

# Kreativitas Guru Ekonomi Dalam Menerapkan Model Pembelajaran di Era Digital/Revolusi 4.0 Di SMA Negeri 2 Palangka Raya

Riska<sup>1</sup>, Rinto Alexandro<sup>2\*</sup>, Tonich Uda<sup>3</sup>, Sri Rohaetin<sup>4</sup>, Nonsihai<sup>5</sup>, Susi Sukarningsi<sup>6</sup>, Hendrowanto Nibel<sup>7</sup>, Susan Daniel<sup>8</sup>

<sup>12345678</sup> Universitas Palangka Raya

\*Corresponding author E-mail: [rinto.alexandro@fkip.upr.ac.id](mailto:rinto.alexandro@fkip.upr.ac.id). Telp: 082141262XXX

**Abstrak:** Di era revolusi industri 4.0 muncul teknologi baru yang mengakibatkan perubahan luar biasa di semua bidang tidak terkecuali pendidikan. Teknologi terus berubah, menjadi lebih cepat atau lebih murah hal tersebut menuntut dunia pendidikan mengonstruksi kreativitas, pemikiran kritis, penguasaan teknologi, dan kemampuan literasi digital. Pada saat ini dibutuhkan guru-guru terbaik yang memahami dinamika kelas dan memanfaatkan teknologi guna mengedukasi siswa. Teknologi akan membuat guru lebih percaya diri dan lebih mudah dalam mengajar siswanya sehingga mampu mengubah ruang kelas menjadi ruang belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru ekonomi dalam menerapkan model pembelajaran di era digital/revolusi 4.0 di SMA Negeri 2 Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan dilihat dari jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif menekankan pada makna, penalaran, suatu situasi tertentu yang berhubungan dengan masalah kreativitas guru mata pelajaran ekonomi dalam menerapkan model pembelajaran, proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, sehingga melihat kebenarannya. Kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran menggunakan model *Blended learning* dan *Cloud learning* dan perencanaan pembelajaran menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berorientasi pada pembelajaran yang dapat membentuk generasi kreatif dan inovatif. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut didukung juga dengan sarana prasarana pembelajaran yang cukup membantu menjadi dasar belajar bagi keberhasilan pemahaman pada siswa, sehingga guru bisa menjadi fasilitator yang akan membimbing siswa dalam menjalani proses belajar. Pemanfaatan teknologi yang dilakukan guru ekonomi di SMA Negeri 2 Palangka Raya sebagai alat bantu dalam menerapkan pembelajaran adalah dengan menggunakan google classroom, goole meet, whatsapp, zoom, PPT, video yang dibuat sendiri maupun dari internet sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada indikator perencanaan, guru memerlukan kegiatan peningkatan belajar mengajar rutin setiap tahunnya/Bimbingan Teknis (Bimtek) yang diadakan melalui program sekolah ataupun pemerintah Kota. Pada indikator pelaksanaan, pentingnya penguasaan dari barang-barang sarana prasarana di era modern, zaman yang terus berkembang ini kita di tuntut untuk selalu aktif agar guru tidak tertinggal dan pembelajaran mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Indikator evaluasi bagi guru, harapannya selalu aktif dalam pengenalan karakter siswa, memperbanyak referensi modul pembelajaran modern agar merencanakan pembelajar bisa secara maksimal dan yang lebih menarik selanjutnya.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Guru Ekonomi, Model Pembelajaran 4.0

