



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah  
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>  
**FACTUM**: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 10(2), 147-154

RESEARCH ARTICLE

---

---

## KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING

Endah Febriyanti, Tarunasena

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia  
[endahfebriyanti26@upi.edu](mailto:endahfebriyanti26@upi.edu).

Naskah diterima : 16 September 2021, Naskah direvisi : 28 September 2021 Naskah disetujui : 1 Oktober 2021

**To cite this article:** Febriyanti, E., & Tarunasena. (2021). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147-154. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891>.

### Abstract

This research is motivated by the findings of the researcher at the research location, which show that in the online history learning process, teacher creativity is needed, one of which is developing digital learning media. The primary problem formulation “how is the creativity of teachers in developing online history learning media?” This study uses a descriptive study that aims to obtain a description of the creativity of high school history teachers in Bandung City in developing digital learning media based on flexibility, fluency, originality, and presentation indicators. This includes studying the constraints and efforts as well as students’ responses to the developed media. This study indicates that teachers have developed digital learning media, which are realized in several forms, such as slides, videos, and podcasts. However, from the media products that have been developed, podcasts are the media with the most prominent elements of originality compared to others. This shows that there are still several aspects that have not been met based on the findings of each indicator. One of them is caused by the obstacles felt by the teacher, both from internal and external factors. However, students still feel helped by the media developed by the teacher to understand the material presented. However, it does not mean that all students feel that the media is engaging. This is determined mainly by what media the teacher uses during the online learning process.

**Keywords:** teacher creativity; instructional Media; history learning; online learning.

### Abstrak

Proses pembelajaran sejarah daring membutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Rumusan masalah utama penelitian ini adalah “bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah daring?” Penelitian ini menggunakan studi deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh deskripsi terkait kreativitas yang dimiliki guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital didasarkan pada indikator fleksibilitas, kelancaran, orisinalitas, dan penyajian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah melakukan pengembangan media pembelajaran digital yang diwujudkan dalam beberapa bentuk, seperti salindia, video, dan podcast. Akan tetapi dari produk media yang dikembangkan, podcast menjadi media yang unsur orisinalitasnya paling menonjol dibandingkan yang lain. Hal itu menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang belum terpenuhi berdasarkan temuan pada setiap indikatornya. Salah satunya disebabkan oleh adanya kendala yang dirasakan oleh guru baik itu berasal dari faktor internal maupun eksternal. Meski demikian peserta didik tetap merasa terbantu dengan media yang dikembangkan guru untuk memahami materi yang disampaikan, namun tidak berarti semua peserta didik merasa bahwa media itu menarik. Hal tersebut sangat ditentukan oleh media apa yang dikembangkan dan digunakan guru saat proses pembelajaran daring.

**Kata kunci :** Kreativitas guru; media pembelajaran; pembelajaran sejarah; pembelajaran daring.

## PENDAHULUAN

Kemunculan pandemi Covid-19 memberikan dampak terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang di dalamnya memuat salah satu poin yang mengatur ketentuan pelaksanaan proses belajar dari rumah selama masa darurat Covid-19. Perubahan teknis pembelajaran menjadi belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dianggap sebagai opsi paling memungkinkan yang bisa diterapkan saat ini agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan. Sebagaimana dipaparkan oleh Untari (2020, hlm. 49) bahwa “munculnya kebijakan-kebijakan baru dalam dunia pendidikan saat ini menjadi hal yang sangat wajar karena kondisi dan situasi yang memang tidak bisa dipaksakan untuk mencapai target-target yang telah direncanakan dalam kondisi normal.”

Selama pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh antara guru dan peserta didik tidak mengharuskan guru dan peserta didik untuk berada di satu tempat yang sama ketika pembelajaran berlangsung. Keterbatasan ruang yang terjadi itu kemudian dibantu dengan mengandalkan perangkat teknologi melalui pemanfaatan aplikasi yang dirasa mampu menunjang pembelajaran seperti *google classroom*, *learning management system*, *google meet*, *zoom meeting*, *whatsapp*, dan lain sebagainya. Menghadapi hal tersebut guru harus beradaptasi dan berpikir lebih keras dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk di dalamnya menyusun strategi baru yang memang sesuai dengan kondisi yang terjadi agar target pembelajaran dapat tercapai. Hal itu bisa dilakukan apabila guru memiliki kreativitas dalam dirinya, sehingga tuntutan maupun permasalahan baru yang dirasakan dapat diatasi dengan lebih mudah.

