



LUXNOS

JURNAL SEKOLAH TINGGI TEOLOGI PELITA DUNIA

P-ISSN: 2527-7561

E-ISSN: 2722-3809

Volume 8 Nomor 2, Desember 2022

Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Digital dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa

Agus Sanjaya¹

Sekolah Tinggi Teologi Pelita Dunia Tangerang
agussanjaya_pdt@yahoo.co.id

Abraham Tefbana²

Sekolah Tinggi Teologi Pelita Dunia Tangerang
tefbana.abraham@gmail.com

Donna Mutiara Nainggolan³

Sekolah Tinggi Teologi Pelita Dunia Tangerang
donnamutiara@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the implementation of a digital technology-based creative learning model in developing student creativity in the teaching and learning process. Professors design project-based learning planning to develop creativity by utilizing digital technology. Creative learning based on digital technology significantly arouses student interest and initiative in completing coursework independently and collaboratively. This research uses descriptive qualitative research methods to explain the implementation of digital-based learning models that can develop student creativity. The concept is that developing student creativity makes it possible to achieve maximum learning outcomes.

Keywords: *Creative learning, student creativity, digital technology.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Dosen mendesain perencanaan pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kreativitas dengan memanfaatkan teknologi digital. Pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital signifikan membangkitkan animo dan inisiatif mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah baik secara mandiri maupun kolaboratif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menjelaskan implementasi model pembelajaran berbasis digital yang dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. Konsepnya bahwa mengembangkan kreativitas mahasiswa memungkinkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kata Kunci: Pembelajaran kreatif, kreativitas mahasiswa, teknologi digital

Pendahuluan

Model pembelajaran terus berkembang dari generasi ke generasi mengikuti perkembangan zaman karena pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan model pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan upaya para ilmuan dalam memenuhi tuntutan perkembangan zaman di era teknologi digital.

Implementasi model pembelajaran berbasis digital merupakan upaya untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dosen sebagai pendidik profesional harus mampu memanfaatkan teknologi digital dalam mempersiapkan materi ajar, media pembelajaran dan strategi pembelajaran sampai pelaksanaan pembelajaran. Implementasi model pembelajaran berbasis digital menuntut kreativitas dosen agar membangkitkan animo, spirit dan inisiatif mahasiswa agar dapat memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya secara maksimal mengikuti proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif sebagai argumentasi-argumentasi logis dalam menjelaskan observasi dan informasi logis yang sistematis artikel ini. Metode.¹ Penelitian kualitatif deskriptif berbasis literatur, dalam menjelaskan objek penelitian berdasarkan literatur ilmiah berupa buku maupun jurnal. Studi literatur diupayakan peneliti untuk mendapatkan data dan informasi dalam membahas topik penelitian.² Peneliti meneliti berbagai buku dan jurnal terkait topik pembahasan untuk memberikan penjelasan ilmiah yang akurat dan terpercaya. Validasi data diverifikasi berdasarkan skema penelitian yang bermula dari pengamatan, pengumpulan data dan informasi, kemudian dibaca, didalami, dibandingkan, dianalisa dan dideskripsikan. Informasi dan data penelitian ini sebagai data sekunder karena diperoleh dari literatur ilmiah berupa buku dan jurnal tentang model pembelajaran kreatif berbasis digital. Sumber-sumber pemilihan literatur penelitian ini dimuat pada daftar pustaka yang merupakan rujukan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Model Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pengajar agar melalui proses pembelajaran peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman, keterampilan

¹ Abraham Tefbana, A. Dan Kia, "Peningkatan Kinerja Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi Dan Pandemi," *Jurnal Luxnos* 6, no. 2 (2020), 256.

