



Available online at **HISTORIA**; Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah
Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia>



RESEARCH ARTICLE

**PEMANFAATAN *GOOGLE CLASSROOM* DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI MASA PANDEMI**

Euis Nela, Nana Supriatna, Leli Yulifar

Magister Pendidikan Sejarah, Sekolah Pascasarjana UPI

Correspondence Author: euisnela2@gmail.com

To cite this article: Nela, E., Supriatna, N., & Yulifar, L. (2022). Pemanfaatan google classroom dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah di masa pandemi. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 117-128. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.44416>.

Naskah diterima : 25 Februari 2022, Naskah direvisi : 25 Oktober 2022, Naskah disetujui : 30 Oktober 2022

Abstract

This research is motivated by the lack of use of appropriate media, methods, and strategies for online teaching and learning activities, so that learning activities are still teacher-centered, resulting in the learning process feeling less fun and less motivating students to learn so that they have not been able to grow their creativity, both creative thinking, and creativity at work. The purpose of writing, in general, is to find out the use of Google Classroom in fostering students' creativity. The method used in this research is descriptive verification. Based on the results of this study, it is known that the teacher has made a good lesson plan; The learning process using Google Classroom has been integrated with the use of the Creative Learning approach and the Video Critical Learning (VCL) learning model as well as lecture, assignment, discussion and question, and answer methods. Google Classroom has also been integrated with Youtube, namely in the use of the chat feature in the Google Classroom forum/stream; this feature allows students to express their creative opinions can send video presentations that are integrated with Youtube as a result of their work to be studied, analyzed and commented on/criticized by participants educate others; The use of Google Classroom-based LMS in fostering students' creativity has had a pretty good impact.

Keywords: Creativity; creative; thinking; working; Google Classroom.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya penggunaan media, metode dan strategi yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar secara daring, sehingga aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru mengakibatkan proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga mereka belum mampu menumbuhkan kreativitas baik kreativitas berfikir maupun kreativitas berkarya. Tujuan penulisan secara umum yaitu untuk mengetahui pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif verifikatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa guru telah membuat perencanaan pembelajaran dengan baik; Proses pembelajaran menggunakan Google Classroom telah diintegrasikan dengan penggunaan pendekatan *Creative Learning* dan model pembelajaran *Video Critical Learning* (VCL) serta metode ceramah, penugasan, diskusi dan tanya jawab. Google Classroom juga telah diintegrasikan dengan Youtube yaitu dalam penggunaan fitur *chat* di forum/stream *Google Classroom*, fitur tersebut peserta didik dapat mengemukakan pendapat kreatifnya, dapat mengirim video presentasi yang terintegrasi dengan *Youtube* sebagai hasil dari karyanya untuk disimak, dianalisis serta dikomentari/kritisi oleh peserta didik yang lainnya; Pemanfaatan LMS berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik telah memberikan dampak yang cukup baik.

Kata Kunci: Berpikir; berkarya; *Google Classroom*; kreativitas, kreatif.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih mengutamakan pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas serta peserta didik belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi. Oleh sebab itu, guru harus bisa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri yang kreatif dan inovatif (Nela, 2020). Belajar adalah kunci yang sangat penting dalam setiap usaha pendidikan. Proses pembelajaran memiliki peranan penting sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran sejarah pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dapat menggiring peserta didik untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kemampuan kreativitasnya melalui ide dalam setiap pemecahan masalah.

Akan tetapi hal tersebut menjadi sangat sulit untuk diimplementasikan ketika pandemi Covid-19 melanda hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia. Agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan bermakna, tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas dengan bantuan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan kekinian sesuai tuntutan zaman. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan teknologi diantaranya *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah salah satu jenis *Learning Management System* (LMS) yang digunakan dalam pembelajaran online saat pandemi COVID-19.

Google Classroom merupakan aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh, sehingga guru dan peserta didik bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online *Google Classroom* dan nantinya peserta didik juga dapat belajar, membaca, menyimak, dan mengirim tugas dari rumah. Guru dan peserta didik juga dapat berinteraksi, melakukan diskusi pada forum/stream di *Google Classroom*.

