki. Oleh karena itu upaya inovasi dan pembaharuan sangat perlu diadakan. Disisi lain, tujuan inovasi adalah usaha untuk meningkatkan yang meliputi sumberdaya ketenagaan, dana, sarpras termasuk sistem manajemen operasionalnya. Pemecahan masalah-masalah pendidikan yang sangat kompleksitas tidak efektif lagi dilakukan pendekatan yang konvensional. Dengan demikian inovasi atau pembaharuan dilakukan untuk menjawab permasalahan pendidikan perkembangan yang lebih cepat. Dengan inovasi, kreativitas dan usaha yang terus menerus, sehingga dapat menemukan cara-cara baru dan dapat menjadikan sesuatu yang lebih baik. “*Problem Solving*” 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.

Kata kunci: inovasi mengajar, kreativitas, pembelajaran masa pandemi.

PENDAHULUAN

Musibah pandemi Covid-19 merupakan masalah yang menimpa seluruh aspek kehidupan manusia di muka bumi tanpa kecuali termasuk dunia pendidikan di Indonesia. Dengan adanya wabah pandemi Covid-19 yang sangat mendadak, kondisi tersebut memaksa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan daring. Namun disisi lain penggunaan sarana belajar dengan teknologi terdapat masalah tersendiri, terdapat banyak varian masalah yang menghambat efektifitas terselenggaranya pembelajaran dengan metode daring, antara lain: (1) masalah keterbatasan penggunaan teknologi oleh para guru, (2) terbatasnya sarana prasarana yang terstandar, (3) terbatasnya akses internet, (4) terbatasnya dukungan dana, (5) pengaruh cuaca pada saat proses daring berlangsung.

Sesuai dengan prinsip kebijakan pendidikan sebagaimana keputusan Mendikbud Nomor: 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus, yakni: (1) kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, masyarakat memperbarui prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran; (2) tumbuh kembang

peserta didik dan kondisi psikososial juga menjadi pertimbangan dalam pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19.

Dengan demikian dalam penanganan dampak pandemi Covid-19 dalam dunia pendidikan dan pembelajaran harus melibatkan *stakeholder* dalam penanganannya yang meliputi: pemerintah, orang tua, guru, sekolah harus dapat membuat sinergitas dalam konteks bahasan dalam makalah ini adalah bagaimana membangun efektifitas guru dalam belajar mengajar di masa pandemi Covid-19 melalui inovasi pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (DEPDIKNAS, 2008:333), inovasi diartikan pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya baik menyangkut gagasan, ide, metode atau alat.

Inovasi pembelajaran disini dimaksudkan adalah sesuatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, tentunya ada yang membedakan dari yang ada sebelumnya, dan dengan sengaja dibuat untuk meningkatkan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud kata “baru” dalam hal tersebut adalah terkait apa saja yang belum dipahami atau dilaksanakan oleh penerima inovasi.

Dengan demikian, pengertian inovasi disama artikan dengan pembaharuan, walaupun pada prinsipnya inovasi memiliki makna yang agak berbeda. Inovasi memiliki makna yang agak berbeda. Inovasi pada dasarnya perubahan yang menyangkut dalam aspek tertentu dan sedikit lebih terbatas, sedangkan untuk pembaruan menyangkut lebih luas bahkan bisa terjadi secara total atau lebih menyeluruh.

Akibat adanya kompleksitas pemerataan dalam pendidikan di Indonesia pada saat ini, dan adanya keterbatasan dana dan kemampuan sumber daya yang dimiliki, oleh karena itu upaya inovasi dan pembaharuan sangat perlu diadakan. Disisi lain, tujuan inovasi adalah usaha untuk meningkatkan yang meliputi sumberdaya ketenagaan, dana, sarpras termasuk sistem manajemen operasionalnya.

Pemecahan masalah-masalah pendidikan yang sangat kompleksitas tidak efektif lagi dilakukan pendekatan yang konvensional. Dengan demikian inovasi atau pembaharuan dilakukan untuk menjawab permasalahan pendidikan perkembangan yang lebih cepat.