² Abraham Tefbana, Yoel Betakore, Fredik Melkias Boiliu, "Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022).

dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, belajar adalah proses yang membantu peserta belajar dengan baik.³ Pembelajaran sebagai proses interaksi dan negosiasi antara dosen dengan mahasiswa dengan melibatkan bahan ajar, model, strategi, dan media pembelajaran serta hal-hal lain yang terkait didalam proses pembelajaran. Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai pengajaran oleh dosen agar mahasiswa belajar untuk menguasai konten pelajaran dan menerapkannya. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dan pengajaran. Karena pembelajaran merupakan interaksi antara dosen dengan mahasiswa, sedangkan pengajaran merupakan pekerjaan dosen saat mengajarkan mata kuliahnya kepada mahasiswa. Pembelajaran juga sebagai suatu sistem yang diterapkan untuk membantu proses belajar para mahasiswa di kampus.

Kata kreatif, kreasi, kreativitas, dan pencipta memiliki makna yang saling berkaitan. Kreasi (*Nomina*) berarti: (1) buatan, ciptaan, desain, komposisi, karya, produk, perakitan, rekaan, susunan. (2) penemuan, penciptaan, invensi, penemuan. Kata kreatif (*Adjektiva*) berarti artistik, imajinatif, inovatif, inventif, produktif. Sedangkan kreativitas (*Nomina*) berarti inspirasi, daya cipta dan produktivitas. Sedangkan keator (*Nomina*) berarti daya cipta, arsitek, inspirasi, penemu, pencipta, pencetus, pendiri, komposer.⁴ Kreativitas didefinisikan sebagai aktivitas imajinasi dosen dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas mahasiswa dalam berinovasi bermula dari kemampuannya berimajinasi untuk menerapkan materi ajar dosen yang bersifat teoritis untuk dijadikan nyata dengan memanfaatkan teknologi digital. Jadi, imajinasi merupakan konsep dan konstruksi pemikiran untuk menerapkan ide atau gagasan yang dipikirkankan. Setiap mahasiswa memiliki kreativitas, namun tidak semua mahasiswa mampu dan ingin mengembangkannya sebagai potensi dirinya menjadi maksimal.

Smith dalam Suciati mengatakan bahwa Istilah "kreativitas" telah ditafsirkan oleh banyak ahli yang berbeda. Kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan internal pada tingkat ide, untuk menghasilkan ide-ide baru.⁵ Kreativitas dapat meningkatkan kemampuan berpikir imajinatif, karena kreativitas merupakan prasyarat untuk berpikir imajinatif.⁶ Oleh karena itu, kreativitas sering memunculkan inovasi, dan memiliki keterkaitan makna atau sesuatu yang abstrak menjadi nyata. Inovasi merupakan kemampuan memperbarui atau mengubah sesuatu menjadi baru. Kreativitas lebih

³ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Pare-pare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 13.

⁴ Sumiarti, "Strategi Pembelajaran Kreativitas dalam Pendidikan," *Educreative* 1, 2, (2016), 15.

⁵ Suciati, "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital," *Jurnal Pendidikan* 19, no. 2 (2018), 150.

⁶ Yana Kamarudin, "Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2021), 215.

berorientasi pada pengembangan kemampuan dalam proses pembelajaran, dan setiap mahasiswa memiliki potensi kreatif sebagai kemampuan yang dapat dimaksimalkan untuk meraih sukses. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif merupakan upaya dosen memotivasi mahasiswa berekspresi mengalami perubahan dalam pengetahuan (kognitif), perilaku (afektif), ketrampilan (psikomotorik) dan kerohanian (spiritual) dalam belajar. Implementasi pembelajaran kreatif diupayakan dosen dalam proses pembelajaran yang fokus pada pengembangan kemampuan mahasiswa agar mempraktekan setiap materi ajar yang dipelajarinya.

Sumiarti mengatakan kreativitas adalah proses aktif menciptakan, membentuk, mengembangkan, mengklasifikasikan, dan mengorganisasikan ide-ide kreatif atau kegiatan kreatif. Karena itu kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan berbagai hal dengan cara baru, mungkin tidak biasa dan menghasilkan solusi unik untuk masalah.⁷ Kreativitas dosen dalam pembelajaran akan sangat menentukan arah dan orientasi bahan ajar yang dapat diukur kebenarannya karena memberikan solusi, mahasiswa dapat memahami gambaran bahan ajar melalui pemanfaatan berbagai media dalam teknologi pembelajaran. Tentu hal ini menjadi salah satu faktor pendorong dalam pembelajaran kreatif bagi mahasiswa.

Pembelajaran kreatif bagi mahasiswa sebagai keterampilan utama dari indikator prestasi belajar yang diharapkan membawa hasil yang baik, karena dalam penerapan pembelajaran mahasiswa menjadi kritis, kreatif dan antusias, walaupun terkadang ada mahasiswa yang tertinggal karena tidak memiliki pengetahuan tentang media dalam proses belajar mengajar.⁸ Kreativitas dosen dalam proses pembelajaran menentukan arah dan orientasi pelaksanaan pembelajaran, bergantung pada penetapan media dan strategi pembelajaran. Kreativitas dosen mendesain dan mempersiapkan bahan ajar dapat membangkitkan animo, spirit dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Indikator utama keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah kemampuan mengembangkan kreativitasnya dalam menerapkan materi ajar dengan memanfaatkan teknologi digital.

Model pembelajaran kreatif dapat diamati berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu: a) kategori pengetahuan, berkaitan dengan kemungkinan untuk bernalar secara luas, b) kategori sikap, berkaitan dengan perilaku dan emosi seseorang.⁹ Sedang model pembelajaran inovatif dapat dilakukan melalui adaptasi model pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membebaskan peserta didik dari kejenuhan belajar. Melalui model pembelajaran inovatif, peserta didik harus

⁷ Sumiarti, "Strategi Pembelajaran Kreativitas dalam Pendidikan, 16.

⁸ Abdul Aziz Muslimin dan Mutakallim, "Kreativitas dalam Pembelajaran," *Tarbawi* 4, no. 2 (2019), 78.

⁹ Irdamurni Kurnia, Puspita Sari, Neviyarni, "Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD," *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"* 3, No. 1 (2020), 47.

terbebas dari perasaan bosan, malas, takut gagal, atau perasaan tertekan akibat *deadline* pekerjaan rumah, dan lain-lain.¹⁰ Model pembelajaran kreatif merupakan tanggung jawab dosen dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa. Tolak ukur keberhasilan seorang dosen dalam pembelajaran adalah kemampuannya mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam mempraktekan materi ajar yang diajarkannya. Sedangkan pencapaian tertinggi mahasiswa dalam proses belajar mengajar adalah kemampuan mengembangkan kreativitasnya dalam menerapkan materi ajar yang dipelajarinya sesuai instruksi perencanaan pembelajaran yang didesain dosen pada setiap mata kuliah. Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran berkualitas yang sangat bergantung pada kreativitas dosen dan motivasi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya proses pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh adalah cara pengajaran yang sama sekali baru, tetapi strategi pembelajaran baru yang berbeda dari ruang kelas di mana siswa dan guru berinteraksi melalui internet melalui konferensi video, kolaborasi siswa, dan partisipasi dalam peluang pendidikan sinkron atau asinkron.¹¹ Pembelajaran jarak jauh merupakan model pembelajaran yang menuntut kreativitas, baik dosen maupun mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan. Model pembelajaran jarak jauh merupakan interaksi pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang, namun tetap menuntut kreativitas dan upaya mahasiswa agar tetap berkolaborasi dengan teman-temannya dalam belajar maupun menyelesaikan tugas-tugas kelompok.

