



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Pemanfaatan Aplikasi Rumah Belajar dalam Meningkatkan Kreativitas Mengajar Guru Sekolah Menengah Pertama

Irkhamizzakiyal Fachiroh^(✉)

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Billfath, Indonesia

Fachirohshilma@gmail.com

abstrak – Penelitian ini menggunakan metode studi kasus yang dimana metode tersebut yaitu proses pengumpulan berbagai data berupa dokumen, foto maupun gambar. Semakin hari tingkat kreativitas guru di Indonesia semakin menurun. Hal ini sejalan dengan banyaknya guru yang masih belum mahir dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan teknologi. Hal ini di tandai dengan tingkah guru ketika mengajar di kelas masih dominan menggunakan metode ceramah yang membosankan. Bisa di simpulkan bahwa metode tersebut sudah tidak layak untuk pembelajaran di kelas. sehingga untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berharap guru harus bisa meningkatkan kreativitas yang ada pada dirinya. Pada penelitian ini membahas tentang portal Rumah Belajar yang dapat membantu guru dalam pengelolaan materi, penyelenggaraan pembelajaran, dan untuk evaluasi pembelajaran secara online selain itu memungkinkan dapat meningkatkan dan melengkapi aktivitas tatap muka dalam kelas, memantau aktivitas pembelajaran peserta didik secara online dengan cepat dan mudah.

Kata kunci – Portal Rumah Belajar, metode studi pustaka

Abstract – This research uses a case study method in which the method is the process of collecting various data in the form of documents, photos and images. The level of creativity of teachers in Indonesia is decreasing day by day. This is in line with the number of teachers who are still not proficient in utilizing technological knowledge. This is indicated by the behavior of the teacher when teaching in the class is still dominant using the boring lecture method. It can be concluded that the method is not feasible for classroom learning. So to overcome this problem, the researcher hopes that the teacher must be able to increase the creativity that exists in him. This study discusses the Learning House portal which can assist teachers in material management, learning implementation, and for online learning evaluation besides that it is possible to improve and complete face-to-face activities in class, monitor student learning activities online quickly and easily.

Keywords – Home Learning Portal, case study method

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat termasuk dalam perancangan sebuah bahan belajar bagi peserta didik sehingga menuntut adanya suatu perkembangan dan peningkatan sumber belajar yang berkualitas. Menciptakan pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan cara di antaranya memanfaatkan

aplikasi android pada materi yang digunakan. Artinya, mengukur daya serap/ke-mampuan serap ilmu masing-masing peserta didik. Contoh, sebagian peserta didik ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditori atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, di antaranya membangun rasa percaya diri peserta didik. pembelajaran dengan android sudah banyak digunakan seperti halnya penelitian Juraman (2014: 1) yang menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi android oleh peserta didik sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan cukup efektif untuk mengakses informasi edukasi. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi android diharapkan akan mempermudah peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran di satu sisi, serta di sisi lain juga mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran.

Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan diharapkan juga akan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pemanfaatan android ini juga menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan aplikasi android di kelas dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran yang dinilai sulit selama ini (Marlinda, 2015: 396). Kemudahan belajar diberikan melalui kombinasi antara pembelajaran individual personal dengan pengalaman (Sulaeman, 2015: 74). Seorang guru harus mengenal sifat-sifat khas dari setiap media pembelajaran. Bila seorang guru melakukan aktivitas pembelajaran, maka terjadi dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan pembelajar. Aktivitas belajar menyangkut aktivitas peserta didik untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proporsional. Aktivitas siswa yang dapat diamati misalnya mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mengumpulkan data (Widodo, 2013: 32).

Portal Rumah Belajar adalah laman belajar yang dikelola oleh Pusdatin Kemdibud berupa sarana belajar dalam jaringan yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mengelola kegiatan pembelajaran dari jarak jauh. Untuk menciptakan suasana belajar yang memadai, Portal Rumah Belajar menyediakan berbagai fitur dan konten mulaidari jenjang PAUD, SD, SMP, dan SMA/SMK yang berpedoman pada kurikulum nasional yang berlaku. (Yanti et al., 2020). Adapun fitur yang disediakan di Portal Rumah Belajar yaitu terdiri atas fitur utama dan fitur pendukung, Fitur utama dari Portal Rumah Belajar adalah fitur sumber belajar, aboratorium maya, kelas maya dan bank soal. Selain fitur utama, terdapat juga fitur pendukung yaitu peta budaya, buku sekolah elektronik (BSE), wahana jelajah angkasa, karya bahasa dan sastra, edugame dan pengembangan keprofesianberkelanjut (simpatik) dan blog pena. Selain itu ada juga sumber belajar lainnya seperti m-edukasi, radio edukasi, suara edukasi, TV Edukasi, dan sember belajar dari Kemdikbud lainnya. Dengan adanya Portal Rumah Belajar ini bisa menimbulkan pengalaman belajar baru yang bisa dilakukan siswa kapan saja, dimana saja dan dengan siapa saja.