Menurut Lestari & Zakiah (2019, hlm. 4) memaparkan bahwa “Kreativitas dapat dikatakan berkaitan dengan kesanggupan untuk melakukan tindakan yang dimiliki seseorang

untuk membuat kreasi baru yang diwujudkan dalam bentuk pikiran atau benda.” Apabila dikaitkan dengan pembelajaran daring, maka kreativitas sangatlah diperlukan sebagaimana tuntutan yang mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Guru yang kreatif setidaknya memiliki empat ciri, yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi yang diwujudkan saat penyajian media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Melalui cara-cara mengajar dan teknik pembelajaran yang kreatif diharapkan dapat membantu menciptakan atmosfer belajar yang merangsang perkembangan peserta didik secara optimal. Adapun cakupan kreativitas guru terutama dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek, sebagaimana dipaparkan oleh Djamarah & Zain (2006, hlm. 63) yang menyebutkan bahwa “kreativitas mengajar guru berhubungan dengan merancang dan mempersiapkan bahan ajar/materi pelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang variatif, memanfaatkan media pembelajaran, sampai dengan mengembangkan instrumen evaluasi.”

Salah satu wujud dari kreativitas guru yang dibutuhkan saat ini yaitu berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring. Hal ini dilakukan karena saat ini pembelajaran dilaksanakan dengan mengandalkan bantuan teknologi dan sebagian besar peserta didik merupakan digital native yang sehari-harinya menggunakan perangkat digital dalam kehidupan mereka. Sehingga keterlibatan teknologi dalam pembelajaran tentunya tidak bisa dihindari lagi. Maka dari itu dalam melaksanakan pembelajaran penguasaan terhadap teknologi seakan menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh guru.

Mishra & Koehler (dalam Rahmadi, 2019, hlm. 66) memaparkan bahwa “aktivitas mengajar didasari dengan pengetahuan

tentang materi yang akan diajarkan (*content knowledge*), cara mengajarkan suatu materi (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan tentang penggunaan berbagai teknologi (*technological knowledge*) yang ketiganya memiliki persinggungan untuk mendukung satu di antara lainnya.” Hal itu tentunya sangat relevan dengan kondisi pembelajaran daring saat ini yang mengharuskan guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Platform atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran sangatlah beragam, beberapa di antaranya adalah *zoom meeting*, *podcast*, *youtube*, video pembelajaran, dan sebagainya. Dalam hal ini tentunya guru dapat memanfaatkan media-media tersebut melalui proses modifikasi, sehingga dapat menunjukkan adanya sesuatu yang baru pada media yang digunakan. Adanya unsur orisinalitas dalam media yang dikembangkan menunjukkan bahwa seorang guru memiliki kemampuan kreativitas. Melalui pengembangan media pembelajaran digital yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat membuat pembelajaran sejarah daring menjadi lebih menarik minat peserta didik untuk belajar, mengingat saat ini beberapa dari mereka sudah berada di titik jenuh.

Atas dasar adanya kebutuhan kreativitas dalam hal mengemas pembelajaran sejarah daring, terutama dalam hal media sebagai alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring?” Dari rumusan masalah utama tersebut penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan fleksibilitas dan kelancaran guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring.
2. Mengidentifikasi unsur orisinalitas dan penyajian media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru sejarah SMA di Kota Bandung.

3. Mengidentifikasi kendala dan upaya guru sejarah SMA di Kota Bandung dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
4. Mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan guru pada pembelajaran sejarah daring.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah berbeda yang berlokasi di Kota Bandung, yaitu SMA Negeri 7 Bandung, SMA Negeri 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung dengan melibatkan 3 orang guru sejarah dan 18 orang peserta didik sebagai subjek penelitian. Adapun metode yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Arifin (2014, hlm. 29) memaparkan bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menjawab permasalahan yang memerlukan pemahaman secara mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan, dilakukan secara wajar dan alami sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi.” Selama melaksanakan penelitian, peneliti tidak boleh memasukkan subjektivitasnya terhadap variabel yang diteliti. Maka dari itu penelitian ini dirasa cocok untuk dilakukan melalui penelitian deskriptif kualitatif. Hal itu disebabkan topik dalam penelitian ini merupakan bagian dari gejala sosial yang fenomenanya masih berlangsung hingga saat ini. Fenomena yang dimaksud yaitu pembelajaran sejarah daring dengan berfokus kepada kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Instrumen atau alat pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu human instrument dan pedoman wawancara. Instrumen tersebut berperan untuk membantu peneliti dalam melakukan pengumpulan data yang dilakukan melalui tiga teknik yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data-data yang telah dikumpulkan tersebut kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm.

337) yang meliputi “...*data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification*.” Sehingga tahapan pengolahan dan analisis data yang dilakukan peneliti terbagi menjadi tiga tahapan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan data pada penelitian ini, maka digunakan tiga teknik validasi data meliputi triangulasi, *member check*, dan *expert opinion*.

## PEMBAHASAN

Pengembangan media digital pada pembelajaran sejarah daring dirasa perlu untuk dilakukan mengingat perannya yang menjadi jembatan atau penghubung dalam rangka mengatasi keterbatasan baik itu dalam hal ruang maupun interaksi antara guru dengan peserta didik secara langsung di kelas. Untuk meninjau kreativitas guru dalam hal pengembangan media pembelajaran digital, peneliti menggunakan indikator berdasarkan ciri-ciri berpikir kreatif yang dipaparkan oleh Guilford (dalam Munandar, 2009, hlm. 29) yaitu:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
3. Elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-

detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

4. Originalitas (*originality*) yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan, maka akan dirinci mengenai kreativitas guru dengan menggunakan empat ciri yang telah disebutkan sebelumnya sebagai indikator. Selain itu kendala dan upaya yang dialami selama proses pengembangan media pembelajaran digital serta tanggapan dari peserta didik pun akan diuraikan pada bagian ini.

Berkaitan dengan fleksibilitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring, peneliti menggunakan dua aspek pengamatan berupa kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik. Hasil yang didapatkan yaitu guru telah menghasilkan beberapa media yang kemudian dimanfaatkan pada pembelajaran sejarah daring. Media-media yang dikembangkan guru disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Hal itu bisa dilihat pada media-media yang dihasilkan oleh guru baik dalam bentuk salindia, video, maupun podcast yang memuat komponen-komponen pendukung yang bisa membantu memperjelas penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Sebagaimana pendapat Sudjana (1990, hlm. 37) terkait fungsi praktis dari media pembelajaran adalah “...dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.” Pendapat itu juga berkaitan dengan kerucut pengalaman yang digagas oleh Edgar Dale, di mana bentuk media pembelajaran yang digunakan bisa mempengaruhi pengalaman belajar peserta didik. Maka dari itu guru mencoba untuk menyertakan beberapa komponen baik itu dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual agar peserta didik mampu mendapatkan pemahaman dan pengalaman belajar yang lebih kongkrit tentang materi yang disampaikan.

Adapun aspek penyesuaian media dengan karakteristik peserta didik tampaknya belum

diterapkan secara maksimal. Hal itu diakibatkan adanya kesulitan yang dirasakan para guru untuk mengidentifikasi karakter belajar peserta didik ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Lebih terbatasnya interaksi menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya hal tersebut. Meskipun pembelajaran masih bisa dilaksanakan secara tatap maya, kesulitan ini masih dirasakan terlebih sebagian besar peserta didik terkadang mematikan kamera selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga sulit bagi guru untuk memantau dan melihat antusiasme peserta didik terhadap media yang digunakan. Salah satu strategi yang kemudian digunakan untuk menyiasati kesesuaian media dengan karakter peserta didik adalah mengembangkan media yang beragam. Keragaman media yang digunakan pada setiap pertemuannya bisa dikatakan sebagai upaya guru untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik.

Selanjutnya yaitu kelancaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital pada pembelajaran sejarah daring yang ditinjau melalui dua aspek. Aspek yang digunakan yaitu perancangan media dan kemampuan mengoperasikan aplikasi sebagai bentuk eksekusi dari perancangan media yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti melihat bahwa dalam pengembangan media pembelajaran guru belum melakukan perancangan yang sifatnya detail dan sistematis belum dilakukan secara maksimal. Sebagian besar media pembelajaran digital yang dipilih guru karena dirasa cocok dengan materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya media itu yang kemudian digunakan. Adapun media yang perancangan dilakukan secara detail dan sistematis hanya dilakukan pada media podcast yang dibantu dengan adanya sebuah script atau naskah yang menjadi panduan ketika menyampaikan materi dalam proses rekaman suara.

