

MEMBANGUN KREATIFITAS DAN INOVATIF PESERTA DIDIK MELALUI INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Fenny Dwi Chaerunisa

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia
E-mail: fennychaerunisa@gmail.com

Abstrak

Education always relies on an insight into well-being, namely past experiences, present-day realities and needs, and aspirations and hopes for the future. Through education, it is expected to be able to grow the ability to face the demands of the present objective, both demands from within and demands from outside the community in question Learning can be interpreted as a process of cooperation between teachers and students in utilizing all potential and resources that are both from internal potential. students themselves such as interests, talents, and basic abilities possessed including learning styles and potential that exist outside of students such as the environment, facilities and learning resources as an effort to achieve certain learning goals. The purpose of research can help in knowing the learning system, meaning that with clear objectives can help teachers in determining the subject matter, learning methods or strategies, tools, media and learning resources, and in determining and designing evaluation tools to see the success of student learning the learning process has an important function, because not all learning experiences can be obtained directly. In this situation the media can be used to provide concrete and available knowledge that is easy to understand.

Keywords: Education, Learning Process, Learning Media

Abstrak

Pendidikan selalu betumpu pada suatu wawasan kesejahteraan, yakni pengalaman-pengalaman masa lampau, kenyataan dan kebutuhan mendesak masa kini, dan aspirasi serta harapan masa depan. Melalui pendidikan diharapkan dapat ditumbuhkan kemampuan untuk menghadapi tuntutan objektif masa kini, baik tuntutan dari dalam maupun tuntutan karena dari luar masyarakat yang bersangkutan Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Tujuan penelitian dapat membantu dalam mengetahui sistem pembelajaran, artinya dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa Kedudukan komponen media dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi yang penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan terdapat serta mudah dipahami.

Kata kunci: Pendidikan , Proses Pembelajaran, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah-istilah belajar-

mengajar yang dapat kita perdebadkan, atau kita abaikan saja yang penting makna dari ketiganya. Pembelajaran adalah suatu upaya yang

dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi. pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran. Pertama, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa. Kedua, pola (guru+ alat bantu) dengan siswa. Pada pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. Konsekuensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan Keempat, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media tau bahan pembelajaran yang disiapkan.berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut diatas, maka

membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Guru harus berperan sebagai motor penggerak terjadinya aktivitas dengan cara memotivasi, memfasilitasi belajar, mengorganisasi kelas, mengembangkan bahan pembelajaran, menilai program-proses pembelajaran, memonitor aktivitas siswa.

Kesimpulan dari penejasan diatas bahwa, Pembelajaran sebagai upaya untuk membentuk peserta didik mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dengan bantuan potensi-potensi kebutuhan yang ada, selain itu pembelajaran tidak hanya monoton yang berarti adanya interaksi langsung guru dan siswa saja dengan metode ceramah, bisa juga dengan model-model pembelajaran menggunakan alat dan bahan yang mencakupi dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam dunia pendidikan, tidak akan berjalannya sebuah pembelajaran jika tidak ada strategi, dan metode Pembelajaran. Strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ada dua hal yang harus di cermati dari pengertian di atas. *Pertama*, strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan-keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai

fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas, yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah roh-nya dalam implementasi suatu strategi.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan Rowntree (1974) dalam buku Strategi Pembelajaran Wina Sanjaya (2006:128) mengelompokkan ke dalam strategi penyampaian penemuan atau *exposition-discovery learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning*. Dalam strategi exposition, bahwa pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut, dalam strategi ini bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya. Strategi belajar individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Strategi pembelajaran kelompok, bentuk belajar kelompok itu bisa dalam pembelajaran kelompok besar atau pembelajaran klasikal.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran juga dapat dibedakan antara strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif adalah strategi pembelajara yang dilakukan dengan

mempelajari konsep-konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi-ilustrasi; atau bahan pelajaran yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang abstrak, kemudian secara perlahan-lahan menuju hal yang konkret. Sebaliknya strategi induktif, pada strategi ini bahan yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang konkret atau contoh-contoh yang kemudian secara perlahan siswa dihadapkan pada materi yang kompleks dan sukar.

Dalam konteks pendidikan ada salah satu faktor yang mempengaruhi jalannya proses pembelajaran yaitu Alat dan Metode, Alat dan metode pendidikan merupakan dua sisi dari satu mata uang. Alat dan metode diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan ataupun diadakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat Pendidikan dibedakan atas yang preventif dan yang kuartif.