**Abstract:** In the era of the industrial revolution 4.0, new technologies emerged that resulted in extraordinary changes in all fields, including education. Technology continues to change, becoming faster or cheaper, this requires the world of education to construct creativity, critical thinking, mastery of technology, and digital literacy skills. In fact, currently we need the best teachers who understand class dynamics and utilize technology to educate students. Technology will make teachers more confident and easier in teaching their students so that they are able to turn classrooms into creative, innovative and fun learning spaces. This study aims to determine the creativity of economics teachers in implementing learning models in the digital era/revolution 4.0 at SMA Negeri 2 Palangka Raya. The research method used seen from the type of research is qualitative research emphasizing meaning, reasoning, definition of a particular situation related to the problem of creativity of

economics subject teachers in applying learning models, data collection process using observation, interviews, documentation using descriptive analysis techniques, so see the truth. Teacher creativity in applying learning models using Blended learning and Cloud learning models and learning planning using Learning Implementation Plans (RPP) that are oriented towards learning that can form creative and innovative generations. The implementation of learning in schools is also supported by learning infrastructure that is sufficient to help become the basis for learning for the success of understanding in students, so that teachers can become facilitators who will guide students in the learning process. The use of technology by economics teachers at SMA Negeri 2 Palangka Raya as a tool in implementing learning is to use google classroom, google meet, whatsapp, zoom, PPT, self-made videos or from the internet according to learning objectives. In planning indicators, teachers require routine annual teaching and learning activities/Technical Guidance (Bimtek) which are held through school programs or the city government. In the implementation indicators, the importance of mastery of infrastructure goods in the modern era, in this growing era, we are required to always be active so that teachers are not left behind and learning reaches effective and efficient goals. Evaluation indicators for teachers are expected to always be active in introducing students' characters, increasing references to modern learning modules so that students can plan optimally and be more interesting in the future.

**Keywords:** Creativity, Economics Teachers, Learning Model 4.0

## 1. Pendahuluan

Kreatif (*creative*) berarti menggunakan hasil ciptaan/kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan mengkombinasikan atau menyempurnakan sesuatu berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada. Secara lebih luas kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Hasil kreativitas dapat berbentuk seni, kesustraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. Menurut Supardi (2013) mengatakan bahwa Guru kreatif adalah selalu banyak ide, banyak akal, banyak gagasan- gagasan untuk mengatasi sesuatu yang dianggap kurang atau tidak ada. Sementara momon Sudarman mengatakan bahwa kreativitas keguruan yaitu upaya maksimal dari tenaga pendidik untuk menemukan cara/strategi pembelajaran yang baru, yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan pelayanan pendidikan di setiap satuan pendidikan. Khodabakhshzadeh (2018) mendefinisikan kreativitas guru sebagai implementasi dari ide baru untuk mencapai pengajaran yang efektif yang secara historis tidak dapat dipisahkan dari pengembangan pemikiran kreatif. Beberapa ahli psikologi percaya bahwa kreativitas harus terbatas pada penemuan atau penciptaan suatu ide atau konsep baru yang sebelumnya tidak pernah diketahui oleh manusia. sedangkan ahli yang lainnya mengartikan kreativitas secara lebih inklusif, yaitu meliputi usaha produktif unik individu dan lebih bermakna bagi guru yang berusaha untuk mengembangkan kemampuan kreatif, baik untuk profesinya sendiri maupun untuk peserta didik dan membantu mereka dalam menggali dan mengembangkan potensinya secara optimal. Pengertian kreativitas sudah banyak ditemukan oleh para ahli berdasarkan pandangan yang berbeda-beda, secara umum kreativitas diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik, yang wujudnya adalah tindakan manusia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) menyebutkan "Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya". Menurut Moreno Slameto, (2015:146) yang penting dalam "Kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai". Sedangkan menurut Talajan (2012) menjelaskan bahwa "Kreativitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang

tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif". Untuk bisa mencapai sebuah proses pendidikan yang berkualitas dibutuhkan kreasi-kreasi baru dalam pendidikan yang mampu meningkatkan segala sumber daya pendidikan, Taufik (2012). Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu mengembangkan kreativitasnya. Diantaranya adalah pengelolaan proses pembelajaran yang mampu merangsang pola pikir dan keingintahuan peserta didik. Kreativitas guru mempunyai peran yang cukup penting dalam proses pendidikan. Dengan demikian, setiap guru harus menyadari bahwa betapa pentingnya mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar. Kreativitas guru adalah mereka yang secara teratur menempatkan diri mereka disekitar ide-ide baru yang muncul dari berbagai sumber, Deni Koswara Halimah (2009). Kreativitas guru adalah salah satu istilah yang terdiri dari dua kata "kreativitas dan guru". Kreativitas berasal dari kata kreatif. Kata kreatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan serta mengandung makna daya cipta. Sedangkan Kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta, atau perihal berkreasi. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu ide yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang Abdul Rahman Saleh, (2008). Guru yang kreatif selalu memiliki sesuatu yang baru demi kemajuan peserta didiknya. Sifat khas kreativitas, yaitu orisinalitas dan kemampuan untuk membuat penilaian yang logis Deni Koswara Halimah, (2008). Deni Koswara Halimah (2008) menyatakan istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya untuk menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut, guru yang baik adalah guru yang berhasil dalam pengajaran dan mampu mempersiapkan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Untuk mengarahkan peserta didik agar mampu mencapai tujuan itu, maka setiap guru harus memiliki berbagai kemampuan atau kualifikasi profesional. Tugas profesional ini meliputi tugas-tugas mendidik (untuk mengembangkan kepribadian peserta didik), mengajar (untuk mengembangkan kemampuan berpikir), dan melatih (untuk mengembangkan ketrampilan peserta didik). Slameto (2015:145) menjelaskan bahwa pengertian "Kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan dan lain-lain". Sedangkan Menurut Drevdahl (dalam Hurlock, 1978:4) Menekankan bahwa Kreativitas merupakan suatu tuntutan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan pengembangan baru dalam suatu kehidupan. Kreativitas biasanya berkaitan dengan bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif. Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri yang digolongkan sebagai ciri individu yang kreatif, misalnya rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, senang akan hal-hal yang baru, dan sebagainya. Meskipun demikian guru merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Konsep kreativitas anak dan orang dewasa sangat berbeda, kreativitas dalam pengertian orang dewasa berarti adanya keahlian, ketrampilan, dan motivasi diri yang diindikasikan sebagai individu yang memiliki keterampilan teknik prima, kemampuan dan memiliki bakat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan guru dalam meningkatkan gagasan ataupun ide-ide yang dimiliki oleh guru sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa. Kreativitas guru juga berarti salah satu bentuk transfer karena didalamnya melibatkan

aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang telah diketahui sebelumnya pada situasi yang baru. Maka oleh sebab itu dalam proses pembelajaran seorang guru harus mempunyai kreativitas yang tinggi agar siswa selalu semangat dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan demikian maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Di era revolusi industri 4.0 muncul teknologi baru yang mengakibatkan perubahan luar biasa di semua bidang tidak terkecuali pendidikan. Teknologi terus berubah, menjadi lebih cepat atau lebih murah hal tersebut menuntut dunia pendidikan mengonstruksi kreativitas, pemikiran kritis, penguasaan teknologi, dan kemampuan literasi digital, Krjogja (29 April 2019). Pada saat ini dibutuhkan guru-guru terbaik yang memahami dinamika kelas dan memanfaatkan teknologi guna mengedukasi siswa. Teknologi akan membuat guru lebih percaya diri dan lebih mudah dalam mengajar siswanya sehingga mampu mengubah ruang kelas menjadi ruang belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Revolusi industry 4.0 adalah yang menggabungkan teknologi otomatisasi dan pertukaran data teknologi manufaktur. Revolusi 4.0 adalah era penerapan teknologi modern seperti teknologi fiber (*fiber technology*) dan sistem jaringan terintegrasi (*integrated network*) yang bekerja disetiap aktivitas ekonomi dari produksi hingga konsumsi. Revolusi 4.0 merupakan fase keempat dari perjalanan revolusi industri. Melansir laman *history*, revolusi sendiri dimulai pada abad ke-18, ketika masyarakat pertanian sudah menjadi lebih maju dan berurbanisasi. Revolusi industri 4.0 akan membangun ketersediaan perluasan teknologi digital dari industri 3.0. Revolusi 4.0 sebagian besar akan didorong oleh konvergensi inovasi digital, biologi dan fisik.