Lalu, berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan aplikasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran digital, saat ini para guru memang dituntut untuk

menguasai teknologi. Sebagaimana pemaparan dari Muhson (2010, hlm. 1) yang menyebutkan bahwa “hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.” Terlebih saat ini pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan mengandalkan teknologi, sehingga penguasaan terhadap teknologi sangat dibutuhkan. Berdasarkan hasil temuan, peneliti melihat bahwa pada dasarnya guru sudah memiliki basic atau kemampuan dasar dalam menguasai aplikasi yang mendukung dalam pengembangan media, tetapi kemampuan tersebut masih harus dikembangkan lebih jauh lagi. Ketika dihadapkan dengan tuntutan mengembangkan media pembelajaran yang sifatnya digital, guru-guru tersebut masih harus banyak belajar. Terlebih apabila sebelumnya guru lebih terbiasa mengembangkan media pembelajaran konvensional.

Berikutnya yaitu orisinalitas media yang dihasilkan oleh guru. Orisinalitas atau keaslian menjadi aspek penting dalam kreativitas, hal itu tercermin dari pengertian kreativitas yang selalu menekankan adanya orisinalitas atau hal baru pada ide atau produk yang dihasilkan. Sebagaimana pendapat Supriadi (dalam Rachmawati, 2010, hlm. 13) bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.” Berdasarkan pemaparan tersebut maka produk media pembelajaran digital yang dihasilkan oleh guru harus memiliki pembeda dengan media lain yang telah dibuat sebelumnya. Meski demikian, guru dapat melakukan modifikasi apabila memang media yang ingin dikembangkan itu sudah pernah dibuat sebelumnya. Berdasarkan media-media yang dihasilkan oleh guru, peneliti melihat bahwa *podcast* menjadi media yang segi orisinalitasnya paling menonjol. Hal ini dikarenakan *podcast* tersebut benar-benar dikembangkan langsung oleh guru, dalam artian bukan memanfaatkan dari sumber yang

sudah tersedia. Selain itu, media podcast yang dihasilkan pun memiliki sebuah ciri khas yaitu adanya lagu-lagu yang disematkan di sela-sela penjelasan materi. Lagu-lagu tersebut berfungsi sebagai ice breaking, selama lagu itu diputar peserta didik dapat mengambil waktu istirahat sejenak. Hal ini bisa dikatakan sebagai bentuk improvisasi sebagai salah satu proses kreatif, merujuk pada pendapat Piirto (dalam Ma'ruf, 2019) memaparkan bahwa "improvisasi merupakan bagian penting dari proses kreatif." Bentuk improvisasi yang dilakukan yaitu memanfaatkan *podcast* yang pada awalnya dikenal sebagai *platform* hiburan menjadi *platform* yang mendukung pembelajaran.

Hal terakhir dari pengembangan media pembelajaran digital yaitu penyajian media kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Penyajian media pembelajaran digital dilakukan melalui beberapa cara yaitu *google meet*, *zoom meeting*, *google classroom*, dan *learning management system* yang dikembangkan oleh sekolah. Peneliti melihat bahwa dalam hal penyajian media pembelajaran digital melalui *google meet* atau *zoom meeting* masih didominasi oleh guru yang menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran dua arah pun masih belum tampak secara signifikan, karena sebagian besar peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Padahal seharusnya media pembelajaran itu bisa berperan untuk meningkatkan respon peserta didik sebagaimana fungsi media yang digagas oleh Rowntree (dalam Miftah, 2013, hlm. 100) yaitu "1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa."

Adapun berkaitan dengan penyajian media melalui *google classroom* ataupun LMS, guru hanya mengunggah media tersebut pada laman yang digunakan. Media yang diunggah biasanya disertai dengan instruksi singkat terkait hal yang harus dilakukan oleh peserta didik. Berdasarkan pada pemaparan di atas terkait penyajian media pembelajaran digital pada proses pembelajaran daring, peneliti melihat bahwa belum terlihat adanya strategi

