

## **Membangun kreativitas dan inovasi pembelajaran dalam menyambut era normal baru melalui *creative teaching competition (creation)***

**Lavenia Wulandari, Rahmat Saifuddin Anwar, Muhammad Choirul Hadi Santoso, Surya Haryandi**  
Pendidikan Fisika FKIP  
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

\* suryaharyandi@ulm.ac.id

**Abstract.** Pandemi Covid-19 memberikan perubahan yang masif dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang mulanya dilaksanakan secara tatap muka bergeser menjadi pembelajaran dengan moda daring. Selama pembelajaran daring, seharusnya siswa tetap mendapatkan pembelajaran yang bermakna melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak siswa yang justru kurang perhatian terhadap pembelajaran selama daring. Kebanyakan dari mereka lebih tertarik memainkan game daripada mempelajari materi yang dikirimkan oleh guru. Hal tersebut merupakan konsekuensi dari kurang tersedianya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran. Lomba Mengajar Kreatif (Creative Teaching Competition, Creation) merupakan lomba pengembangan media pembelajaran multimedia yang kreatif dan inovatif untuk mengajar secara virtual untuk mahasiswa dan guru. Creation memiliki misi untuk memperkaya konten edukasi di sosial media dengan peran serta dari mahasiswa dan guru terbaik di seluruh Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan secara luas untuk menyambut pembelajaran baru di era normal baru. Selain itu, Creation juga diharapkan mampu untuk mendorong guru menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu mencetak siswa untuk menjadi generasi Indonesia Emas pada tahun 2045 mendatang.

### **1. Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Indonesia mempunyai tantangan yang besar dalam penanganan Covid-19. Pada masa seperti ini masyarakat dipaksa berhenti dari rutinitasnya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerapkan kebijakan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring dan tidak dibolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Pandemi Covid-19 sangat memberikan pengaruh yang besar pada sektor pendidikan di Indonesia dimana terjadi pergeseran pembelajaran dari

**Seminar Nasional Pendidikan Fisika**  
Banjarmasin, 11 September 2021  
ISBN : 978-623-7533-88-7

tatap muka menjadi pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh (Fajria, Fatimah, Susanti, & Munfangati, 2021).

Pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di Indonesia dilaksanakan dengan menerapkan beberapa syarat, yakni belajar dari rumah melalui pembelajaran daring harus dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna. Akan tetapi, proses pembelajaran daring ini tidak boleh membuat siswa merasa terbebani dan dituntut untuk menyelesaikan seluruh tuntutan kurikulum. Selanjutnya, pembelajaran daring juga lebih diarahkan agar siswa memperoleh kecakapan hidup, misalnya mengenai pandemi Covid-19. Selama pembelajaran daring, kebanyakan guru menggunakan layanan kelas virtual seperti *Edmodo*, *Schoology* dan *Google Classroom*. Selain itu, pembelajaran daring juga dilaksanakan melalui layanan perpesanan *WhatsApp* dan sosial media *Facebook* serta *Instagram* (Rhamadani, Maesaroh, & Putri, 2021).

Selama pandemi, pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru seringkali tidak sesuai yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya fenomena siswa yang masih lebih menyukai main *game* atau berkeliaran saat pembelajaran di rumah. Kedua hal tersebut merupakan beberapa bukti bahwa pembelajaran daring masih belum mempunyai metode pembelajaran yang baik dan efektif padahal semua pihak telah melakukan banyak upaya untuk mengatasi pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 ini. Salah satu upaya Kemendikbud dalam mengatasi pembelajaran daring yaitu memberikan alternatif pembelajaran berupa tayangan program belajar dari rumah yang bisa diakses melalui tayangan televisi nasional yaitu TVRI yang dimulai pada hari Senin, 13 April 2020. Upaya tersebut tampaknya masih belum sepenuhnya dapat mengatasi pembelajaran daring pada masa sekarang karena masih ada beberapa siswa yang terkendala karena tidak mempunyai televisi (Fahria, Amelia, & Zahara, 2020).

Tidak efektifnya pembelajaran daring menuntut guru untuk dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi pendidikan untuk menjawab kekurangan akan tersedianya sumber belajar yang variatif dengan pelbagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya menyesuaikan karakteristik dari siswa yang akan diajar (Palimbong, 2020). Media sendiri, menurut Hamidjojo dalam Miftah (2013) dimaknai sebagai segala bentuk perantara untuk menyebarkan ide atau gagasan seseorang. Pembelajaran diartikan sebagai usaha untuk membelajarkan seseorang. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk perantara untuk menyebarkan ide-ide (materi) untuk membelajarkan seseorang.

Seyogyanya, pengembangan media pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan teknologi. Media pembelajaran seperti ini menempati posisi strategis dalam mempermudah proses belajar dan mengajar. Seorang guru yang kreatif pastilah mampu mengembangkan media pembelajaran seperti itu. Guru kreatif dapat mengembangkan media pembelajaran dengan desain-desain yang imajinatif sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan media pembelajaran yang

**Seminar Nasional Pendidikan Fisika**  
Banjarmasin, 11 September 2021  
ISBN : 978-623-7533-88-7

kreatif dan inovatif, seorang guru kreatif dapat lebih memotivasi siswa untuk juga bersikap kreatif (Fitriyani, Supriatna, & Sari, 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka program studi Pendidikan Fisika berupaya untuk menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari berbagai guru kreatif di seluruh Indonesia melalui perlombaan media pembelajaran untuk mahasiswa (i) dan guru-guru di seluruh Indonesia, yakni Lomba Mengajar Kreatif atau *Creative Teaching Competition (Creation)*. Lomba Mengajar Kreatif merupakan lomba pengembangan media pembelajaran multimedia untuk mengajar secara virtual dengan sasaran mahasiswa aktif jenjang D3/D4/S1 semua program studi dari PTN/PTS di seluruh Indonesia atau guru kelas/mata pelajaran jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA/ Sederajat di seluruh Indonesia yang diselenggarakan oleh program studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Adapun tujuan dari pelaksanaan lomba mengajar kreatif yaitu meningkatkan semangat berkompetisi membuat media pembelajaran mahasiswa (i) perguruan tinggi di Indonesia dalam era transformasi teknologi saat ini; memberikan tempat bagi mahasiswa (i) dan/atau guru-guru untuk berkontribusi dalam memperkaya konten edukasi di sosial media; serta meningkatkan kreativitas, kemampuan, dan wawasan mahasiswa dan/atau guru-guru dalam media pembelajaran berbasis multimedia.

Adapun yang menjadi aspek penilaian dari perlombaan ini yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan tema, isi/konten rencana pelaksanaan pembelajaran, kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan, isi/konten materi media pembelajaran, orisinalitas dan kreativitas media pembelajaran, penyampaian isi/konten media pembelajaran dalam video yang direkam.

## **2. Metode**

### *2.1. Kerangka Pemecahan Masalah*

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, dalam kegiatan lomba mengajar kreatif ini media pembelajaran harus sesuai dengan aspek penilaian yang secara umum meliputi kesesuaian media pembelajaran dengan tema, isi/konten rencana pelaksanaan pembelajaran, kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan, isi/konten materi media pembelajaran, orisinalitas dan kreativitas media pembelajaran, penyampaian isi/konten media pembelajaran dalam video yang direkam.

### *2.2. Sasaran/Peserta Kegiatan*

Peserta dalam Lomba Mengajar Kreatif ini merupakan mahasiswa aktif jenjang D3/D4/S1 semua jurusan/program studi dari PTN/PTS di seluruh Indonesia atau guru kelas/mata pelajaran jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA/ Sederajat di seluruh Indonesia. Peserta mendaftar sebagai

**Seminar Nasional Pendidikan Fisika**  
Banjarmasin, 11 September 2021  
ISBN : 978-623-7533-88-7

perseorangan/individu atau kelompok. Peserta yang mendaftar sebagai kelompok beranggotakan maksimal 2 orang anggota.

### *2.3. Metode yang digunakan*

Metode kegiatan yang digunakan dalam lomba mengajar kreatif adalah peserta membuat akun di portal perlombaan, yakni *Portal Si Pandu Creation* dan melengkapi data sesuai isian yang tersedia. Selanjutnya, peserta mengembangkan RPP dan media pembelajaran. Jika telah selesai, maka peserta dapat mengunggah *file-file* perlombaan tersebut ke akun *Portal Si Pandu Creation* masing-masing sesuai ketentuan. Pengumuman pemenang disampaikan melalui telepon, *WhatsApp*, pengumuman di *Portal Si Pandu*, dan media resmi perlombaan lainnya.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Lomba mengajar kreatif merupakan lomba pengembangan media pembelajaran multimedia untuk mengajar secara virtual tingkat nasional dengan sasaran peserta, yakni mahasiswa aktif jenjang D3/D4/S1 semua jurusan/program studi dari PTN/PTS dan guru kelas/mata pelajaran jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA/Sederajat di seluruh Indonesia yang diselenggarakan oleh program studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Tema lomba mengajar kreatif ini yaitu “Inovasi Pembelajaran Digital dalam Era Normal Baru”.

Bentuk kegiatan lomba mengajar kreatif ini hanya terdiri dari satu babak, yaitu peserta mengunggah media pembelajaran kemudian tahap seleksi penjurian. Lomba mengajar kreatif terbagi menjadi dua kategori lomba. Pertama, yaitu multimedia pembelajaran fisika yang media pembelajarannya berupa materi atau sub-materi fisika SMA/MA/ sederajat kelas 10/11/12. Kedua, yaitu multimedia pembelajaran non-fisika yang berisikan materi non-fisika (biologi, kimia, Bahasa Indonesia, matematika, dan lainnya). Target peserta merupakan perseorangan atau kelompok beranggotakan maksimal 2 orang anggota. Tahap pendaftaran peserta lomba mengajar kreatif dilaksanakan dalam 3 gelombang pendaftaran.

