

PEDAGOGI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN IPS: STUDI DI SMP NEGERI 2 PANDAK BANTUL YOGYAKARTA

Anik Widiastuti^{1*}, Nana Supriatna², Disman², dan Siti Nurbayani²
¹Universitas Negeri Yogyakarta, ^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia
anikwidiastuti@upi.edu

Abstrak

Peserta didik di masa pandemi Covid-19 telah terbiasakan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang sangat minim interaksi antar peserta didik dengan guru serta minim interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya. PJJ kebanyakan hanya didominasi pemberian tugas berupa pengerjaan soal di LKS, yang kemudian dikirim melalui forum grup kelas dan platform belajar online, perlu lebih meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta dengan metode kualitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII, guru IPS, pengawas sekolah, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif interaktif Milles Hubberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian yang diperoleh terkait pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS meliputi sepuluh bentuk pedagogi kreatif yang dikategorikan menjadi tiga perspektif yaitu *creative teaching*, *creative learning*, dan *learning for creativity*. *Creative teaching* yang dapat diidentifikasi antara lain *dialoggue triggering*, dan *inspire children's imagination and new ideas*; *Creative learning* berupa *brainstorming*, *development for imagination*, *tend to be attracted by novel things*, *questioning*, *task-oriented*, dan *collaboration*; *Teaching for creativity* berupa *creating a learning context for problem solving*, dan *supportive to learners' motivation*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS mampu menciptakan *joyfull learning* yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran.

Kata kunci: pedagogi kreatif, creative teaching, creative learning, teaching for creativity, pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Learning loss yang sering diperbincangkan sebagai permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama pandemi Covid-19 perlu ditindaklanjuti dengan optimalisasi pelaksanaan pembelajaran tatap muka di kelas. Pada dasarnya, masalah *learning loss* yang terjadi berkaitan erat dengan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. Peran guru juga perlu didefinisikan

kembali, karena guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan tetapi lebih berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk berkembang dan memberi kontribusi nyata bagi masyarakat (Indahri, 2020). Guru menjadi kunci kesuksesan pembelajaran karena merupakan aktor utama dalam memfasilitasi peserta didik untuk menguasai capaian pembelajaran yang ditargetkan.

Berdasarkan observasi dan diskusi di beberapa sekolah, peserta didik dibiasakan dan terbiasakan dengan PJJ yang kebanyakan hanya diisi dengan penugasan, sangat minim terjadi interaksi multiarah baik dengan guru maupun dengan peserta didik lain. Melalui sistem BDR (Belajar Dari Rumah), peserta didik dari hari ke hari selama lebih dari satu tahun belajar hanya dengan mengerjakan soal-soal di LKS atau soal yang di-*upload* guru di *platform* belajar *online* yang ditindaklanjuti dengan pengiriman tugas di forum grup kelas. PJJ yang hanya berorientasi pengerjaan soal seperti ini tentunya kurang memberikan bekal *lifeskil* bagi peserta didik. Hal tersebut diperparah pula dengan masih banyaknya kendala-kendala PJJ yang menyebabkan *learning loss*.

Kendala seperti tidak punya HP Android, tidak memiliki paket data dan lemahnya jaringan sinyal juga dijadikan alasan peserta didik untuk tidak terlibat dalam PJJ dan tidak mengumpulkan tugas-tugas BDRnya (Angmen, 2021). Hal tersebut diperkuat dengan hasil diskusi terhadap beberapa guru IPS melalui program PPG dalam jabatan yang menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan meningkatkan keterlibatan atau partisipasi peserta didik dalam PJJ. Dampaknya, peserta didik menjadi semakin pasif dan kurang interaktif selama pembelajaran tatap muka di era *new normal*. Peserta didik kurang berani melibatkan diri di kelas dan cenderung diam, aktivitasnya hanya terbatas mengikuti instruksi guru seperti mendengarkan serta mengerjakan soal tanpa terjalin interaksi aktif multiarah. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran.