Istilah revolusi industri 4.0 juga dikenal sebagai “internet of things” (*IoT*), yang mulai menyentuh dunia virtual, bentuk konektivitas manusia, mesin dan data. Penamaan Revolusi Industri 4.0 atau *four poin zero* (FPZ) diawali dari revolusi internet. Konsep revolusi industri 4.0 pertama kali diperkenalkan oleh professor Klaus Schwab. Schwab adalah seorang ekonomi terkenal asal Jerman. Konsep revolusi industr 4.0 pertama kali di publik salam pameran industri hannover messe di kota hannover, jerman pada tahun 2011. Perkembangan revolusi industri 4.0 di mulai pada tahun 2016 dengan ditandai dengan adanya digital ekonomi, *big data*, *IoT*, *robotic*, *cloud* sistem yang semua aktivitasnya berbasis teknologi hiangga sekarang. Secara singkat, Industri 4.0, pelaku industri membiarkan komputer saling terhubung dan berkomunikasi satu sama lain untuk akhirnya membuat keputusan tanpa keterlibatan manusia. Kombinasi dari sistem fisik-*cyber*, Internet of *Things* (*IoT*), dan *Internet of Systems* membuat Industri 4.0 menjadi mungkin, serta membuat pabrik pintar menjadi kenyataan. Di Indonesia, perkembangan Industri 4.0 sangat didorong oleh Kementerian Perindustrian. Menteri Perindustrian Airlangga Hartarto mengatakan, agar Indonesia dapat bersaing dengan negara lain di bidang industri, Indonesia juga harus mengikuti tren.

Revolusi Industri 4.0 merupakan upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dan lini produksi di industri, di mana semua proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama. Jadi saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 ialah fase baru di revolusi industri yang fokus di interkonektivitas, otomatisasi, *machine learning*, dan *real time* data yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan buatan manusia, dan virtual. Dengan semakin berkembangnya pemikiran kreatif antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berimbas pula pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya yakni berdampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Joseph E Aoun (2018). Perubahan era ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam skala global. Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0. Keberhasilan suatu Negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0, turut ditentukan oleh kualitas dari pendidik seperti guru. Para guru dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi

dengan teknologi baru dan tantangan global. Dalam situasi ini, setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan orientasi dan literasi baru dalam bidang pendidikan. Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Tanpa terkecuali, Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Pendidikan 4.0 adalah respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif. Industri 4.0 adalah industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Ini merupakan tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur. Pada era ini, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, atau mengenalnya dengan istilah *Internet of Things* (IoT). Disaat ini dunia telah memasuki masa terkini, ialah masa industri 4.0 dimana era industri 4.0 ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar mengajar, baik itu dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat pada kompetensi yang akan dicapai, metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran, inilah yang menjadikan seorang guru harus kreatif dan memahami teknologi pada era digital saat ini. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Kreativitas Guru Ekonomi Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Era Digital/Revolusi 4.0 Di Sma Negeri 2 Palangka Raya".

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu "Bagaimana Kreativitas Guru terhadap Penerapan model pembelajaran pada era digital/revolusi 4.0 di SMA Negeri 2 Palangka Raya".

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai, yaitu: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kreativitas guru ekonomi dalam menerapkan model pembelajaran pada era digital/revolusi 4.0 di SMA Negeri 2 Palangka Raya". 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keterlibatan pemanfaatan teknologi terhadap pendidikan.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dilihat dari jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif menekankan pada makna, penalaran, suatu situasi tertentu yang berhubungan dengan masalah kreativitas guru mata pelajaran ekonomi dalam menerapkan model pembelajaran, proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, sehingga melihat kebenarannya. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palangka Raya. Sekolah tersebut beralamat Jl. K.S. Tubun No.2, Langkai, Kec. Pahandut, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah.

Dalam penelitian ini ada 3 (tiga) prosedur pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik tersebut karena sesuai dengan jenis pendekatan kualitatif dan sumber data yang digunakan dalam penelitian.