Pesan instan adalah teks yang berkomunikasi secara real time, seperti percakapan antara orang-orang melalui Internet. Banyak aplikasi pesan instan *open source* saat ini, termasuk *eBuddy*, *Yahoo Messenger*, *Pidgin* dan *Skype*. Fitur yang disediakan oleh perangkat lunak perpesanan instan termasuk pesan instan, percakapan, tautan *web*, *video*, gambar, *audio*, file, percakapan, konten *streaming*, dan sumber daya seluler.¹² Pembelajaran kreatif berbasis digital menuntut kemampuan memahami dan mengoperasikan teknologi digital secara professional, agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Virtual Learning Environment (AVA) adalah *platform web* untuk pembelajaran digital yang dipakai beberapa lembaga pendidikan. Lingkungan belajar virtual menyediakan sistem pembelajaran multi-komponen yang melengkapi keunggulan pembelajaran berbantuan komputer dan ruang kelas. Salah satu proses yang meningkatkan pengalaman belajar secara *virtual*. Pembelajaran di ruang *virtual* menjadi pusat bagi siswa, bekerja secara mandiri dengan penuh tanggung jawab atas tugas-

¹⁰ Ahmad Jais, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)," *Sabilarrsyad* 4, no. 1 (2019), 115.

¹¹ Meiyanto Eko Sulisty, Jenis-jenis Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Untuk Para Pengusaha. *Jurnal Telematika*, Vol. 9, No. 1 (2012), 32.

¹² Meiyanto Eko Sulisty, Jenis-jenis Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Untuk Para Pengusaha. 32.

tugas pembelajarannya.¹³ Ruang pembelajaran virtual, materi ajar tersedia dalam bentuk program pembelajaran pada komputer berupa modul. Mekanisme lain yang dapat dipakai mahasiswa untuk berinteraksi dalam forum diskusi adalah melalui tautan *Cyber Tutor* yang baru. Dengan akun email, mahasiswa terhubung dengan konten kursus dan staf di kampus untuk mendiskusikan hal-hal praktis terkait tugas-tugas belajar. Mahasiswa dapat mengunduh materi dan mendiskusikan ujian, dan laporan-laporan perkuliahan. Selanjutnya penerapan model pembelajaran kreatif AVA dievaluasi terkait sumber daya ruang pembelajaran virtual melalui survei, kelompok fokus, dan formulir umpan balik online.

Pembelajaran mobile adalah pembelajaran menggunakan teknologi seluler nirkabel (*smartphone*). *Mobile learning* memberikan akses mudah ke informasi dan materi pembelajaran kapan saja, di mana saja. *Model learning* memudahkan untuk mengaktifkan peserta didik yang ingin belajar kapan saja, di mana saja, tanpa batasan ruang dan waktu. Artinya, dengan menggunakan *mobile learning*, siswa dapat menikmati kenyamanan belajar tanpa mengurangi kewajiban dan tanggung jawabnya.¹⁴ *Mobile learning* merupakan model pembelajaran kreatif berbasis digital menggunakan *smartphone*, yang memungkinkan dan memudahkan para mahasiswa untuk mengakses konten pembelajaran secara fleksibel pada setiap saat. Model pembelajaran kreatif berbasis digital sangat memudahkan para mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas, dan terlebih mengoptimalkan diri dalam kreativitas.

Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa

Kreativitas merupakan ketrampilan yang sangat penting dan potensial untuk dikembangkan dalam diri setiap mahasiswa untuk berinovasi dalam belajar dan bekerja. Ketrampilan berpikir kreatif dapat memampukan mahasiswa untuk menemukan ide dan gagasan baru dalam mengeksplorasi dirinya melalui berbagai kegiatan dalam belajar dan menerapkannya untuk masa depannya. Asrani menjelaskan bahwa kreativitas akan memberikan modal bagi generasi penerus bangsa untuk menciptakan masyarakat yang produktif dan inovatif. Kreativitas berpotensi untuk menciptakan generasi penerus yang mampu menggali potensinya dalam menemukan ide-ide untuk memecahkan berbagai masalah, baik secara personal, kolektif maupun kultural.¹⁵ Kreativitas merupakan salah satu potensi diri yang ada pada pribadi setiap

¹³ Taufiq Nur Azis, Pendidikan dan Dakwah Melalui Media Sosial, https://www.researchgate.net/publication/352887544_Media_Pembelajaran_Digital Web 01/07/2021, 4.

¹⁴ Taufiq Nur Azis, Pendidikan dan Dakwah Melalui Media Sosial, https://www.researchgate.net/publication/352887544_Media_Pembelajaran_Digital Web 01/07/2021, 4.

¹⁵ Asrani, "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Strategi Outdoor Learning Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Langsung* 6, no. 2 (2019), 97.

mahasiswa yang harus dikembangkan melalui pendidikan formal maupun informal. Oleh karena itu, perlunya kemampuan dosen untuk mengenal dan mengembangkan kreativitas dan inovasi diri mahasiswa melalui kegiatan perkuliahan baik didalam maupun diluar ruang kuliah.

Neviyarni dkk., mengatakan kreativitas merupakan kemampuan yang penting bagi mahasiswa. Melalui kreativitas, anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara efektif dan efisien serta memungkinkan keberhasilan di masa depan.¹⁶ Ide dan gagasan dalam berpikir dan bekerja kreatif merupakan kemampuan tersembunyi didalam diri mahasiswa, yang harus dieksplorasi dengan cara diperhadapkan dengan tantangan-tantangan dalam proses perkuliahan. Sumiarti mengatakan cara untuk mengenal ciri-ciri orang kreatif. yaitu: (1) mencari jalan keluar dari masalah dan melihat masalah dari sudut pandang yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain, (2) mau mengambil resiko yang kemungkinan orang lain menghindarinya, (3) memiliki keberanian untuk berada di posisi yang berbeda dan berpegang teguh pada keyakinannya, (4) berusaha mengatasi rintangan dan tantangan, yang mungkin orang lain menyerah.¹⁷ Pada prinsipnya mahasiswa-mahasiswa yang kreatif, memiliki cara pandangan yang berbeda dari pada mahasiswa pada umumnya dalam menghadapi masalah. Misalnya; Pada umumnya mahasiswa melihat masalah sebagai momok, sedangkan mahasiswa kreatif melihat masalah dalam pembelajaran sebagai peluang untuk mengembangkan kreativitas dirinya dalam belajar dan menyelesaikan masalah tersebut. Kelebihan dari mahasiswa-mahasiswa yang kreatif adalah selalu berpikir positif, dan optimisi dalam menghadapi masalah dalam pembelajaran.

Wena didalam Saddam dkk., mengatakan tahapan model pembelajaran kreatif, yaitu: (1) pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah hasil akhir pembelajaran yang diharapkan, (2) mahasiswa melaksanakan kajian terhadap konsep atau masalah yang dibahas, (3) mahasiswa menafsirkan hasil kajian dengan cara analisis, diskusi, tanya jawab, simulasi atau uji coba, (4) peserta didik diinstruksikan untuk kreatif agar menghasilkan konsep atau tema atau masalah yang dibahas, (5) mengadakan evaluasi terhadap proses pembelajaran kreatif.¹⁸ Dalam implementasi pembelajaran kreatif mahasiswa diberikan tugas belajar secara berkelompok. Tujuannya agar mahasiswa berkolaborasi dan bersinergi dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas tersebut. Mahasiswa mengeksplorasi kreativitasnya dalam tugas kelompok melalui diskusi untuk mengumpulkan data dan informasi yang akurat terkait

¹⁶ Indarmurni, Kurnia Puspita Sari, Neviyarni, "Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD, 45."

¹⁷ Sumiarti, "Strategi Pembelajaran Kreativitas dalam Pendidikan." 16.

¹⁸ Saddam Sawaludin, Zedi Muttaqin, Sina, "Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2019).

tugas, selanjutnya menganalisa, menginterpretasi, mendeskripsikan dan menyimpulkan hasil kerja kelompoknya.

Salma dan Ani mengatakan kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang dilandasi oleh kemampuan mengelola proses pembelajaran, memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dan mengambil resiko untuk berhasil atau gagal.¹⁹ Sedangkan Fahmi dan Wuryandini mengatakan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus selalu dikembangkan dan dimutakhirkan agar siswa memiliki kreativitas yang meliputi keterampilan berpikir kreatif, sikap dan tindakan kreatif.²⁰ Kreativitas mahasiswa dapat dikembangkan dosen melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek, yang menuntun mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, menemukan gagasan, ide dan inovasi baru melalui diskusi untuk menyelesaikan tugas kuliah atau masalah dalam tugas kuliah tersebut. Mahasiswa yang berpikir kreatif tidak hanya mampu memecahkan dan menyelesaikan masalah dan tugas kuliahnya, tapi mampu memahami dan menjadikan masalah dalam tugas-tugas kuliahnya sebagai kesempatan untuk berinovasi dalam mencapai sukses.

Dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa membutuhkan media dan teknologi yang tepat sesuai kebutuhan. Dengan demikian, dosen perlu untuk mendukung dan memfasilitasi pengembangan kreativitas mahasiswa sesuai mata kuliah yang diampu. Di era teknologi informasi berbasis digital sangat membantu mahasiswa mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan setiap tugas kuliah baik itu berbasis proyek yang dalam kelompok maupun secara individu.

Pembelajaran Berbasis Digital

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi secara intensif menguasai semua lini kehidupan manusia tak terkecuali dunia pendidikan. Pelaksanaan pendidikan berbasis teknologi digital memudahkan para pegiat pendidikan untuk menjangkau hampir seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini karena pelaksanaan pendidikan berbasis digital menjadi lebih fleksibel, berorientasi pada tujuan, berpusat pada peserta didik, bersifat konstruktif dan kolaboratif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Suciati menjelaskan bahwa pembelajaran digital pada dasarnya adalah pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan internet. Sistem pembelajaran berbasis teknologi digital yang dimungkinkan oleh intensitas

¹⁹ Salma Nurfarizi, Ani Maryani, "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020, 156.

²⁰ Fahmi dan Wuryandini, "Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Larutan Elektrolit Berbasis Proyek Pada Peserta Didik SMA," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 14, No. 2 (2020), 2609.

penggunaan teknologi informasi yang berkembang pesat dan luas, dan signifikan mempengaruhi unsur-unsur pendukung pendidikan, misalnya munculnya berbagai bentuk bahan ajar digital, skenario pembelajaran digital, penilaian hasil belajar, dan begitu seterusnya.²¹ Walau pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan beragam bentuknya, namun dalam konteks ini teknologi digital dapat dimanfaatkan mahasiswa mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliahnya. Kemampuan dosen untuk mendesain model pembelajaran berbasis proyek, memacu para mahasiswa agar mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis teknologi digital.

Nur Afif mengatakan bahwa pembelajaran digital dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi dengan peserta didik lain, melalui tugas pembelajaran berbasis proyek menggunakan teknologi informasi berbasis digital. Dalam skenario pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kreativitas dan berinovasi.²² Pendekatan pembelajaran di era teknologi digital memberikan ruang bagi para mahasiswa untuk belajar mengembangkan kreativitasnya melalui berbagai model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini menuntut dosen untuk mendesain berbagai model pembelajaran berbasis proyek, untuk melibatkan semua mahasiswa agar aktif mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah.

Maryani dan Nurfarizi mengatakan bahwa model pembelajaran teknologi digital berbasis proyek didesain untuk memberikan peluang bagi mahasiswa agar mengembangkan kreativitas berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapinya dalam proses pembelajaran.²³ Penerapan model pembelajaran berbasis teknologi digital berpusat pada mahasiswa, agar mengembangkan kreativitasnya dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi digital. Kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengkreasi model pembelajaran kreatif secara mandiri.. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi digital untuk berlaraj kelompok, mengerjakan tugas kelompok dan juga mempresentasikan tugasnya secara online. Selain itu, tugas-tugas mahasiswa dapat didesain dalam bentuk video animasi sebagai bentuk kreativitas dalam model pembelajaran digital berbasis proyek. Video animasi hasil kreativitas mahasiswa yang dinilai memenuhi standar dapat dipublikasikan melalui *channel youtube* sebagai hasil karya yang dapat memacu sesama mahasiswa untuk mengembangkan kreativitasnya.