Ginanjari, dkk., (2019) menegaskan bahwa keterlibatan peserta didik merupakan syarat utama dalam pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif. Untuk dapat mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, guru harus dapat mengoptimalkan interaksi antar peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik lain, maupun

peserta didik dengan media dan sumber belajar. Guru diharapkan mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang dapat dinikmati peserta didik atau mengarah pada *joyfull learning*. Model *Joyfull Learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang dijalani (Jumroh & Winarti, 2016).

Bagaimana menciptakan *joyfull learning*? Guru harus memiliki keterampilan pedagogi yang memadai. Pedagogi kreatif dapat menjadi alternatif pilihan guru untuk menjadikan *joyfull learning*. Glaveanue, et al., (2015: 8) menjelaskan bahwa, *a creative pedagogy should restore imaginary play and curiosity, joy and laughter, as part of peacefully weaving communitarian ties, participative interaction, and awareness.*

Apakah itu pedagogi kreatif? Aleinikov (2013) menjelaskan bahwa *creative pedagogy is a branch of pedagogy that emphasizes the central role of creativity for successful learning by teaching students how to learn creatively.* Supriatna & Maulidah (2020) mendefinisikan pedagogi kreatif sebagai perencanaan, penyelenggaraan kegiatan dan proses belajar mengajar yang imajinatif dan inovatif dalam kurikulum dengan strategi pembelajaran di dalam atau ruang kelas untuk tujuan pengembangan kreativitas peserta didik.

Terdapat tiga perspektif dalam pedagogi kreatif yaitu *creative teaching, crative learning, dan teaching for creativity.* Lin (2011) dan Lin (2014) menjelaskan *creative teaching as using imaginative approaches to make learning more interesting and effective, teaching as improvisational performance. The features of creative teaching, such as imaginative, dynamic, and innovative approaches, often inspire children's imagination and new ideas, dialoggue triggering, a-tug-of war, a-gap bridging process.*

Teaching for creativity merupakan *creating an environment, both external and social, that is stimulating and supportive to learners' motivation/enthusiasm and creative behaviour, creating a learning context for problem solving and appreciating learners' creative contributions, facilitate children's agency and engagement, such as strategies of learning to learn, or to exploring more new possibilities, often seek to be inventive in order to arouse*

curiosity and learning motivation, encouraging and providing opportunities for the development of those capacities (Lin, 2011). Teaching for creativity, focuses more on the objectives and strategies of developing learners' creative capacities. Strategies such as using a pragmatic approach to enhance creativity and pedagogical principles such as standing back, profiling learner agency, and creating time and space (Lin, 2014). Creative learning disebutkan oleh Lin (2011) dapat berupa *questioning, inquiring, searching, manipulating, experimenting, and even aimless play, playfulness, collaboration, development for imagination and possibility thinking, and supportive/resourceful context, open to experience, tend to be attracted by novel things, brainstorming, task-oriented.*

Pedagogi kreatif dengan ketiga perspektif yang dijelaskan di atas tentunya berpengaruh pada peserta didik sebagaimana dikemukakan Mazolla, et al. (2011) bahwa *creative pedagogy includes the influence of education on students for the acquisition of certain materials, making students more creative, changing traditional subject matter towards the achievement of creative goals, through the process of "creative transformation" so that students are no longer "objects" of pedagogy, but become creators in a field that is taught.* Pedagogi kreatif tidak lagi menjadikan peserta didik sebagai objek pembelajaran, tetapi menjadikan peserta didik sebagai kreator pada bidang yang diajarkan. Dezuanni & Jetnikoff (2011: 264) menyatakan bahwa *creative pedagogy is an imaginative and innovative curriculum structure and teaching strategy in the school classroom and the development of students' creative energy.* Pedagogi kreatif yang tidak memiliki bentuk baku karena bersifat imajinatif dan inovatif dalam strategi pengajarannya, diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui pedagogi kreatif akan mendorong optimalisasi kreativitas peserta didik yang akan bermanfaat dalam menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. Lin (2014) menyatakan bahwa, *the conceptual framework of creative pedagogy is generated from various approaches that integrate the many factors of developing creativity, so that creative pedagogy offers a more holistic view of the principles of pedagogy for developing everyday creativity.* Pedagogi kreatif yang