### 3. Hasil dan Pembahasan

No	Indikator	Pembahasan	Hasil Pembahasan	Teori Pendukung
1	Perencanaan	Perencanaan Pembelajaran yang dilakukan oleh wakil Kepala sekolah urusan sarana prasarana dalam memahami landasan profesi mengajar mata pelajaran ekonomi yakni menerapkan kurikulum 2013 sesuai peraturan arahan sekolah, pemerintah daerah dan pemerintah pusat dengan mempersiapkan modul pembelajaran dan menyusun jadwal pembelajaran.	Sudah kreatif, perencanaan yang di rencanakan oleh Wakil Kepala Sekolah urusan Sarana Prasarana pada guru ekonomi dengan mempersiapkan pembelajaran lebih dulu tersebut yang bertujuan memahami dan mengerti secara garis besar materi yang akan di ajarkan selanjutnya, dan mengenali dan memahami profesi pengajar adalah landasan utama mendidik dan membimbing pembelajaran dengan baik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2017 Pasal 3 Ayat 4: (1) Pemahaman wawasan atau landasan pendidikan.</li> <li>- Wina Sanjaya,2006:20 tentang mengemukakan peran guru sebagai sumber belajar yang berkaitan erat dengan penguasaan materi pembelajaran.</li> </ul>

- 2 Pelaksanaan Pada pelaksanaan Cukup kreatif, karena - Dimiyati,2022:95  
pembelajaran, dilakukan pelaksanaan pembelajaran yang tentang  
dengan memanfaatkan pembelajaran yang memanfaatkan  
beberapa teknologi dilakukan sudah sesuai unsur-unsur  
dengan fasilitas sekolah pada program dan lingkungan yang  
dan menjadi fasilitator dengan model dan mendorong belajar.  
untuk pengembangan pembelajaran seperti - Sardiman A.M,  
potensi siswa. model *Blended* 2010:144 guru sebagai  
*learning* dan *Cloud* *Organisator* yang  
*learning*. Para guru dapat  
terus belajar mengikuti mencapai efektivitas  
dan efisiensi  
komponen-  
komponen yang  
berkaitan dengan  
belajar mengajar.

perkembangan dunia  
belajar guru tidak  
hanya mengefisiensi  
fasilitas sekolah saja  
tetapi ide pelaksanaan

tersebut tentu membuat  
hiburan belajar  
mengajar, bahkan  
menjadi inovasi  
berfikir kreatif  
mengajar di dunia  
modern.

- |   |          |   |   |  |
|---|----------|---|---|--|
| 3 | Evaluasi | Pelaksanaan evaluasi ini dilakukan dengan merencanakan kembali pembelajaran yang lebih baik serta mencari referensi dari beberapa sumber pembelajaran | Cukup kreatif, pelaksanaan evaluasi pembelajaran ini bertujuan agar si pengajar tidak tertinggal dan tetap menyesuaikan zaman, pelaksanaan evaluasi ini menjadikan tanggung jawab pengajar bahwa pembelajaran harus mencapai tujuan yang efektif dan efisien. | - Suharsimi 2012:40 tentang melaksanakan tugas atau mencapai tujuan evaluasi secara efektif dan efisien. |
|---|----------|---|---|--|

Kreativitas adalah suatu karya yang diciptakan dari seseorang yang dapat menghasilkan penemuan yang baru dengan tujuan untuk menjadi inovasi baru yang dapat dikembangkan. Kreativitas yang dimiliki oleh guru sudah sesuai dengan peraturan Pemerintah 19 Tahun 2017 pasal 3 ayat 4, tentang kompetensi pedagogik guru yang berbunyi "Pemahaman wawasan atau landasan pendidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya".



1. Berdasarkan keterangan Ibu Surie, S.Pd. M.M dan ibu Erwinae Hendayani, M.Pd tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat penting memahami profesi mengajar karena sudah menjadi tugas dan tanggung jawab pengajar, sehingga mengenali profesi mengajar pembelajaran ini merupakan dasar terpenting dalam merencanakan pembelajaran.
2. Berdasarkan keterangan Ibu Surie, S.Pd. M.M dan ibu Erwinae Hendayani, M.Pd tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Pembelajaran lebih mengoptimalkan sarana prasarana maupun program organisasi sekolah.
3. Berdasarkan keterangan Ibu Surie, S.Pd. M.M dan ibu Erwinae Hendayani, M.Pd tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan evaluasi ini dilakukan dengan merencanakan kembali pembelajaran dan meningkatkan kembali kinerja dengan lebih baik.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Kreativitas Guru Terhadap Model Pembelajaran Era Digital/Revolusi 4.0 Pada SMA Negeri 2

Palangka Raya”, Kreativitas pada guru ekonomi di SMA Negeri 2 Palangka Raya sudah sesuai pada Era digital/Revolusi 4.

1. Kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran menggunakan model *Blended learning* dan *Cloud learning* dan perencanaan pembelajaran menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berorientasi pada pembelajaran yang dapat membentuk generasi kreatif dan inovatif. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut didukung juga dengan sarana prasarana pembelajaran yang cukup membantu menjadi dasar belajar bagi keberhasilan pemahaman pada siswa, sehingga guru bisa menjadi fasilitator yang akan membimbing siswa dalam menjalani proses belajar.
2. Pemanfaatan teknologi yang dilakukan guru ekonomi di SMA Negeri 2 Palangka Raya sebagai alat bantu dalam menerapkan model pembelajaran adalah dengan menggunakan google classroom, goole meet, whatsapp, zoom, PPT, video yang dibuat sendiri maupun dari internet sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### Saran

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk guru dalam merancang pembelajaran pada era digital/revolusi 4.0 ini dan menjadi lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengajar, Penelitian ini memberikan pengalaman nyata bagi peneliti agar terus belajar. Mengkaji ulang, memperbaiki serta melengkapi kekurangan dalam penelitian sangatlah penting agar semakin memperkaya ilmu pengetahuan kepada guru dikemudian harinya. adapun beberapa saran dari hasil peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pada indikator perencanaan, guru memerlukan kegiatan peningkatan belajar mengajar rutin setiap tahunnya/Bimbingan Teknis (Bimtek) yang diadakan melalui program sekolah ataupun pemerintah kota.
2. Pada indikator pelaksanaan, pentingnya penguasaan dari barang-barang sarana prasarana di era modern, zaman yang terus berkembang ini kita di tuntut untuk selalu aktif agar guru tidak tertinggal dan pembelajaran mencapai tujuan yang efektif dan efisien.
3. Dan indikator evaluasi bagi guru, harapannya selalu aktif dalam pengenalan karakter siswa, memperbanyak referensi modul pembelajaran modern agar merencanakan pembelajar bisa secara maksimal dan yang lebih menarik selanjutnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengkaji lebih banyak sumber materi dan memperbaiki serta melengkapi kekurangan dalam penelitian yang terkait dengan Kreativitas Guru Ekonomi, Model Pembelajaran 4.0 agar menghasilkan penelitian yang lebih baik dan semakin memperkaya ilmu pengetahuan.

#### 5. Daftar Pustaka

Abdurrahman Mas'ud. 2001. Paradigma Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hal. 165