- 1) Yang bersifat preventif, yaitu yang bermaksud mencegah terjadinya hal-hal yang tidak dikehendaki misalnya, larangan, pembatasan, peringatan bahkan juga hukuman.
- 2) Yang bersifat kuratif, yaitu yang bermaksud memperbaiki, misalnya ajakan, contoh, nasihat, dorongan, pemberian kepercayaan, saran, penjelasan, bahkan juga hukuman.

Untuk memilih dan menggunakan alat pendidikan yang efektif ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu : Kesesuaiannya dengan tujuan yang ingin di capai, Kesesuaiannya dengan peserta didik,

Kesesuaiannya dengan pendidik sebagai si pemakai, Kesesuaiannya dengan situasi dan kondisi saat digunakannya alat tersebut. Persyaratan-persyaratan tersebut perlu diperhatikan agar jangan sampai salah. Sebab kesalahan pemakaian alat dan metode menjadikan peserta didik frustrasi dan mungkin salah arah. Proses Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang menjadi masalah adalah bagaimana proses komunikasi itu berjalan dengan efektif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara utuh. Untuk kepentingan tersebut, guru perlu menggunakan variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran. Secara umum ada tiga bentuk media, yaitu media yang dapat di dengar, dapat dilihat dan dapat diraba. Untuk bisa mempertinggi perhatian siswa, guru perlu menggunakan setiap media sesuai dengan kebutuhan.

Variasi penggunaan media dan alat pembelajaran dapat dilakukan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan variasi media yang dapat dilihat (visual) seperti menggunakan gambar, slide, foto, bagan dan lain-lain.
2. Variasi alat atau media yang bisa didengar (auditif) seperti menggunakan radio, music, deklamasi, puisi dan lain sebagainya.
3. Variasi alat atau bahan yang dapat diraba, dimanipulasi dan digerakkan (motoric). Pemanfaatan media semacam ini dapat menarik perhatian siswa, sebab siswa dapat secara langsung membentuk dan

memperagakan kegiannya, baik secara perorangan ataupun secara kelompok. Yang termasuk ke dalam alat dan media ini adalah berbagai macam peragaan, model dan lain sebagainya.

Membahas strategi pembelajaran rasanya tidak lengkap jika tidak menjelaskan Metode Pembelajaran, karean kedua komponen tersebut sangat berkaitan dalam sebuah pembelajaran. Metode dan teknik di dalam proses belajar mengajar bergantung pada tingkah laku yang terkandung di dalam rumusan tujuan tersebut. Dengan kata lain, metode dan teknik yang digunakan untuk tujuan yang menyangkut pengetahuan, akan berbeda dengan metode dan teknik untuk tujuan yang menyangkut keterampilan atau sikap. Sebagai Contoh 1) tujuan untuk aspek pengetahuan (siswa dapat menjelaskan konsep kebersihan); 2) tujuan untuk aspek keterampilan (siswa dapat membersihkan ruangan kelas); 3) tujuan untuk aspek sikap (Siswa menghargai kebersihan).

PEMBAHASAN

Secara spesifik, kata Media berasal dari baha Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Mengutip dari buku Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran Wina Sanjaya (2008:204)

Menurut Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) menyatakan: “ *A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*”. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan. Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya.

Contohnya, agar siswa belajar bagaimana mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer. Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Wina Sanjaya (2006: 205-206) Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/materi pelajaran yang dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun nonverbal.

Penjelasan pada bagan di atas, bahwa guru dan siswa dalam proses belajar mengajar adanya interaksi secara langsung yang dimana interaksi tersebut menghasilkan feedback antara guru dengan siswa. Guru didalam proses belajar dan mengajar sebagai seorang fasilitator dan siswa menerima ilmu. penekanan bahwa guru sebagai fasilitator menjadikan dikelas lebih hidup dan gairah, guru memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada diri siswa. Peran ini memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Agar dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, ada hal yang harus dipahami khususnya hal-hal yang berhubungan dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber pelajaran yaitu :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, guru dapat menjelaskan

proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
3. Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dengan adanya media, guru tidak terfokus kepada metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan suntuk ketika berada diruang kelas, memfasilitasi atau memakai media yang sesuai dengan materi yang diajarkan akan menghasilkan makna yang berarti tetapi tidak membuat siswa merasa bosan.
4. Meningkatkan kualitas pengajaran, jika seorang guru merancang dan memakai sebuah media yang ia gunakan untuk sebuah proses pembelajaran dengan metode baru agar berbedada dengan metode pembelajaran yang diberikan sebelumnya, maka guru tersebut sudah melakukan perubahan dan meningkatkan kualitasnya dalam dirinya sendiri. Peserta didik pun akan menilai bahwa guru tersebut bisa menambah motivasi siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajran sangat meningkat