mengintegrasikan berbagai faktor pengembangan kreativitas serta dilakukan dengan berbagai kombinasi pendekatan dapat mengarah pada pemeliharaan kreativitas sehari-hari. Kreativitas dapat muncul pada diri seseorang apabila orang tersebut mampu memunculkan gagasan baru yang tidak dipikirkan orang atau menawarkan sesuatu yang menarik atau berbeda dibandingkan dengan gagasan sebagian besar orang (Supriatna & Maulidah, 2020: 14). Kreativitas memiliki peran penting pada keterampilan hidup seseorang untuk menjalani kehidupan sosial yang penuh dengan dinamika.

Di dalam masyarakat yang dinamis yang erat dengan terjadinya perubahan sosial, kreativitas memiliki peran penting sebagai bekal seseorang dalam pengembangan pribadi. *Creativity is considered to be critical for facing the social and economic changes of today's society, as well as for attaining personal development, social inclusion, active citizenship and employment* (Barajas, et al., 2018). Hal ini sangat erat kaitannya dengan pembelajaran IPS yang memiliki bidang kajian kehidupan sosial dan bertujuan membentuk *good citizen*. Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Rahmaniah, 2012). Untuk mencapai tujuan tersebut, pedagogi kreatif sangatlah relevan menjadi pilihan guru IPS untuk diterapkan dalam pembelajaran.

IPS memiliki kajian yang sangat kompleks mengenai berbagai fenomena sosial dengan ruang lingkup yang luas karena merupakan integrasi berbagai ilmu seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, politik, hukum, psikologi, antropologi, yang disederhanakan untuk keperluan pembelajaran atau pendidikan. Ciri khas pelajaran IPS adalah adanya integrasi atau perpaduan dari berbagai mata pelajaran. Dengan kompleksitas bidang kajian IPS tersebut, guru dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan pedagogi yang memadai.

Pedagogi kreatif menjadi salah satu peluang untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui proses pembelajaran dimana kreativitas yang dikembangkan dapat diterapkan dalam penyelesaian masalah sehari-hari secara

kreatif. Hal ini tentunya akan dapat terwujud apabila pembelajaran dilaksanakan secara efektif.

Untuk tercapai efektivitas dalam pembelajaran, baik guru maupun peserta didik harus berpartisipasi aktif dan memaksimalkan potensi kreativitas yang dimiliki. Sebagaimana ditegaskan Glaveanu, et al., (2015: 7) bahwa, “*As such, there is increased recognition of the fact that creative pedagogies cannot focus exclusively on either teachers or students but on their relation...*” Bagaimana relasi guru dan peserta didik di dalam pembelajaran yang mencerminkan pedagogi kreatif? Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta dalam pembelajaran IPS di kelas VIID dan VIII. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah satu guru IPS kelas VII, satu pengawas sekolah, satu kepala sekolah, dan peserta didik yang berjumlah 61.

Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat guru melaksanakan pembelajaran untuk menggali data pedagogi kreatif yang terjadi selama pembelajaran IPS di kelas dengan fokus pada aktivitas yang dilakukan guru (*creative teaching*), aktivitas yang dilakukan peserta didik (*creative learning*), serta bagaimana lingkungan serta atmosfer belajar yang mendukung kreativitas dapat tercipta (*teaching for creativity*). Wawancara juga dilakukan terhadap guru, pengawas sekolah, kepala sekolah, dan peserta didik tentang pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi pedagogi kreatif yang tertuang dalam perangkat pembelajaran guru IPS yang terdiri dari silabus, RPP, LKPD, bahan ajar, media pembelajaran, dan penilaian.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif interaktif Milles & Hubberman (2005) yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data penelitian yang telah terkumpul direduksi untuk dipilah antara data yang relevan dan tidak relevan dengan tujuan penelitian,

kemudian data dianalisis dan disajikan pada tahap penyajian data. Penyajian dapat ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan yaitu tentang pedagogi kreatif yang terjadi dalam pembelajaran IPS. Saat dapat dirasa masih kurang lengkap, peneliti melakukan pengumpulan data kembali yang ditindaklanjuti dengan mereduksi, menyajikan data, dan menarik kesimpulan akhir secara simultan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian yang diperoleh dikategorikan menjadi tiga perspektif pedagogi kreatif yaitu *creative teaching* berkaitan dengan aktivitas guru, *creative learning* berkaitan dengan aktivitas peserta didik, serta *teaching for creativity* berkaitan bagaimana menciptakan lingkungan belajar IPS yang mendukung. Pedagogi kreatif meliputi tiga perspektif sebagaimana dikemukakan oleh Lin (2011) dan Lin (2014) yang meliputi *creative learning*, *creative teaching*, dan *teaching for creativity*. *Creative learning is an essential part of creative pedagogy since its focus is on children's action which embraces children's intrinsic curiosity intuition; Creative teaching, focuses on teaching and teacher's actions, as a creative, innovative, and imaginative approach to teaching; Teaching for creativity, considers the significance of a creativity-supporting environment.*

Dari pembelajaran yang dilakukan guru IPS SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta di kelas VIID dan VIIE dapat diidentifikasi beberapa pedagogi kreatif yang terjadi seperti yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedagogi Kreatif dalam Pembelajaran IPS

<i>Creative Teaching</i>	<i>Creative Learning</i>	<i>Teaching for Creativity</i>
<i>Dialogue triggering</i>	<i>Development for imagination</i>	<i>Creating a learning context for problem solving</i>
<i>Inspire children's imagination and new ideas</i>	<i>Brainstorming</i>	<i>Supportive to learner motivation</i>

	<i>Tend to be attracted by novel things</i>	
	<i>Questioning</i>	
	<i>Task Oriented</i>	
	<i>Collaboration</i>	

Creative teaching berupa *dialogue triggering* dilakukan guru IPS dalam pembelajaran di kelas dengan cara menyajikan suatu fakta sosial yang riil terjadi di sekitar. Guru memberikan contoh peristiwa kontekstual sebagai pemantik yang berupa permasalahan sosial terkait dengan materi pembelajaran untuk memicu dialog di dalam pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan guru adalah menyajikan masalah tentang cabai yang harganya anjlok di saat panen raya sebagai pemicu dialog kelas. Guru memilih masalah cabai karena di wilayah sekitar peserta didik banyak terdapat petani cabai sehingga pembelajaran lebih kontekstual. Pada saat melakukan *dialogue triggering* ini, guru melanjutkan dengan menginspirasi imajinasi dan ide baru peserta didik (*inspire children's imagination and new ideas*) yaitu mengajak peserta didik berandai-andai apabila peserta didik menjadi petani cabai, dan menghadapi masalah tersebut apa yang akan dilakukan. Guru juga mengajak berandai-andai jika peserta didik menjadi seorang wirausaha, apa yang akan dilakukan peserta didik sebagai bentuk inovasi. Pada aktivitas ini guru mendorong peserta didik untuk berimajinasi dan menyampaikan ide-ide yang berasal dari peserta didik dengan imajinasi mereka masing-masing secara bergantian, di mana hal ini mencerminkan terjadi *creative learning* berupa *development for imagination*.

Saat guru melakukan *dialogue triggering* dan *inspire children's imagination and new ideas* seperti ini, muncul *creative learning* berupa *brainstorming*. *Brainstorming* atau curah pendapat adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat (Sani, 2019: 204). Dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Bantul peserta didik berani mencurahkan pendapat berupa gagasan spontan merespon stimulus dari guru. “Ketika guru menyampaikan pertanyaan, peserta didik sudah mampu menyampaikan gagasannya dengan kreativitasnya masing masing”. Dapat

disimpulkan, proses *brainstorming* yang terjadi pada diri peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemikiran yang berbeda-beda sesuai dengan kreativitas mereka.

Amin (2016), menegaskan bahwa *brainstorming* memberikan keleluasaan peserta didik untuk mengemukakan argumennya, memecahkan masalah, dan menghargai pendapat orang lain. Dengan *brainstorming* ini tentunya partisipasi aktif atau keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran lebih tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan Amin (2016) menunjukkan bahwa dengan *brainstorming* peserta didik lebih ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran terutama dalam mengemukakan gagasan. Hal ini pun tampak terjadi di SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta di mana peserta didik tampak lebih ikut berpartisipasi di dalam pembelajaran IPS walaupun masih dengan malu-malu dan mengemukakannya dalam bahasa seusia anak SMP. Proses *brainstorming* terjadi secara klasikal saat membahas tentang permasalahan yang dipicu oleh guru sebagai bahan dialog, dan juga terjadi di dalam kelompok kecil. Darningwati, dkk., (2020), menyatakan bahwa *brainstorming* tidak hanya digunakan untuk diskusi kelompok, namun dapat dilaksanakan secara individual.

Pada situasi di atas, secara simultan muncul pedagogi kreatif yang disebut dengan *teaching for creativity* berupa *creating a learning context for problem solving*. Guru menciptakan konteks belajar yang mendorong peserta didik mencari cara penyelesaian masalah yang terjadi di sekitar. Melalui proses *dialogue triggering* dan *brainstorming*, terciptalah lingkungan belajar yang menstimulasi peserta didik untuk kreatif memecahkan masalah terutama yang terkait dengan realitas sosial. Di dalam pembelajaran IPS yang erat dengan realitas sosial dan problematika sosial, guru harus kreatif mengembangkan pembelajaran kontekstual sehingga peserta didik merasa pembahasan materi dekat dengan kehidupan mereka dan memunculkan keberanian peserta didik untuk merespon.

Dalam pembelajaran IPS yang dilakukan guru IPS SMP Negeri 2 Pandak Bantul Yogyakarta juga terjadi perspektif pedagogi kreatif "*teaching for creativity*" berupa *supportive to learners' motivation*. Guru mendorong peserta didik agar termotivasi dalam pembelajaran. Guru menciptakan situasi pembelajaran yang membuat peserta didik antusias dengan menyajikan hal-hal

baru yang menarik tentang materi. Guru menampilkan ide-ide unik yang belum pernah diketahui peserta didik tentang materi kewirausahaan seperti busa puntung rokok yang dapat diolah menjadi gantungan kunci unik dan juga sendok yang dapat dimakan dan memiliki beraneka varian rasa. Dengan informasi yang disajikan guru tersebut, tampak dapat mendorong peserta didik untuk memiliki keterbukaan dan ketertarikan yang tinggi dengan hal-hal baru dimana hal ini relevan dengan *creative learning* berupa *tend to be attracted by novel things*. Hal ini mencerminkan pedagogi kreatif karena terdapat pembelajaran IPS yang erat dengan situasi dan problematika sosial memungkinkan terjadinya berbagai kemungkinan baru sehingga peserta didik juga harus memahami hal-hal dengan cara baru. Peserta didik kelas VII merupakan usia yang masih sangat muda sehingga memerlukan bimbingan dan arahan dari guru untuk memberikan stimulus agar dapat menghasilkan respon positif peserta didik. Untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki ketertarikan terhadap hal-hal baru, maka guru juga harus memiliki pola pikir yang terbuka terhadap berbagai kemungkinan dan juga memahami sesuatu dengan cara-cara baru sebagaimana dikemukakan oleh Selkrig & Keamy (2017), "*teachers need to be informed ... how to consider possibilities and understand things in new ways.*"

Apa yang dilakukan guru di atas, memicu keingintahuan peserta didik dan memunculkan *creative learning* lain berupa *questioning*. Sebagaimana dikemukakan oleh pengawas sekolah dalam proses supervisi pembelajaran bahwa, "Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, menjawab & menyampaikan keinginannya." Hal ini tentunya juga terjadi karena guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang ingin diketahui dalam pembelajaran. Keberanian bertanya di dalam pembelajaran menunjukkan adanya proses berpikir peserta didik.

Questioning dalam pembelajaran IPS mencerminkan kreativitas peserta didik dalam belajar dan berpikir. Torrance dikutip Lin (2012) menyebutkan bahwa "... *children learn and think creatively by means such as questioning*" Pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan peserta didik tentunya didasarkan karena keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu.

Keingintahuan yang tinggi dari peserta didik berhadapan dengan keterbukaan guru dalam pembelajaran memunculkan *creative learning* berupa *task-oriented*. Peserta didik dapat fokus mencari cara penyelesaian masalah dari aneka sumber. Guru memberi kebebasan peserta didik untuk mengakses *social media* selama pembelajaran, dengan ketentuan *social media* tersebut memiliki konten terkait materi yakni tentang kewirausahaan. Cara yang dilakukan oleh guru IPS tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik fokus mengerjakan tugas kelompok. Peserta didik tampak sangat tertarik dan antusias menyelesaikan tugas berupa proyek kewirausahaan yang diberikan oleh guru dengan cara melihat konten-konten kreatif dari *social media*. Peserta didik mengobservasi aktivitas yang ada di *social media*, mem-follow/subscribe, kemudian mengadopsi aktivitas yang relevan untuk mencari ide kreatif sebagai pemecahan masalah. Hal ini didukung oleh pernyataan peserta didik saat mengakses *social media*, “bisa dapat ide mengerjakan tugas kewirausahaan.”

Sebagaimana yang kita ketahui pada pembelajaran sebelum masa pandemi Covid-19, banyak guru bahkan peraturan sekolah yang melarang peserta didik menggunakan *handphone* (HP) saat pembelajaran berlangsung, tak terlepas pula mengakses *social media*. Temuan dalam penelitian ini juga sekaligus sebagai bukti bahwa apabila peserta didik memperoleh pendampingan yang sesuai, penggunaan HP dan *social media* selama pembelajaran justru dapat membantu peserta didik fokus menyelesaikan tugas, sehingga guru boleh mengizinkan penggunaannya dengan memberikan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama.

Tugas proyek kewirausahaan yang diberikan guru IPS memberikan kebebasan peserta didik mencari ide dan berkreasi. Guru mendorong peserta didik untuk mencapai hasil terbaik yang dapat dilakukan yaitu menghasilkan produk kewirausahaan sesuai ide kreatif yang disepakati kelompok. Guru sabar membimbing peserta didik selama proses mengakses *social media*, mendampingi pemecahan masalah pengerjaan proyek, memberikan semangat untuk menghasilkan produk yang menarik, menjawab berbagai pertanyaan peserta didik saat berdiskusi kelompok. “Memang harus sabar membimbing peserta didik apalagi tugas proyek. Saya sebagai guru harus meluangkan waktu menjawab

pertanyaan peserta didik yang terkadang di luar jam pelajaran, memberi petunjuk yang detail sampai proyek diselesaikan.” Sikap *supportive* yang dilakukan guru menunjukkan salah satu profil guru hebat yang harus dilakukan oleh setiap guru sebagaimana dinyatakan oleh Doringin (2019), sebagai guru yang hebat bersikap *supportive*. Guru yang hebat, akan menghasilkan pembelajaran yang hebat, dan peserta didik yang hebat pula.