²¹ Suciati, *Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital,* Jurnal Pendidikan 19, No. 2 (2018), 147.

²² Nur Afif, *"Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital,"* Jurnal Pendidikan Islam 2, No. 1 (2019), 126.

²³ Salma Nurfarizi Ani Maryani, *"Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital,"* 156

Kesimpulan

Pembelajaran kreatif merupakan model pembelajaran produktif dari aktivitas imajinasi mahasiswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Imajinasi mahasiswa merupakan konsep dan konstruksi berpikir menemukan ide dan gagasan baru dalam mengerjakan tugas kuliahnya. Mahasiswa yang kreatif, mampu mengembangkan potensi dirinya dalam belajar, dan memiliki perspektif bahwa masalah sebagai peluang untuk mengembangkan kreativitasnya dengan cara berpikir positif dan optimisi dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Kreativitas mahasiswa dikembangkan melalui implementasi model pembelajaran berbasis digital proyek baik secara mandiri maupun kolaborasi. Model pembelajaran berbasis proyek memacu mahasiswa untuk berpikir kreatif dan kritis dalam berdiskusi untuk menemukan ide dan gagasan dalam menyelesaikan tugas kuliah. Mahasiswa yang berpikir kreatif mampu memahami dan menjadikan masalah tugas kuliahnya sebagai kesempatan untuk berinovasi dalam mencapai sukses.

Model pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan internet, yang signifikan mempengaruhi unsur-unsur pendukung pelaksanaan pembelajaran. Implementasi model pembelajaran berbasis teknologi digital berpusat pada mahasiswa, karena menuntut inisiatif mahasiswa mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengkreasi model pembelajaran kreatif secara mandiri. Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis digital dirancang dosen untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan kreativitas, memecahkan masalah, menemukan ide dan gagasan baru sebagai solusi dalam belajar.

Referensi

- Tefbana Abraham, Yoel Betakore, dan Fredik Melkias Boiliu. *"Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga di Masa Pandemi Covid-19."* *Jurnal Basicedu* 6, No. 1 (2022).
- Tefbana Abraham, A. Dan Kia. *"Peningkatan Kinerja Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi dan Pandem."* *Jurnal Luxnos* 6, No. 2 (2020).
- Maryani Ani, Salma Nurfarizi. *"Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital."* Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020.
- Asrani. *"Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Strategi Outdoor Learning Pada Siswa Sekolah Dasar."* *Jurnal Langsung* 6, No. 2 (2019).
- Fahmi dan Wuryandini. *"Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Larutan Elektrolit Berbasis Proyek Pada Peserta Didik SMA."* *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 14, No. 2 (2020).
- Jais, Ahmad. *"Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)."* *Sabilarrsyad* 4, No. 1 (2019).
- Kamarudin, Yana. *"Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran."* *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2021).

- Sari Kurnia Puspita, Neviyarni, & Irdamurni. "Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD." Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" 3, No. 1 (2020).
- Mutakallim, Abdul Aziz Muslimin. "Kreativitas dalam Pembelajaran." Tarbawi 4, No. 2 (2019).
- Nur Afif. "Pengajaran dan Pembelajaran Di Era Digital." Jurnal Pendidikan Islam 2, No. 1 (2019).
- Sawaludin, Zedi Muttaqin, Sina, Saddam. "Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan 2, No. 1 (2019).
- Suciati. "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital." Jurnal Pendidikan 19, No. 2 (2018).
- Sumiarti. "Strategi pembelajaran Kreativitas dalam Pendidikan." Educreative, 2, No. 2 (2016).
- Wardana, Ahdar Djamaluddin. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Pare-pare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.