Guru perlu memiliki keterampilan dalam merancang media merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang

guru profesional. Dengan perancangan media yang dianggap cocok akan memudahkan proses pembelajaran, sehingga pada gilirannya tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal, setiap media memiliki karakteristik yang berbeda oleh karena itu guru harus bisa memilih dan mengolah sesuai kemampuan siswa komunikasi yang berlangsung dapat efektif. Selain itu media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- a. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar, media membantu siswa dalam memberikan perubahan dalam belajar yang tidak hanya mendengarkan guru dan mencatat. Dengan adanya media siswa dapat membangkitkan keinginan dan minat baru oleh karena itu siswa bisa menjadikan media sebagai variasi dalam pembelajaram agar berjalan efektif.
- b. Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis, media sebagai alat bantu bisa menjadikan siswa seperti merasakan pengalaman yang belum ia lakukan sebelumnya. Contoh, pendidik memberikan video rekaman proses perkembangan ulat dan menjadi kupu-kupu, nah hal tesorbut tidak akan dialami langsung oleh siswa, tetapi siswa dapat berfikir secara rasional dan

menganalisis bahwa kupu-kupu yang indah berawal dari ulat.

Setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama karena media yang dipilih harus sesuai dengan, Tujuan pengajaran, tujuan pengajaran berorientasi kepada tujuan akhir yang ingin dicapai dan diharapkan dari seorang pendidik agar proses pembelajaran berjalan efektif, Bahan pengajaran, bahan yang dipilih guna untuk mempermudah proses pembelajaran tersebut, Metode mengajar, wajib ditentukan sebagai sebuah rancangan pembelajaran agar dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan, Tersedia alat yang dibutuhkan, media merupakan alat bantu bagi proses pembelajaran agar berjalan efektif dan efisien dengan adanya media mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak memberikan suasana yang menyenangkan, Pribadi mengajar, sebagai seorang guru harus mampu merancang, mengorganisasikan, memahami materi yang akan disampaikan secara optimal, Kondisi siswa, minat dan kemampuan yang dimiliki siswa harus diketahui oleh seorang pendidik dengan memahami tersebut tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga dapat meningkatkan kualitas pada pendidik dan peserta didik, Situasi pengajaran yang berlangsung, ini bagian terpenting, jika semua bisa terpenuhi dan bisa di realisasikan maka

situasi yang baik juga akan mendukung proses pembelajaran. Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajaran dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan atau memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Karena jika ingin mencapai tujuan pembelajaran maka aspek-aspek tersebut harus saling bergantung agar tidak adanya kesalahpahaman makna dan guna dari berbagai aspek.

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi yang makin cepat dalam era globalisasi merupakan salah satu ciri utama dari masyarakat masa depan. Perkembangan iptek pada akhir abad ke 20 ini sangat mengesankan, utamanya dalam bidang-bidang transportasi, telekomunikasi, informatika, genetika, biologi molekuler serta bioteknologi dan sebagainya segi positif dari perkembangan Iptek ini ialah memudahkan untuk mengikuti perkembangan iptek yang terjadi di dunia, menguasai dan menerapkannya, untuk memenuhi kebutuhan pembangunan. Perkembangan iptek ini menjadi pedoman bagi jalannya proses pembelajaran untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. perkembangan iptek dalam pendidikan bisa dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang memiliki alat-alat

yang canggih karena semakin meningkatnya teknologi yang ada didunia. Perkembangan teknologi informasi telah terjadi dan membawa perubahan dan beberapa pergeseran mendasar dan srastis paradigim dunia pendidikan. perkembangan pesat di dunia teknologi informasi khususnya internet, yang akhirnya akan mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang dapat menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemapanan dan waktu. tujuan pendidikan bisa tercapai bila aspek-aspek yang dirancang sudah tercapai salah satunya ialah kondisi peserta didik, proses pembelajaran yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan-kegiatan mencoba-coba, berpikir secara intuitif dan bereksplorasi. Apapun yang diberikan dan dilakukan guru harus dapat merangsang siswa untuk berpikir (*learning how to learn*) dan melakukan (*learning how to do*). Apabila guru akan memberikan informasi, hendaknya tidak meberikan informasi yang sudah jadi siap “ditelan” siswa, akan tetapi informasi yang mampu membangkitkan siswa untuk mau “mengunyahnya” untuk memikirkannya sebelum ia ambil kesimpulan.