Sikap *supportive* guru melalui *teaching for creativity* berupa *supportive to learners' motivation* dalam pembelajaran mendorong peserta didik bekerja sama dengan baik dalam kelompok atau memunculkan *creative learning* berupa *collaboration*. “Saat saya melakukan supervisi pembelajaran yang dilakukan, guru IPS mendorong peserta didik bisa diskusi dan bermusyawarah utk menentukan ide dalam satu kelompok”. *Collaboration is the joining of several individuals in ministry who work towards a common goal* (Bialik & Fadel, 2015). Kolaborasi peserta didik dalam bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok meningkatkan keterampilan kolaboratif yaitu melatih tanggung jawab peserta didik sebagai anggota kelompok dan melatih membuat keputusan bersama sebagaimana dikemukakan Greenstein (2012) bahwa *Collaborative skills are the skills to work together effectively and show respect for diverse team members, exercising fluency and willingness to make decisions needed to achieve common goals*. Ketika kolaborasi berlangsung dengan baik akan menghasilkan keputusan yang lebih baik sehingga hasil pekerjaan kelompok pun lebih baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Surowiecki (2005), *When executed well, collaboration allows groups to make better decisions than one individual would alone, as it allows consideration of multiple perspectives*. Kolaborasi peserta didik secara berkelompok dalam pengerjaan tugas proyek kewirausahaan yang diberikan guru, tampak berlangsung dengan baik dan mampu menjadi aktualisasi ide-ide kreatif peserta didik.

SIMPULAN

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa terdapat sembilan bentuk pedagogi kreatif yang dikategorikan menjadi dua *creative teaching* yaitu berfokus pada aktivitas yang dilakukan guru (*dialogue triggering, inspire children's*

imagination and new ideas); enam *creative learning* berfokus pada aktivitas peserta didik (*brainstorming, development for imagination, tend to be attracted by novel things, questioning, task-oriented, collaboration*; serta dua *teaching for creativity* yang menunjukkan enciptaan lingkungan belajar yang kondusif (*creating a learning context for problem solving, supportive to learners' motivation*). Penelitian juga menunjukkan bahwa pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS membuat peserta didik dapat menikmati pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan atau tercipta *joyfull learning*, yang ditunjukkan dengan partisipasi atau keterlibatan peserta didik yang apik dalam pembelajaran. Kreativitas guru dalam membuka dialog pemicu menentukan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga tercipta atmosfer dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Keterbukaan guru untuk memberikan kesempatan peserta didik mengakses *social media* selama pembelajaran IPS dengan pengawasan yang tepat mampu membuat peserta didik menemukan ide-ide baru dan fokus dalam pengerjaan tugas kelompok. Sikap *supportive* yang diberikan guru membuat peserta didik termotivasi selama pembelajaran sehingga tercipta kolaborasi di dalam kelompok. Rekomendasi yang dapat diberikan adalah guru hendaknya menerapkan dan mengembangkan pedagogi kreatif di dalam pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan, berkualitas dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pedagogi kreatif juga dapat dilakukan pada seluruh mata pelajaran dan seluruh jenjang sesuai dengan kreativitas guru. Penelitian lebih lanjut yang dapat dilakukan yaitu menguji coba efektivitas pedagogi kreatif dalam pembelajaran serta pengembangan model pembelajaran berbasis pedagogi kreatif sesuai kekhasan mata pelajaran masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Alenikov A.G. (2013) *Creative Pedagogy*. In: Carayannis E.G. (eds) *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3858-8_13
- Amin, D.N.F., (2016). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Jurnal*

Penididikan Sejarah, Vol. 5(2), 1-15. DOI: <https://doi.org/10.21009/JPS.052.01>.