ataupun cara untuk membuatnya menjadi lebih menarik. Guru terkesan lebih mementingkan bahwa beban materi yang disampaikan melalui media itu bisa diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan indikator-indikator kreativitas yang telah dipaparkan di atas tentunya tidak bisa dilepaskan dari adanya kendala yang dialami oleh guru dalam proses pengembangan media pembelajaran digital. Adapun kendala-kendala yang muncul berkaitan dengan beberapa aspek seperti peserta didik, guru itu sendiri, serta fasilitas atau alat pendukung. Kendala-kendala itu kemudian mempengaruhi media pembelajaran yang dihasilkan. Sebagai contoh yaitu keterbatasan yang dimiliki oleh guru dalam penguasaan teknologi tentunya akan membatasi ruang gerak guru dalam pengembangan media. Meski demikian telah ada beberapa upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Meskipun memang upaya yang dilakukan masih bersifat umum, dalam artian cakupannya masih cukup luas berkaitan dengan pembelajaran sejarah daring dan belum secara spesifik dilakukan untuk mengatasi kendala pada pengembangan media pembelajaran digital.

Untuk melihat kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital tentunya tidak hanya dilihat melalui indikator-indikator yang telah dijelaskan di atas. Apabila mengacu pada pendapat Susilana & Riyana (2009, hlm. 2) yang memaparkan bahwa "... proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan)." Peserta didik di sini tentunya bisa dikatakan sebagai pihak yang menerima pesan atau informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran digital yang telah dikembangkan oleh guru. Maka dari itu tanggapan yang disampaikan dapat digunakan untuk memperkuat indikator-indikator yang telah ditentukan.

Berkaitan dengan tanggapan peserta didik, peneliti melihat bahwa pada dasarnya mereka merasa terbantu dengan media yang

dikembangkan oleh guru. Media-media yang dikembangkan itu dimanfaatkan untuk memahami materi yang disampaikan. Meski demikian bukan berarti tanggapan yang diberikan selalu bersifat positif. Peneliti melihat bahwa hal tersebut sangat dipengaruhi oleh media apa saja yang dikembangkan oleh guru. Ketika dikaitkan dengan proses pembelajaran daring secara keseluruhan pun media pembelajaran digital yang dikembangkan menjadi salah satu faktor yang menentukan respon peserta didik terhadap pembelajaran sejarah daring.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 7 Bandung, SMA Negeri 9 Bandung, dan SMA BPI 1 Bandung, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital mengacu pada indikator-indikator menunjukkan bahwa fleksibilitas dan kelancaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital dirasa cukup baik, ditunjukkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran digital sebagai bentuk penyesuaian yang dilakukan guru agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan baik.

Orisinalitas pada media yang dihasilkan guru dirasa masih kurang, karena belum semua media menunjukkan unsur orisinalitas. Hal itu disebabkan oleh adanya beberapa media yang tidak dikembangkan sendiri oleh guru. Selain itu dalam hal penyajian pun masih didominasi oleh guru dan media yang digunakan belum memberikan dampak sesuai fungsinya seperti meningkatkan respon atau partisipasi aktif peserta didik.

Terkait kendala yang dirasakan guru berasal dari faktor internal atau dari dalam diri guru itu sendiri dan faktor eksternal seperti kondisi peserta didik yang sudah jenuh dan fasilitas penunjang yang masih terbatas. Meski demikian telah dilakukan beberapa upaya untuk mengatasinya, meskipun memang

belum mengarah secara spesifik terhadap pengembangan media pembelajaran digital. Tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan yaitu mereka merasa terbantu dengan adanya media tersebut, karena dirasa mampu memfasilitasi mereka untuk memahami materi yang disampaikan guru. Meski demikian, tidak semua peserta didik menganggap bahwa media-media yang dikembangkan itu menarik dan membangkitkan motivasi mereka untuk ikut pembelajaran. Tanggapan tersebut sangat ditentukan oleh media yang dikembangkan dan digunakan guru.

## REFERENSI

- Arifin, Z. (2014). *Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S.B. & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Lestari, I. & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam konteks pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Ma'ruf, S.N.I. (2019). Proyek photostory untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian tindakan kelas di xi ips 2 sma negeri 7 bandung). *Skripsi*. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10. doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Rachmawati, Y. & Kurniawati, E. (2011). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Kencana.

- Rahmadi, I.F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (tpack): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74. doi: <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Sudjana, N. (1990). *Media pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Untari, S.K. (2020). Kreatifitas guru dalam menyongsong pembelajaran masa pandemi covid-19. *Buana Pendidikan*, 16(30), 49-53. doi: <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s>