Adapun masalah-masalah pendidikan yang secara sistematis dapat dipecahkan dengan cara inovasi antara lain sebagai berikut: (1) kurang meratanya dalam akses pendidikan; (2) kurang serasinya antara kegiatan belajar dengan tujuan; (3) belum efisien dan ekonomisnya pendidikan; (4) belum efektif dan efisiennya sistem penyampaian; (5) kurang lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan; (6) kurang dihargainya unsur kebudayaan nasional; (7) belum kokohnya kesadaran, identitas, dan kebangsaan nasional; (8) belum tumbuhnya minat belajar bagi masyarakat; (9) belum tersebarnya paket pendidikan, yang memungkinkan mudah dicerna dan mudah diperoleh; (10) belum meluasnya kesempatan kerja (pembuatan dan pemanfaatan teknologi komunikasi, *software* dan *hardware*) (Hasbullah, 2015:250).

Masalah Belajar Mengajar di Masa Pandemi COVID-19

Guru, mengalami kesulitan dalam melaksanakan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) atau daring (online) yang cenderung dipaksakan karena kondisi pandemi covid 19 dan guru cenderung fokus pada penuntasan pencapaian kurikulum. Keterbatasan waktu

untuk proses belajar mengajar sehingga guru tidak dapat memiliki beban jam mengajar sesuai dengan ketentuan. Kurang efektifnya komunikasi dengan orang tua sebagai mitra guru dalam proses belajar mengajar.

Orang tua, murid tidak semua orang tua/wali dapat menjadi pendamping anak/siswa ketika belajar di rumah (kesibukam orang tua dengan pekerjaan, rumah tangga, dan lain-lain). Keterbatasan kemampuan orang tua/wali dalam memahami pelajaran dan pemberian motivasi yang kuat dalam mendampingi belajar dirumah.

Siswa, sulitnya komunikasi belajar siswa yang diakibatkan suasana rumah yang kurang kondusif diperberat dengan penugasan dari para guru yang sangat banyak. Disisi lain, cenderung semakin tingginya tingkat stress yang diakibatkan terlalu lamanya keharusan isolasi mandiri dan beraktifitas belajar mengajar secara daring dirumah. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi yang efektif dengan proses belajar mengajar secara daring (*online*) yang inovatif dan efektif.

Inovasi Belajar Mengajar

Masalah pendidikan adalah bersifat kompleksitas, sesuai dengan situasi dan kondisi suatu masyarakatnya. Secara sederhana masalah pendidikan dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis, antara lain: (1) Masalah Mutu, (2) Masalah pemerataan, (3) Masalah efektif dan Relevansi, (4) Masalah efisiensi (Hasbullah, 2015:249).

Pendekatan-pendekatan dalam inovasi pembelajaran agar lebih efektif, dalam sejarahnya setidaknya dapat dibedakan menjadi tiga tahapan: (1) Periode di mana manusia masih menggantungkan diri pada alam sekitarnya dengan usaha penyesuaian dengan cara coba-coba; (2) Periode dimana manusia telah menemukan adat dan teknik baru yang menyebabkan ketakutan manusia terhadap alam berkurang, namun timbul ketergantungan baru terhadap birokrasi dan spesialisasi; (3) Periode dimana manusia telah mampu mencapai kerjasama berdasar perencanaan menuju perubahan sosial yang didambakan (Hasbullah, 2015:251).

Pada dasarnya manusia memiliki kemampuan tidak saja mampu menyesuaikan dengan lingkungan yakni dengan mengubah dirinya (*autoplastic*), namun manusia mampu mengubah lingkungannya demi kepentingan pribadinya (*alloplastic*). Jadi, manusia mampu menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak ada, manusia juga mampu melakukan dan menciptakan cara-cara baru yang tidak dikenal dan bahkan tidak ada, serta dapat dilaksanakan lebih baik. Dengan inovasi, kreativitas dan usaha yang terus menerus, sehingga dapat menemukan cara-cara baru dan dapat menjadikan sesuatu yang lebih baik.

“*Problem Solving*” Pembaharuan Pendidikan adalah upaya yang lebih diminati dan berkembang. Dengan demikian dalam upaya yang dapat ditempuh dalam inovasi pendidikan adalah sebagai berikut: (1) pemerataan dan peningkatan kualitas, dapat melalui, peningkatan kemampuan tenaga pengajar, memperkaya pengalaman dan memperlancar proses belajar, menetapkan nilai sikap dan keterampilan; (2) memperluas layanan pendidikan secara kuantitas, yaitu melalui, pemberian latihan, program kegiatan yang menarik perhatian kegiatan belajar mengajar; (3) meningkatkan keserasian pendidikan dengan pembangunan dengan cara meningkatkan pengetahuan keterampilan dan sikap pada peserta didik; (4) memberikan upaya peningkatan efektifitas dan efisiensi sistem layanan pembelajaran, melalui pemberian ruang kebebasan belajar sesuai dengan minat dan bakat serta kemampuan yang dimiliki setiap siswa; (5) menciptakan layanan sistem

informasi pendidikan yang relevan seperti; tersedianya sarana komunikasi dua arah secara timbal balik, tepat, kontinu dan dapat di andalkan serta visible.

Inovasi dalam Teori Pembelajaran

Secara sederhana inovasi diartikan sebagai pembaruan atau pembahasan dengan ditandai adanya hal-hal yang baru. Upaya untuk mewujudkan hal-hal yang baru. Upaya untuk mewujudkan hal-hal yang baru tersebut adalah sangat dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi seseorang atau kelompok orang.

Dalam hal lain inovasi dimaknai sebagai ide, gagasan, atau objek yang di temui sebagai hal yang baru oleh seseorang atau kelompok orang untuk digunakan, oleh karena itu inovasi adalah merupakan suatu hal atau suatu hasil karya pemikiran yang cemerlang dengan bercirikan hal-hal baru.

Inovasi dalam pendidikan misalnya untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi telah dikemukakan antara lain dengan usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, upaya meningkatkan efektifitas dan efisiensi, serta relevansi pendidikan. Dengan demikian, difusi inovasi pendidikan bisa di adaptasi dan dimanfaatkan untuk pemecahan permasalahan dalam konteks judul paper ini, adalah masalah efektifitas dan efisiensi pembelajaran di masa pandemi Covid 19, yang sampai saat ini belum menunjukkan tanda – tanda akan berakhir.

Beberapa contoh inovasi pembelajaran adalah: Program Belajar Jarak Jauh (PJJ) atau daring, pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

Paradigma Teori Mengajar yang Dapat di Implementasikan di Masa Pandemi COVID-19

Perkembangan paradigma secara praktis mengajar menjadi pembelajaran diantaranya telah melahirkan beberapa temuan yang sangat revolusioner dalam bidang pendidikan, diantaranya; Temuan mengajar secara kuantum dan belajar secara kuantum, keduanya terlahir dari pendewasaan dalam memahami apa itu “mengajar”.

Model “*Quantum Learning*” pada hakekatnya dapat diilustrasikan sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Jadi, pada dasarnya semua kehidupan adalah energi dalam “*Quantum Learning*” sebagaimana dikembangkan oleh De Porter & Hernacki (2002:45) “Kemampuan kerja olah lebih di optimalkan, dimana model ini berpandangan terhadap otak atau fungsi yang berbeda-beda seperti: (1) teori batang otak atau reptilia berfungsi untuk fungsi motor sensorik, kelangsungan hidup: “hadapi atau lari”; (2) sistem limbik atau otak mamalia berfungsi untuk perasaan: emosi, memori, bioritmik sistem kekebalan; (3) neokorteks otak berfungsi dalam bentuk berfikir intelektual, penalaran, perilaku yang waras, bahasa dengan tingkat kecerdasan yang tinggi.

Inovasi dari mengajar menuju pembelajaran patut dilakukan secara merata. Di semua jenjang pendidikan, salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran diasumsikan dapat dicapai melalui fusi inovasi terhadap dunia teknologi informasi dan pendidikan diantaranya budaya cepat atau lebih dikenal dengan “Akselerasi Pembelajaran” (*accelarated learning*). Sebagaimana dikemukakan oleh Rose da Nicholl (1997:43) bahwa the *accelerated learning* bertujuan: (1) *to actively involve the emotional brain – there by making things more memorable*; (2) *shyncronise leaf*

and right brain activity; (3) mobility all eight intelegness so that learning in accessible to everyone and the resources of the whole mind are used.

Lebih lanjut Nicholl (dalam Miradani, Dantes & Suarni, 2014) bahwa: *Accelerated Learning* ini memiliki enam langkah yang terdiri atas: (1) *motivating your mind* (motivasi pemikiran); (2) *acquiring the information* (memperoleh informasi); (3) *searching out the meaning* (menyelidiki makna); (4) *triggering memory* (memicu memori); (5) *exhibiting what you know* (memamerkan apa yang anda ketahui); (6) *reflecting on how you've learned* (merefleksikan bagaimana anda belajar).

Pada dasarnya, terdapat beraneka ragam rumusan tentang pengajar, seperti rumusan bahwa pengajaran itu pada hakekatnya adalah adaptasi dari “*transfer of knowledge*” jadi aliran ini bahwa peserta didik cukup mengandalkan hanya diberi isi pengetahuan-pengetahuan saja. Menurut Febianti (2014) dikemukakan bahwa: Pengajaran adalah upaya dalam memberikan rangsangan (stimulus), bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada siswa agar terjadi proses belajar.

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. Misalnya, dengan pemberian tugas atau latihan, jadi pada hakekatnya kaitan antara belajar dan mengajar adalah upaya seorang guru memberikan “peluang” bagi siswa untuk terjadi proses belajar.

Teori mengajar lain yang dapat digunakan pada kondisi khusus seperti pandemic Covid-19 adalah teori mengajar mencari dan menemukan (*discovery inquiry*), teori belajar tersebut mendorong peserta didik untuk mampu mencari dan menemukan informasi belajar baru untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi peserta didik, sebagaimana yang dikemukakan Richard Shuma (1962) teori mengajar yang dikembangkan adalah pemikiran bahwa siswa memiliki kemampuan dan percaya diri sendiri, sehingga mampi menemukan jawaban dan analisa sendiri dan pada akhirnya siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya sendiri.

Dalam mempraktekan teori mengajar ini, seorang guru diharapkan mampu mendekati, mengenali, menggali dan mengembangkan potensi-potensi belajar peserta didik. Dasar teori tersebut mengajar menggunakan pendekatan “*discovery inquiry*” akan lebih efektif dan mendorong peserta didik mandiri dalam belajar dan berfikir tentang sesuatu sehingga peserta didik memiliki pemahaman berdasarkan pola pikir yang dia alami.

KESIMPULAN

Kebijakan penyelenggaraan belajar mengajar secara daring (jaringa online) sebagai akibat adanya dampak negatif pandemi Covid-19 diseluruh institusi pendidikan telah menyebabkan gangguan besar anta lain: Penyelenggaraan belajar mengajar siswa, gangguan dalam evaluasi, kualitas lulusan dalam proses seleksi. Oleh karena itu sekolah dan pemerintah haruslah mengupayakan strategi yang efektif dan efisien agar tujuan dan ketuntasan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam pemecahan masalah yang kompleks dalam dunia pendidikan yang di perparah adanya pandemi Covid-19 tidak efektif lagi apabila digunakan pendekatan konvensional, oleh karena itu masalah pendidikan khususnya dampak pandemi Covid-19 dalam belajar mengajar diperlukan pendekatan yang inovatif sebagai perspektif baru yang belum dapat diselesaikan secara konvensional.

Inovasi dalam pembelajaran perlu dilaksanakan secara merata pada semua jenjang pendidikan, salah satu indikator dalam pencapaian pembelajaran adalah kreativitas bagaimana merumuskan teori inovasi terhadap teknologi informasi dengan budaya cepat “Akselerasi Pembelajaran”.

Inovasi dalam pendidikan dapat diarahkan pada efektifitas, efisiensi dan relevansi pendidikan, beberapa contoh dalam inovasi pembelajaran dimasa kondisi khusus (pandemic) dapat digunakan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ/Daring) dengan pendekatan contextual learning, dapat juga dengan modul pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). “*Discovery Learning*” dapat dipertimbangkan menjadi teori mengajar dimana teori tersebut mendorong peserta didik mampu menemukan dan menjelaskan hasil belajar sendiri.

REFERENSI

- Buchori, M. (2001). *Transformasi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Cox, C. (1999). *Teaching language arts: A student-and response-centered classroom*. Des Moines: Allyn and Bacon.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (2002). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Meyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Febianti, Y. N. (2014). Peer Teaching (Tutor Sebaya) Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Melatih Siswa Mengajar. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 80-87.
- Hasbullah, M. (2015). *Kebijakan Pendidikan dalam Perspektif teori, aplikasi dan kondisi objektif di Indonesia*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Keputusan Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*.
- Miradani, N. M. S., Dantes, N., & Suarni, N. K. (2014). Pengaruh Implementasi Asesmen Autentik Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Kovariabel Kecemasan Pada Siswa Kelas XI SMK PGRI Payangan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 4(1), 1-11.
- DEPDIKNAS. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- TPIP FIP-UPI. (2007). Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Imtima.
- Goos, M. (2019). Publishing for International Impact in Mathematics Education Research Journals. In Leatham K. (ed), *Designing, Conducting, and Publishing Quality Research in Mathematics Education* (pp. 213-225). Switzerland: Springer, Cham.
- Ellsworth, J. (2001). ERIC DIGEST: A Survey of Educational Change Models. *Teacher Librarian*, 29(2), 22-24.