Guru merupakan elemen kunci dalam sistem pendidikan karena guru selalu berinteraksi langsung dengan siswa, memberikan keteladanan, motivasi dan inspirasi secara terus menerus. Oleh karena itu, guru harus selalu bersemangat, berprestasi,

dan kreatif dalam berkarya dalam proses pembelajaran. Kaitan kecerdasan emosional dengan kreativitas guru, tergantung pada kondisi dalam lingkungan dan individu itu sendiri. Seseorang yang mempunyai kecerdasan emosional yang baik memiliki daya kreatifitas pribadi yang tinggi, memiliki program kerja berdasarkan rencana dan tujuan yang realistis serta berjuang untuk merealisasikannya.

Kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran merupakan salah satu bentuk tuntutan sebagai tenaga profesional seorang guru. Kreativitas guru inilah yang menjadi pengaruh besar dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Akan tetapi, persiapan yang maksimal belum tentu menghasilkan pembelajaran yang optimal, karena hal tersebut dipengaruhi oleh faktor tertentu. Misalnya, konsentrasi siswa yang hanya bertahan beberapa menit. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryoharjuno (2014), bahwa seseorang hanya mampu berkonsentrasi selama kurang lebih 20 menit. Artinya, apabila proses pembelajaran lebih dari 20 menit maka fokus belajar siswa berkurang. Hal ini ditandai dengan siswa mengantuk, jenuh, gaduh, acuh tak acuh dalam menerima materi. Kondisi tersebut menuntut kreativitas guru sebagai pendidik profesional untuk mengembalikan konsentrasi belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya fitur aplikasi RUMAH BELAJAR ini dapat membantu guru meningkatkan kreativitas mengajar. Di dalam aplikasi RUMAH BELAJAR ini sudah dilengkapi dengan soal dan model pembelajaran yang sangat lengkap untuk tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini termasuk jenis penelitian Kualitatif yaitu menggunakan metode penelitian studi pustaka. Penggunaan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu ingin mendeskripsikan masalah dan sekaligus solusi yang sesuai dalam mengatasi kurangnya kreativitas mengajar guru di tingkat SMP. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang di arahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan hasil penelitian. Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. "Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada." (Sugiyono, 2005:83).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang pada umumnya lebih menekankan aspek kognitif, sehingga kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan utama sekolah. Menurut Arief S Sadiman dalam M. Sobry Sutikno (2007: 49) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi

sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Menurut Iskandar dalam M.Sobry Sutikno (2007: 50) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Moh. Uzer Usman, 2006: 4).

Platform Rumah Belajar telah dibuat, dikelola, Serta dikembangkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2011 dan terus berinovasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Platform adalah sebuah wadah yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat (Eka Yuda Wibawa, 2021). Hadirnya Platform Rumah Belajar untuk menanggulangi kesenjangan digital, terutama dalam penyediaan konten yang bermutu, sehingga nantinya diharapkan setiap guru bisa mendapatkan akses bahan ajar yang bermutu serta dapat memberikan solusi melalui sajian konten pembelajaran interaktif, yang mana nantinya siswa dan masyarakat mampu menikmati sumber belajar digital menarik. Menurut Fauzan & Lubis (2020) sumber belajar merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan referensi untuk menambah wawasan murid dalam proses belajar, guna menstimulusi rasa ingin tahu dan minat belajarnya sehingga mampu mendapatkan hasil maupun prestasi belajar yang optimal. Sedangkan sumber belajar digital ialah informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi sehingga bisa diperoleh di mana saja Dan kapan saja. Jadi, selain Rumah Belajar ada juga beberapa platform yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar digital, yaitu: Ruangguru, Quipper, Cisco Webex, dan Zenius.

Guru sebagai pemimpin dalam pembelajaran dituntut untuk mampu beradaptasi dan siap berubah, agar dapat menghadapi tantangan di era industri 4.0 (Burritt and Christ, 2016). Guru diperlukan untuk membentuk karakter siswa, teladan yang menumbuhkan semangat, kreativitas dan empati sosial. Peran guru dalam pendidikan dan pembelajaran akan menjadi teladan bagi siswa. Guru perlu melaksanakan pembelajaran dengan menyenangkan, menarik, kreatif, bersahabat, dan fleksibel (Leen, et al., 2014). Selain itu, guru juga menjadi fasilitator, inspirator, motivator, imajinasi, kreativitas Dan tim kerja serta pengembang nilai - nilai karakter. Dan juga guru merupakan empati sosial untuk siswa. Hal tersebut diatas merupakan peran guru yang tidak akan dapat digantikan oleh teknologi.

Kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menciptakan suatu gagasan atau produk baru yang dapat mendukung perannya dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk kreativitas guru adalah kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini, konteks tepat dapat diartikan bahwa media yang digunakan haruslah tepat guna dan tepat sasaran serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tetap mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu bentuk media yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis IT. Media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi menawarkan banyak kelebihan, diantaranya meningkatkan dapat motivasi belajar, menarik perhatian siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks, serta menjadikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Muslih, 2016).

Kreativitas merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat diartikandengan beraneka ragam pernyataan, tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting, baik untuk konteks individu maupun lingkungan sosial. Seorang guru perlu mengembangkan kreativitasnya sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran di sekolah, seorang guru diharuskan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan, karena secara operasional gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. (Monawati, 2018: 33). Kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan materi standar, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. (Ahmad Syaikhudin, 2013: 318). Menurut Marno (2011:7) bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, secara umum Ali Mudlofir (2011:127) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini yaitu supaya dapat mengetahui penggunaan portal Rumah Belajar serta dapat mengetahui manfaat yang terdapat dari aplikasi tersebut. Portal ini digunakan di masa pandemic yang mengharuskan pembelajaran dilakukan di rumah. Supaya tidak jenuh maka muncullah portal ini untuk memudahkan pendidik dalam mencari bahan ajar Dan juga diharapkan mampu meningkatkan kreativitas pendidik dalam melakukan pembelajaran baik melalui dari ataupun luring. Penelitian dilakukan dengan mencari sumber atau dokumen yang berhubungan dengan pemanfaatan portal Rumah Belajar kemudian menarik kesimpulan dari beberapa dokumen yang sudah di kumpulkan tadi. Dari beberapa Dokumen, Artikel, dan Jurnal yang peneliti cari dapat disimpulkan bahwa Penggunaan paling banyak adalah pada fitur sumber belajar yang memuat materi ajar dari jenjang PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK dalam bentuk video pembelajaran, audio pembelajaran, Teks dalam bentuk PDF, dan media pembelajaran interaktif. pendidik menggunakan sumber belajar dengan cara mencari materi ajar sesuai dengan topik yang sedang dibahas, kemudian setelah mendapatkan sumber belajar, pendidik memberikan link video, audio, pdf ataupun media pembelajaran interaktif untuk bisa di akses siswa terutama dengan memanfaatkan kuota belajar yang secara gratis diberikamn oleh Kemdikbud yang dibagikan melalui grup whatsapp, google classroom dan media komunikasi lainnya.

SIMPULAN

Portal Rumah Belajar yang dapat membantu guru dalam pengelolaan materi, penyelenggaraan pembelajaran, dan untuk evaluasi pembelajaran secara online selain itu memungkinkan dapat meningkatkan dan melengkapi aktivitas tatap muka dalam kelas, memantau aktivitas pembelajaran peserta didik secara online dengan cepat dan mudah.

REFERENSI

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167..
- Asyari, A. (2016). Kecerdasan Emosional Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mengajar. *el-Hikmah: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), 179-188.
- Febriandari, E. I. (2018). Pengaruh kreativitas guru dalam menerapkan ice breaking dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 485-494.
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Media Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(2), 142-151.
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146-160.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Lubis, M. A., Johannes, J., Rasyid, A., & Azizan, N. (2021). Efektivitas Platform Rumah Belajar sebagai Sumber Belajar Digital di Era Kenormalan Baru. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 1(2), 59-70.