Angmen, S. (2021). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Menentukan proses Belajar di Kelas*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/sumaenahangmen5691/6016a7acd541df3cd7107642/meningkatkan-keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-di-kelas>.

Barajas, M., Frossard, F., & Trifonova, A. (2018). *Strategies for Digital Creative Pedagogies in Today's Education*. Diakses dari <https://www.intechopen.com/books/active-learning-beyond-the-future/strategies-for-digital-creative-pedagogies-in-today-s-education> pada hari Selasa tanggal 8 Desember 2020 pukul 06.55 WIB. DOI: 10.5772/intechopen.80695.

Bialik, M & Fadel, C.(2015). *Skills for The 21st Century: What Should Students Learn?* Boston: Centre for Curriculum Redesign.

Darningwati, Lestafi, Y., Sulisty, B. (2020). Keefektifan Penerapan Metode Brainstorming untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Teks Berita. *Jurnal Kredo*, Vol. 4(1), 52-66. DOI: <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.4127>

Dezuanni, M. & Jetnikoff, A. (2011) Creative pedagogies and the contemporary school classroom. In Jones, K, Thomson, P, Bresler, L, & Sefton-Green, J (Eds.), hlm: 264-271 *The Routledge International Handbook of Creative Learning*. Routledge, United Kingdom.

Doringin, F. (2019). *Sepuluh Karakteristik Guru Hebat*. Diakses dari <https://pgsd.binus.ac.id/2019/04/16/sepuluh-karakteristik-guru-hebat/>

Ginanjari, E.G., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 6(2), 206-219. DOI: <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21797>

Glaveanu, V.P., Sierra, Z., & Tanggaard, L. (2015). Widening Our Understanding of Creative Pedagogy: A North-South Dialogue. *Education*, Vol. 3(13), *International Journal of Primary, Elementary, and Early Years Education*, 1-11. DOI: 10.1080/03004279.2015.1020634.

Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.

Indahri, Y. (2020). *Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi*. Info Singkat. Bidang Kesejahteraan Sosial. Kajian Singkat terhadap Isu Aktual dan Strategis. Jakarta: Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI. Diakses dari <https://berkas.dpr.go.id/sipinter/files/sipinter-889-937-20200709103800.pdf>.

- Jumroh & Winarti, D. (2016). Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* dengan Menggunakan Multimedia Interaktif di SMA Karya Ibu Palembang. *Wahana Didaktika Jurnal Ilmu Kependidikan, Vol 14(1)*. DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v14i1.570>.
- Lin, Y.S. (2011). Fostering creativity through education — a conceptual framework of creative pedagogy. *Creative Education, 2 (3)*, 149–155.
- Lin, Y.S. (2012). Adopting Creative Pedagogy into Asian Classroom? Case Studies of Primary School Teachers' Responses and Dilemma. *Journal of Education and Learning, Vol. 1 (2)*, 205-216. doi:10.5539/jel.v1n2p205
- Lin, Y.S. (2014). A Third Space for The Dialogues on Creative Pedagogy: Where Hybridity Becomes Possible. *Thinking Skills and Creativity, Vol. 13*, 43-56. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2014.03.001>
- Mazzola, G. Park, J., Thalmann, F. (2011). Musical Creativity, Computational Music Science. Dalam *Principles of Creative Pedagogy* (pp. 161-167). DOI 10.1007/978-3-642-24517-6 20. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Miles, M.B,& Huberman, A.M. (2005). *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta: UI Press.
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Madrasah, Vol. 5(1)*, 94-112.
- Sani, R.A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press.
- Selkrig, M. & Keamy, R.K. (2017). Creative Pedagogy: A Case for Teachers' Creative Learning Being at The Centre. *Teaching Education Journal, 28(3)*, 317-332. DOI. <https://doi.org/101080/10476210.2017.1296829>.
- Supriatna, N. & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif. Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surowiecki, J. (2005). *The wisdom of crowds*. USA: Anchor Books.