- Abdul Rahman Saleh, (2008). Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan.
- Agung, Iskandar. 2010. Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Akdon. 2011. Manajemen Strategik untuk Manajemen. Bandung: Alfabeta.
- Arnawati. 2018. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 11 Sinjai.
- Astuti. 2017. Berpendapat bahwa peran guru dalam pembelajaran.
- Astuti, S. B. Waluya, M. Asikin. 2019. Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0
- Rinto Alexandro, Fendy Hariatama, Meli Wulandari. 2022. Meningkatkan Mutu Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Melalui Pembelajaran Elektronik (E-Learning). Vol 6 No 1. Hal. 99-110. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/43695>.
- Clark (Ahmad Syaikhudin. 2013. guru kreatif memiliki ciri-ciri.
- Deni Koswara Halimah (2009). Kreativitas guru adalah salah satu istilah yang terdiri dari dua kata "kreativitas dan guru".
- Depdikbud. 1994. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pusat
- Diantoro. 2020. media pembelajaran audio visual video Novita, dkk
- Djamarah dan Zain. 2015. Guru adalah Seseorang yang berpengalaman dalam bidang profesinya.
- Drevdahl. 1978. Ada beberapa alasan mengapa guru harus kreatif.
- Edi Waluyo. 2013. Ciri-ciri guru kreatif guru yang mempunyai
- Fisk. 2017. Sebagaimana dikutip oleh Aziz Hussin, ada sembilan tren atau kecenderungan terkait dengan pendidikan 4.0.
- Hanifah, E. 2016. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 18 Bandung
- Hisbullah & Firman. 2019. Prasanti& Purnomo,2019; Yahya& Bakri, 2020). <https://digitalbisa.id/artikel/inovasi-model-pembelajaran-di-era-digital-2m7Ts>
- Ilhamah, D. F. (2020). Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital: studi kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1
- James R evans. 1994. Berpikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan (Jakarta: Bumi aksara).
- Joseph E Aoun.2018. "Robot-Proof: Pendidikan Tinggi di Era Kecerdasan Buatan," Jurnal Pendidikan untuk Pengajaran.
- Jumanta Hamdayama. 2016. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal.
- Khodabakhshzadeh. 2018. mendefinisikankreativitas guru.
- Krjogja. 2019. Dunia pendidikan mengonstruksi kreativitas, pemikiran kritis, penguasaan teknologi, dan kemampuan literasi digital.
- Mulyasa. 2013. Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2013).
- Medium. 2018. Menggambarkan empat tahap evolusi industry.
- Miles dan Hubermen. 1994. Menyatakan bahwa proses pengumpulan data dilakukan 3 kegiatan penting.
- Moreno Slameto. 2015. Yang penting dalam kreativitas.
- Mulyono. 2016. Menyatakan "Ciri-ciri orang kreatif.
- Muhammad Nur Ismail, Rinto Alexandro. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang. Vol 11 No 1 Hal. 37-46. <https://www.chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/112>.
- Naim. 2011. Ada Sembilan ciri guru kreatif.
- Nawawi. 2015. Guru adalah orang dewasa.
- Oktaria, T. A. 2017. Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Muara Padang Banyuasin Sumatera Selatan.

- Pambayu, R. 2018. Faktor-faktor Yang Mendukung Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Memodifikasi Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani.
- Panjaitan, Wenti. 2021. Analisis-kreativitas- guru-dalam-merancang- pembelajaran-jarak-jauh-pjj- melalui-pembelajaran-daring-pada- kelas-tinggi-di-sekolah-dasar.
- Pasal 4 UU No. 14 Tahun 2005, kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dalam pasal 2 ayat (1)
- Pardamean Oktavia. 2014. Ciri- ciri atau karakteristik guru kreatif.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2017 Pasal 3 ayat 2. Tentang Guru
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2017
- Pasal 3 ayat 4. Tentang Guru Saefuddin & Berdiati, (2014, hlm. 48). Siswono, (2019:163).
- Sardiman A.M. 2010. Ada beberapa peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar
- Sardiman. 2010. Menyatakan bahwa guru.
- Serupa.id/model-pembelajaran-pengertian- ciri-jenis-macam.
- Slameto. 2015. Menjelaskan pengertian kreativitas.
- Sugiyono. 2016. Data sekunder. Sugiyono (2018:456) Data primer. Sukiyasa & Sukoco, (2013)
- Sukmadinata & Syaodih, (2012, hlm. 151).
- Windy Utami Putri, Rinto Alexandro, Meli Wulandari. 2021. Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Edunomics Journal. Vol 2 No 2. Hal. 73-80. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/edu/article/view/3010>.