Seperti kita ketahui pembelajaran yang ada di sekolah terkesan monoton pembelajaran yang seperti ini akan membuat suasana dalam proses pembelajaran tidak optimal, guru hanya menyampaikan materi dengan cara menekan

atau meksakan siswa untuk paham dan mengerti tanpa adanya metode, teknik atau alat yang digunakan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih menarik perhatian siswa. Situasi dan kondisi juga sangat menentukan baik atau buruknya dalam proses pembelajaran, guru harus bisa memahami apa yang dialami oleh siswanya dan bagaimana kondisi ruangan kelasnya apakah memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran..oleh karena itu, proses pendidikan bukan hanya mengembangkan intelektualnya saja, tetapi mencakup seluruh potensi yang dimiliki siswa. Seperti yang telah dikemukakan pada Bab IV pasal 19 Peraturan Pemerintahan NO.19 Tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspriratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, krativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis perserta didik. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sifatnya dapat merangsang dan memotivasi siswa dalam kemampuan yang ia miliki. media sangat berperan dalam membantu siswa untuk memunculkan ide, dengan adanya media juga siswa dapat menmbangun kreativitas dan mengembangkan potensi-potensi yang sudah ia punya dari kecil. Melalui penggunaan internet untuk keperluan pendidikan semakin meluas terutama di negara-negara maju, sebab dengan

media internet dimungkinkan diselenggarakannya proses pembelajaran yang lebih efektif. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses pembelajaran di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara pengajar dan pembelajar sebagaimana yang di persyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media-media pembelajaran yang sifatnya inovatif akan sangat membantu siswa untuk mengkonstruksi ulang pengetahuan yang ada dalam pikiran siswa menjadi yang lebih unik dan variatif. Media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa adalah motivasi. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri siswa manakala siswa merasa membutuhkan (*need*). Siswa yang merasa butuh akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh

keinginan untuk memenuhi kebutuhannya. Ukuran keberhasilan pembelajaran adalah sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran; apakah materi itu dapat dipahami untuk kebutuhan hidup siswa, apakah siswa dapat menangkap hubungan materi yang dihafal itu dengan pengembangan potensi yang dimilikinya, bukan tidak menjadi soal yang penting siswa dapat mengungkapkan kembali apa yang dipelajarinya. Setiap siswa pasti memiliki sifat kreativitas dan inovatif, bila dikembangkan melalui media pembelajaran maka akan berpengaruh pada orientasi pengalaman dan pelajaran yang siswa dapat untuk dirinya sendiri, ketersediaan dan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa membangun dan mengembangkan kreativitas dan inovatif dengan menciptakan karya-karya baru, pembaharuan yang meningkat serta menjunjung tinggi nilai kualitas yang ingin dicapai untuk pribadi.

KESIMPULAN

Membangun kreativitas dan inovatif bertumpu pada kemauan dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik agar bisa memiliki perubahan, menciptakan karya agar berpartisipasi untuk pembangunan Bangsa dan Negara. Kemampuan ini bisa dilakukan dengan adanya dorongan internal maupun eksternal, dorongan internal yaitu dalam diri sendiri adanya rasa ingin melakukan sebuah perubahan, rasa ingin tahu yang mendalam serta bisa memberikan hasil cipta yang bisa ia berikan

untuk dirinya dan lingkungan sekitar. sedangkan dorongan eksternal untuk membangun kreativitas dan inovatif tersebut, bisa melalui proses pendidikan yang dimana pendidikan itu sendiri adalah upaya untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki individu, dari pendidikan individu bisa memperoleh dan mempunyai kemampuan *softskill* dan *hardskill* pendidik harus memiliki karakteristik diasah dan diasuh bagi peserta didiknya. Proses pendidikan bisa berjalan sistematis karena ada komponen-komponen yang saling berkaitan, pembelajaran adalah awal proses dimana pendidikan bisa sesuai dengan tujuan pendidikan. didalam pembelajaran harus adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik oleh karena itu ada komunikasi pengirim pesan -pesan- penerima pesan tetapi jika hanya seperti itu pembelajaran bersifat monoton maka ada sebuah media yang membantu proses pembelajaran menggunakan alat-alat dalam bentuk visual dan verbal. Media internet juga dapat membantu anak membangun kreativitas dan inovatifnya, seperti peserta didik yang senang menulis bisa dikembangkan melalui blog, jurnal, cerpen lalu di publish menggunakan internet agar bisa dilihat oleh semua pembaca. Lalu ketika mereka belajar materi yang memang harus menggunakan media dan pendidik mengarahkan agar peserta didik membuat/ menyusun tugas menggunakan media yang diinginkan sesuai dengan materi yang diberikan oleh pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Tirtahardja Umar dan S.L La Sulo 2012, *Pengantar Pendidikan*, PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Sanjaya Wina 2008, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, Prenamedia Group, Jakarta.
- Ruhimat Toto 2017, *Kurikulum & Pembelajaran*, Rajawali Pers, Depok
- Sanjaya Wina 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Prenamedia Group, Jakarta.
- Ah Huajir 2013, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta