

Implementasi Kreatif Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Happy Indira Dewi^{1,*}, Sari Palestina², Bunga Tisya Marwa³, Fadilah⁴, Via Rahmawati⁵, Muhamad Ihsan Deliansyah⁶, dan Hilman Madani⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Ciputat, Cirendeuh, Ciputat Tim., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 15419

*E-mail : h.indiradewi@umj.ac.id , happy.indiradewi@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 mengakibatkan penundaan semua kegiatan yang mengundang dan mengumpulkan masa, termasuk kegiatan belajar di sekolah. Namun demikian kegiatan belajar dan pembelajaran sebagai proses mencerdaskan anak bangsa Indonesia harus tetap berjalan. Bentuk pembelajaran yang disarankan pemerintah sebagai solusi belajar di masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Permasalahan penelitian ini adalah ingin mengetahui, pola responden penelitian mengimplementasikan secara kreatif media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pola penggunaan media pembelajaran oleh responden pada pembelajaran secara daring di SMK DUA MEI Ciputat selama masa pandemi Covid-19. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data adalah observasi dengan melakukan pengamatan terhadap 6 (enam) responden mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Hasil penelitian adalah dari ke-6 responden tersebut, dapat diketahui pola kreativitas implementasi pemilihan media pembelajaran secara kreatif. Responden menggunakan media *WhatsApp* sebagai sarana komunikasi utama, dan menggunakan kombinasi dari 2 atau 5 dari media pembelajaran *WhatsApp*, *Zoom*, video pembelajaran dan *Google Classroom*, *Quiziz* dan *Padlet* untuk menyampaikan materi pembelajaran.

kata kunci: implementasi kreatif, media pembelajaran, pandemi covid-19

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has resulted in the postponement of all activities of the inviting and gathering type, including learning activities at school. However, learning and teaching activities as a process to educate the Indonesian's children must continue. The form of learning suggested by the government as a learning solution during the Covid-19 pandemic was e-learning. The problem of this research was to know the pattern of research respondents creatively implementing learning media in Bahasa and English learning. The purpose of this study was to determine the patterns of using learning media by respondents in e-learning at SMK DUA MEI Ciputat during the Covid-19 pandemic. The research method used was descriptive qualitative research approach and the data collection technique used was observation, by analyzing 6 (six) final-year student respondents who were students of Pengenalan Lapangan Persekolahan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. The results of the study were from the 6 respondents, it can be seen the pattern of creativity in the implementation of creative learning media selection. Respondents used WhatsApp as the main means of communication, and used a combination of 2 or 5 of the learning media, such as Whatsapp, Zoom, learning videos, Google Classroom, Quiziz and Padlet to deliver learning materials.

keywords: creative implementation, learning media, the covid-19 pandemic

1. PENDAHULUAN

Surat edaran bernomor 36962/MPK.A/HK/2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui menghimbau seluruh pimpinan perguruan tinggi, kepala lembaga layanan tinggi, kepala dinas pendidikan provinsi, kepala dinas Pendidikan kabupaten/ kota, serta kepala unit pelaksanaan teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, untuk menunda kegiatan yang mengundang dan mengumpulkan masa serta menggantinya dengan kegiatan teleconference atau kegiatan daring lainnya.

Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Masa pandemi guru diharuskan untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pelajaran. Maka dari itu media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting, dimasa pandemi pembelajaran dilakukan secara virtual tanpa adanya tatap muka secara langsung. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar siswa dan proses pembelajaran lebih bervariasi. Guru sebagai salah satu komponen pada pendidikan harus mampu memfasilitasi siswa untuk melanjutkan pembelajaran, penyampaian materi bahkan sistem penilaian.

Pembelajaran daring dapat memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet yang memiliki kekuatan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk berlangsungnya pembelajaran (Moore dkk, 2010). Pembelajaran daring efektif dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja, pendidik dan peserta didik memungkinkan untuk berinteraksi berinteraksi dalam kelas virtual, ditemukan pembelajaran daring meningkatkan motivasi dan meningkatkan kemandirian peserta

didik. Namun demikian dalam pembelajaran daring peserta didik tidak terawasi dengan baik, sinyal internet yang lemah (tidak stabil) dan mahalnya biaya kuota adalah kelemahan dari pembelajaran daring (Sadikin dkk, 2020: 214-220).

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (FIP UMJ) memiliki program kepada mahasiswa untuk mengenal lebih dekat kondisi pembelajaran di lapangan di masa pandemi, dengan program kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) mengirimkan 6 (enam) mahasiswa terdiri dari, 2 (dua) mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia dan 4 (empat) mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, untuk melakukan PLP dengan kegiatan praktek mengajar membantu guru-guru yang sedang melakukan pembelajaran di masa pandemi. Lokasi sekolah SMK Dua Mei Ciputat. Kegiatan belajar harus tetap terlaksana guna memenuhi kebutuhan belajar siswa. Pada kegiatan PLP ini mahasiswa diberikan keleluasaan dan kesempatan oleh para guru SMK Dua Mei Ciputat, untuk berimprovisasi secara kreatif melakukan kreativitas pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X Administrasi Perkantoran dan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI Teknik Jaringan Komputer dengan menggunakan berbagai media pembelajaran daring.



Gambar 1. Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta sebagai responden Penelitian Implementasi Secara Kreatif Media

Pembelajaran di SMK DUA MEI Ciputat sebanyak 6 responden.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Heinich dalam Arsyad, 2011). Dalam kegiatan ini mahasiswa PLP dari FIP UMJ akan berimprovisasi melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan media pembelajaran daring untuk terlaksanakannya pembelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Adapun pembelajaran kreatif dan produktif adalah pembelajaran yang dikembangkan dan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, dengan pendekatan belajar aktif, kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif (Tim Peningkatan Kualitas Pembelajaran, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Tenaga Kependidikan* dan, 2005). Pembelajaran kreatif untuk pembelajaran daring memerlukan formulasi penggunaan media pembelajaran yang kreatif untuk dapat mentransfer ilmu pengetahuan dimasa pandemi, dimana pendidik dan peserta didik dilarang untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka.

Oleh karena itu perlu adanya penelitian untuk mengetahui apa saja upaya mahasiswa PLP dalam mengimplementasikan secara kreatif media pembelajaran untuk transformasi pengetahuan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris pada masa pandemi Covid-19 di SMK Dua Mei Ciputat.

2. METODE PELAKSANAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah upaya mahasiswa PLP dalam mengimplementasikan secara kreatif media pembelajaran untuk transformasi pengetahuan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris pada masa pandemi Covid-19 di SMK Dua Mei Ciputat. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data adalah observasi dengan melakukan pengamatan terhadap 6 (enam) mahasiswa PLP yang berupaya

membuat formulasi pembelajaran kreatif untuk transfer ilmu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris kepada siswa SMK Dua Mei di Ciputat.

Langkah penelitian adalah, pertama, observasi terhadap upaya-upaya kreatif yang dilakukan mahasiswa ketika melakukan pembelajaran secara daring untuk mentransformasi ilmu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Kedua, membuat pola strategi yang dilakukan mahasiswa PLP ketika mengimplementasikan media pembelajaran daring. Kemudian menganalisis sintesis dan membuat kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa formulasi dari pengamatan terhadap 6 (enam) mahasiswa PLP yang telah berupaya mengimplementasi secara kreatif media pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

Penelitian ingin mengetahui sejauh mana kreativitas yang dilakukan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris untuk dapat melakukan pembelajaran secara daring di SMK DUA MEI Ciputat selama masa pandemi Covid-19. Pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan 2 responden di kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Administrasi Perkantoran. Pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan 4 responden di kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Administrasi Perkantoran.

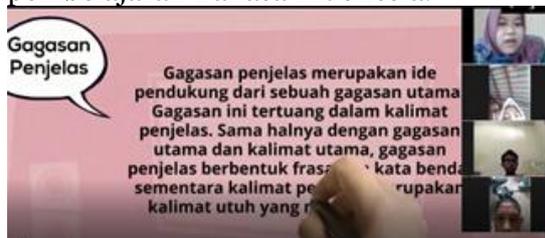
Berikut ini adalah upaya-upaya Responden ke -1 sampai ke-6 ke 1, mengimplementasikan secara kreatif media pembelajaran untuk transformasi pengetahuan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris pada masa pandemi Covid-19 di SMK Dua Mei Ciputat.

Responden ke-1, memilih media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Zoom. Pengalamannya menggunakan Zoom adalah sebagai berikut:

“Efektivitas penerapan aplikasi Zoom memiliki nilai positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk materi teks eksposisi. Pengaruh yang diperoleh selama

menggunakan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengasah empat keterampilan berbahasa pada siswa yang meliputi (keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, menerapkan aplikasi Zoom dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan sebuah karya tulisan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tugas siswa membuat sebuah karya teks eksposisi. Sangat terlihat jelas perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran.”

Dalam penelitian ini, responden 1, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menyatakan bahwa penerapan aplikasi Zoom sudah cukup baik untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2. Responden ke-1 mengajar dengan kombinasi video pembelajaran dan Zoom.

Responden ke-2, menggunakan video pembelajaran, kemudian aplikasi *Google Classroom*. Pengalamannya mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kedua media itu adalah sebagai berikut:

“Materi yang diberikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi dibuat semenarik mungkin agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan siswa dapat menerima materi yang disampaikan juga dengan baik. Media video pembelajaran yang kemudian dikirimkan ke aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kreativitas siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.”

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, responden ke-2 mengatakan bahwa media Zoom dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik. Sedangkan responden 2 mengatakan video pembelajaran yang terfasilitasi

penyampaiannya di *Google Classroom*, dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik.

Responden ke-3, menggunakan *Group Whatsapp* kemudian *Google Classroom*. Pengalamannya mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris dengan kedua media itu adalah sebagai berikut:

“Pembelajaran menggunakan *Whatsapp* dan *Google Classroom*, akan tetapi, untuk pengumpulan tugas belum efektif.. Pemberian semangat pada siswa diberikan lewat video pembelajaran dan juga pesan singkat pada kegiatan belajar dengan *WhatsApp*, dalam hal ini, terdapat perubahan yang cukup signifikan terutama dalam respons siswa dalam kegiatan tanya jawab seputar materi.”

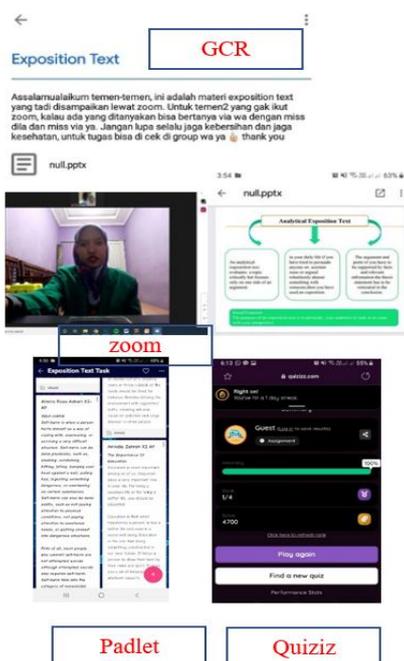
Responden ke-4, menggunakan *Group Whatsapp* kemudian *Google Classroom*. *WhatsApp*, *Zoom*, *Quiziz* dan *Padlet*. Pengalamannya mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris dengan kedua media itu adalah sebagai berikut:

“Pembelajaran Daring menggunakan *Media Whatssapp* karena penggunaannya mudah. Selain itu, terdapat aplikasi *Zoom*. Pembelajaran, kurang efektif karena peserta didik tidak hadir di pertemuan *Zoom*. Kemudian terdapat *Google Classroom*, media ini kurang diminati oleh siswa. Kemudian terdapat juga aplikasi *Quiziz* sebagai media untuk memberikan kuis dan *Padlet* yang digunakan untuk membebaskan siswa berpikir kreatif melalui tulisannya di *Padlet*.”

Responden ke-5, menggunakan *Group Whatsapp* kemudian *Google Classroom*. *WhatsApp*, *Zoom*, *Quiziz* dan *Padlet*. Pengalamannya mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris dengan kedua media itu adalah sebagai berikut:

“Memberikan materi tentang “*formal invitation*” dan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi *Google Classroom*. Kemudian menggunakan aplikasi *Zoom* dan menjelaskan semua materi yang ada di *power point* yang penulis siapkan se jelas dan sesingkat mungkin agar peserta didik bisa mengerti dengan

mudah. Lanjut membuat quiziz yang berisi pertanyaan seputar dari contoh exposition text, dan beberapa peserta didik menyukai quiziz tersebut dan meminta memperbanyak quiziz untuk ke depannya. Quiziz bisa membacakan soal dalam bahasa inggris ataupun Indonesia, dan bisa memasukan music dalam quiz, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat mengerjakan quiznya. Berikutnya menggunakan aplikasi Padlet. Penggunaan aplikasi Padlet untuk mengumpulkan tugas dalam bentuk pragraf pendek hingga panjang.”



Gambar 3. Contoh Responden Menggunakan Kombinasi Google Classroom, Zoom, Quiziz, Padlet

Responden ke-6, menggunakan Group WhatsApp, Zoom dan kemudian Google Classroom. Pengalamannya mengajar, responden ke-6 mengatakan siswa mengikuti pembelajaran daring melalui media WhatsApp dan Google Clasroom. Siswa belum mengenal dengan baik fitur- fitur yang ada pada system tersebut, sehingga hal ini cukup menjadi kendala keterlaksanaan pembelajaran online. Pelaksanaan UTS melalui WhatsApp dan Google Classroom di sekolah. Kendala

lainnya yang dihadapi saat pembelajaran online yaitu kesulitan mengoreksi tugas.



Gamb ar 4. Responden sedang Mengontrol dan mengawasi pelaksanaan UTS melalui WhatsApp dan Google Classroom di sekolah

Media yang digunakan ke-6 responden terbagi atas media pembelajaran yang utama dan media pembelajaran sekunder. Hasil dari observasi di atas di sederhanakan dalam tabel 1. Responden seluruhnya menggunakan WhatsApp sebagai alat komunikasi utama untuk melakukan pembelajaran daring. Kemudian media sekunder untuk melakukan penyampaian materi pembelajaran menggunakan kombinasi dari media pembelajaran WhatsApp, Zoom, Google Clasroom, Quiziz, Pedlet, dan VideoPembelajaran, bahkan ada yang menggunakan keseluruhan media pembelajaran di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel.1. Pola Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Responden

Responden	Media pembelajaran					
	1	2	3	4	5	6
1	√	√	√	√	√	√
2	√		√			√
3	√		√			√
4	√	√	√	√	√	
5	√	√	√	√	√	
6	√	√	√			

Keterangan: 1= WhatsApp; 2= Zoom; 3=Google Clasroom; 4=Quiziz; 5= Pedlet; 6=VideoPembelajaran

4. KESIMPULAN

Berdasarkan ke-6 responden tersebut, dapat diketahui pola kreativitas implementasi pemilihan media pembelajaran secara kreatif oleh

responden adalah, **Pertama**, mahasiswa PLP terlihat sangat akrab dengan media pembelajaran daring, terbukti dengan responden dapat menggunakan lebih dari satu media pembelajaran daring. **Kedua**, semua responden menggunakan media utama *WhatsApp* sebagai sarana komunikasi. **Ketiga**, untuk menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran, menggunakan *WhatsApp*, video pembelajaran dan *Google Classroom*. **Keempat**, aplikasi media pembelajaran untuk penyampaian quis menggunakan *Quiziz*, sedangkan untuk pengumpulan tugas yang dapat membebaskan peserta didik untuk mengungkapkan secara bebas dan kreatif menggunakan *Padlet*. **Kelima**, untuk mengimplementasikan secara kreatif menggunakan kombinasi lebih 2,3,4 bahkan 5 media pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ketua dan Staf Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memfasilitasi penulis melakukan diseminasi, penelitian dan bimbingan mahasiswa program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Ucapan terimakasih kepada mahasiswa peserta PLP FIP yang bertugas di SMK Dua Mei di Ciputat. Tak lupa juga disampaikan kepada Ibu Dra. Yani Daryani, M.M selaku Kepala Sekolah, dan Bapak ibu Guru di SMK Dua Mei, serta para peserta didik SMK Dua Mei yang turut menjadi partisipan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
Barokah, Saniyyatul. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring untuk Mata Pelajaran Matematika di SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Deliansyah, Muhamad Ihsan. (2020). *Optimalisasi Pembelajaran*

Daring untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Dua Mei. Laporan PLP.

- Enterprise. (2012). *Chatting Tanpa Batas Menggunakan Whatsapp*. Jogjakarta: PT Alex Media Komputindo.
Fadilah. (2020). *Media Pembelajaran Daring untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Istiqomah. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring untuk Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Kusuma, Nur Kholishos. (2020). *Pengamatan Kualitatif Pelaksanaan Metode Home Visit untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas XI di SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Madani, Hilman. (2020). *Waktu Pembelajaran Daring untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Marwa, Bunga Tisya. (2020). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Zoom Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.jiheduc.2010.10.001>
Nurfadhilah, Annisa. (2020). *Media Pembelajaran Daring untuk Mata Pelajaran Matematika di SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Nuruddin. (2007). *Komunikasi Media Massa*. Jakarta. P.T Raja Grafindo Persada.
Prayogo, Muhammad Ikhlas. (2020). *Implementasi Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas X TKJ di SMK Dua Mei*. Laporan PLP.
Rahmawati, Via. (2020). *Implementasi E-Learning di SMK Dua Mei Selama Pandemi Covid-19*.

Laporan PLP.

Sadikin, Ali. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Volume 6, Nomor 02.

Tim Peningkatan Kualitas Pembelajaran, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hh.112-113.