**Seminar Nasional Pendidikan Fisika**  
 Banjarmasin, 11 September 2021  
 ISBN : 978-623-7533-88-7



Gambar 1. Poster Lomba Mengajar Kreatif

Kegiatan lomba mengajar dilaksanakan secara online, begitu juga tahap seleksi penjurannya. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta pun sangat beragam. Beberapa mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis android, salindia interaktif dan lain sebagainya. Media-media yang dikembangkan pun sarat akan penerapan teknologi terbaru.



Gambar 2. Video Simulasi Penggunaan Media Pembelajaran Peserta

Tahap seleksi penjurian media pembelajaran yang dikirimkan oleh peserta dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021 - 30 September 2021.

Kode Registrasi	RPP	Media	Video
Nama Peserta 1			
Sekolah/Univ			
No	Aspek Penilaian	Nilai	
1	RPP		
	a. Penggunaan diksi dan tata bahasa baku sesuai PUEBI(10)	<input type="text"/>	
	b. Sistematis, runut dan jelas (10)	<input type="text"/>	
	c. Kesesuaian RPP dengan media pembelajaran (10)	<input type="text"/>	

**Seminar Nasional Pendidikan Fisika**  
 Banjarmasin, 11 September 2021  
 ISBN : 978-623-7533-88-7

The image shows a digital form for evaluating creative teaching media. It is divided into two main sections:

- 2 Media Pembelajaran**: This section contains six criteria, each with a dropdown menu for scoring:
  - Aspek kebaruan/inovasi media pembelajaran yang dibuat (15)
  - Efektivitas dan efisiensi dalam penggunaan dan/atau pembuatan media pembelajaran (mudah dan sederhana dalam pengoperasian/penggunaan /pengelolaan med. pblj.) (15)
  - Kejelasan konsep/materi yang disampaikan dalam media pembelajaran (15)
  - Kesesuaian Media Pembelajaran dengan kondisi saat ini (15)
  - Kesesuaian dengan Tema perlombaan (yaitu: Inovasi Pembelajaran Digital dalam Era Normal Baru) (10)
  - Kesesuaian penggunaan/pemilihan media (video, audio, gambar) dalam media pembelajaran (15)
- 3 Video Simulasi Mengajar**: This section contains five criteria, each with a dropdown menu for scoring:
  - Kemampuan mengimplementasikan RPP dan media pembelajaran yang dibuat dalam proses mengajar(15)
  - Kemampuan membuka dan menutup pembelajaran (15)
  - Keterampilan menjelaskan materi melalui media pembelajaran yang dibuat (15)
  - Teknik pengambilan gambar dan pengeditan video/audio (15)
  - Kualitas nilai pesan-pesan yang disampaikan (10)

Gambar 3. Portal Penjurian Lomba

Penilaian dilakukan murni oleh dewan juri yang berasal dari Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat. Penetapan pemenang lomba dilakukan berdasarkan atas skor tertinggi peserta yang diurutkan secara nasional. Kriteria penilaian lomba mengajar kreatif secara garis besar meliputi :

- Kesesuaian media pembelajaran dengan tema.
- Isi/konten rencana pelaksanaan pembelajaran.
- Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan.
- Isi/konten materi media pembelajaran.
- Orisinalitas dan kreativitas media pembelajaran.
- Penyampaian isi/konten media pembelajaran dalam video yang direkam.

Berdasarkan hasil seleksi penjurian diperoleh pemenang lomba mengajar kreatif pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Daftar Pemenang Lomba Mengajar Kreatif

Nama Peserta	Afiliasi	Predikat
Hafiz Anshari, S.Pd.	SMAN 1 Kelumpang Hilir	Juara 1
Herly Ariani, S.P.	SD Islam Terpadu Al Khair	Juara 2
Andya Satya Purnomo Putro, S.Si.	SMAN Banua Kalsel	Juara 3



Gambar 4. Poster Pengumuman Pemenang

#### 4. Simpulan

Pada lomba mengajar kreatif ini media pembelajaran telaah sesuai dengan aspek penilaian yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan tema, isi/konten rencana pelaksanaan pembelajaran, kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan, isi/konten materi media pembelajaran, orisinalitas dan kreativitas media pembelajaran, penyampaian isi/konten media pembelajaran dalam video yang direkam. Secara keseluruhan, proses pelaksanaan lomba mengajar kreatif dapat dikatakan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan misi dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### Daftar Pustaka

- Fajria, A, Fatimah, N, Susanti, A and Munfangati, R 2021 *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19* (Yogyakarta: UAD Press)  
Rhamadani, D, Maesaroh, & Putri, R 2021 *Proceeding Seminar Nasional* (Pamulang: Universitas Pamulang)  
Fahria, A, Amelia, K and Zahara, C R 2020 *Pandemi Coron, Disrupsi Pendidikan dan Kreativitas Guru*. (Aceh: Syiah Kuala University Press)

**Seminar Nasional Pendidikan Fisika**  
Banjarmasin, 11 September 2021  
ISBN : 978-623-7533-88-7

Palimbong, A 2020 *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, **17**(2), 185-198.

Miftah, M 2013 *Kwangsan*, **I**(2), 95-105.

Fitriyani, Y, Supriatna, N and Sari, M Z 2021 *Jurnal Kependidikan*, **7**(1), 97-109.