Melalui *Google Classroom* guru mendapat kemudahan dalam mengelola pembelajaran, sehingga informasi dapat disampaikan kepada peserta didik secara cepat dan akurat (Hardiyana, 2015). Hal senada juga disampaikan oleh Hakim (dalam Sabran, 2019) bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan dengan menggunakan *Google Classroom*. Tetapi, penggunaan *Google Classroom* dalam mata pelajaran sejarah masih kurang (Fitrieningtiyas, Umamah, & Sumardi, 2018). Bahkan Kaviza (2020) menyarankan kepada guru sejarah untuk merencanakan dan mengintegrasikan penggunaan *Google Classroom* secara lebih luas dan efektif untuk membentuk proses pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan

pendapat Sriyani (2022) bahwa dengan menggunakan *Google Classroom* peserta didik dapat termotivasi untuk belajar, sehingga saat guru mengirimkan video atau pun *google slide* sebagian besar siswa merasa senang belajar ataupun mengerjakan tugas di *chat/streaming Google Classroom*.

Agar tercipta pembelajaran sejarah yang kreatif, bermakna dan menyenangkan tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas kekinian dengan bantuan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif sesuai tuntutan zaman. Akan tetapi dengan adanya instruksi pemerintah yaitu belajar dari rumah (BDR) yang belakangan ini dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran dalam jaringan (*daring*)/online, guru masih bingung terhadap media, metode dan strategi yang tepat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar tersebut. Akibatnya proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar, karena aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga mereka belum mampu berfikir kreatif dan membangun pemahaman mereka sendiri. Sedangkan dalam kondisi tatap muka/luring saja pembelajaran masih terpusat pada guru, selain itu kurangnya media dan alat dalam proses pembelajaran juga yang menjadi penghambat kreativitas peserta didik.

Selain permasalahan tersebut peneliti juga melakukan observasi terhadap peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi yang sejak bulan Maret 2020 proses pembelajaran mengikuti instruksi pemerintah yaitu belajar dari rumah (BDR). Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada saat pembelajaran sejarah berlangsung di antaranya; a) Peserta didik belum mampu menyampaikan gagasan baru atau gagasan yang tidak terpikirkan sebelumnya; b) Peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan terbuka yang membutuhkan kemampuan berpikir lancar; c) Peserta didik belum mampu memberikan macam-macam penafsiran terhadap gambar, cerita, atau masalah; dan d) Peserta didik belum mampu menghasilkan karya dan mengembangkan produk atau gagasan.

Dari permasalahan diatas, seharusnya guru tidak hanya sebatas memberikan tugas atau sekedar mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik di masa pandemi Covid-19 ini, melainkan guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai tantangan pembelajaran. Guru sejarah mempunyai tugas yang berat apalagi pada masa Pandemi Covid-19, diantaranya harus mampu mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang belum mampu menumbuhkan kemampuan kreativitas peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti akan mengkaji tentang Pemanfaatan *Google Classroom* Dalam Meningkatkan

Kreativitas Peserta Didik kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Pembelajaran Sejarah Di masa Pandemi.

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah di masa pandemi”. Berdasarkan pada fokus permasalahan di atas, maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Mengapa guru harus membuat perencanaan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik; (2) Bagaimana proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah; (3) Bagaimana dampak pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Setelah menguraikan rumusan masalah di atas maka diperoleh tujuan penelitian secara umum yaitu untuk memperoleh pemahaman secara umum mengenai pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada masa pandemi.

Dalam pembelajaran *online/daring* di masa pandemi Covid-19, *Google Classroom* dapat memiliki peran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan belajar seperti yang ditunjukkan dalam sebuah studi oleh K. M. Diccio yang mengusulkan bahwa *Google Classroom* efektif dalam pelajaran sosial dan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik (Al-Marouf & Al-Emran, 2018). *Google Classroom* juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal waktu, karena peserta didik dapat melakukan pembelajaran dimana pun dan kapan pun dengan mengakses *Google Classroom* secara online (Soni. dkk, 2018).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif verifikatif. Penelitian ini berlokasi di MAN Kota Cimahi. Sedangkan subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda sehingga peserta didik dalam pembelajaran sejarah perlu ditumbuhkan kreativitasnya, untuk menumbuhkan kreativitas tersebut, peserta didik distimulus oleh guru menggunakan *Google Classroom* dan pengajaran yang kreatif yaitu *creative learning*. Selain peserta didik MAN Kota Cimahi tahun pelajaran 2020/2021, dibutuhkan juga beberapa informan, yang dijadikan sumber informasi guna mendukung rampungnya penelitian, adapun informan dalam penelitian ini diambil yaitu Kepala Sekolah, dan Guru.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik berikut:

1. Studi Dokumentasi

Dalam penelitian ini, penulis mengambil data dari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas sebagai data sekunder. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan cara menelaah dokumen-dokumen yang diperoleh dari subjek penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumen yang berhubungan dengan pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik diantaranya dokumen KTSP Kurikulum 2013, RPP masa pandemi, materi pembelajaran, jadwal pembelajaran dimasa pandemi dan laporan yang dapat dijadikan sumber data dan informasi dalam penelitian ini.

2. Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung secara online melalui internet diantaranya mengunjungi laman web MAN Kota Cimahi dan *Google Classroom* guru sejarah MAN Kota Cimahi. Dimulai dari rentang pengamatan yang bersifat umum, kemudian terfokus pada permasalahan, baik menyangkut informan, ruang, ataupun media yang terlibat secara langsung dalam proses pemanfaatan *google classrom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Sedangkan sumber pendukung lainnya adalah ruang kelas dalam hal ini adalah dilakukan di ruang *Learning Management System (LMS)*. Selanjutnya, pengamatan yang dilakukan tersebut dituangkan ke dalam bentuk catatan, berupa peristiwa-peristiwa rutin, temporal, interaksi dan interpretasinya. Pengamatan lapangan dilakukan langsung dan terus menerus. Pengamatan atau penelitian lapangan (*field research*) terutama dimaksudkan untuk memperoleh data primer.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan via *whatsapp phone* untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran melalui pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi melalui panggilan *whatsapp*. Hal tersebut dilakukan untuk menggali pemahaman peserta didik tentang kreativitas pada pembelajaran sejarah.

Setelah data penelitian terkumpul, langkah berikutnya adalah menganalisis data. Berikut ini analisis deskriptif dengan cara:

1) Analisis Data *Google Classroom*

- a. Membuat akun Gmail dan membuat kelas di *Google Classroom*. Kemudian guru memberikan link atau kode *Google Classroom* kepada peserta didik agar mereka bergabung di kelas.

- b. Menganalisis dan menghitung jumlah peserta didik yang dapat bergabung dalam kelas pembelajaran sejarah Indonesia di *Google Classroom*.
- c. Menganalisis dan menghitung peserta didik yang aktif memberikan respon di *chat (stream) Google Classroom*.
- d. Menganalisis dan menghitung peserta didik yang aktif menunjukkan kreativitas berpikir dan berkarya dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia di *chat (stream) Google Classroom*.
- e. Mengklasifikasikan data dalam kreativitas berpikir dan kreativitas berkarya.
- f. Melakukan penilaian data peserta didik yang memiliki kemampuan kreativitas berpikir dengan kriteria penilaian dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria dan Indikator penilaian kreativitas berpikir

Aspek yang dinilai	Indikator
Keterampilan berpikir lancar	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mampu mengajukan banyak pertanyaan/ jawaban yang relevan b. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang relevan c. Peserta didik mampu dalam memotivasi diri untuk belajar d. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan-gagasan dengan lancar
Keterampilan berpikir lentur (fleksibel)	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mampu memberikan macam-macam interpretasi terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah b. Peserta didik mampu memikirkan macam-macam cara berbeda-beda untuk menyelesaikan suatu masalah c. Peserta didik mampu mengubah arah berpikir secara spontan
Keterampilan berpikir orisinal/ keaslian	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mampu memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain b. Peserta didik mampu memberikan jawaban yang berbeda dari yang lain c. Peserta didik mampu jawaban yang jarang diberikan kebanyakan peserta didik lain
Keterampilan berpikir terperinci (elaborasi)	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mampu mengembangkan, menambah dan memperkaya gagasan peserta didik lain b. Peserta didik mampu memperluas gagasan peserta didik lain c. Peserta didik mampu menambahkan dan memperinci detail-detail (bagian-bagian) terhadap hasil karyanya atau karya peserta didik lain.

- 2) Analisis Data Dokumentasi berupa dokumen kurikulum MAN Kota Cimahi
 - a. Memperoleh data dari Wakamad bidang Akademik MAN Kota Cimahi.
 - b. Mencari dan mencatat data peserta didik, prestasi peserta didik, fasilitas sekolah, dan perangkat pembelajaran yang berupa RPP.
- 3) Analisis Data Informasi
 - a. Memperoleh data dari wawancara dengan peserta didik, guru sejarah dan kepala sekolah.
 - b. Mencatat data hasil wawancara.
 - c. Menentukan kriteria informasi:
 - Menentukan jumlah peserta didik dan

guru yang akan diwawancarai.

- Menentukan pertanyaan sebagai pedoman wawancara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Sejarah dengan Memanfaatkan *Google Classroom* dalam Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik

Pelaksanaan pembelajaran di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (karena menggunakan kurikulum khusus yaitu kurikulum darurat maka pembelajaran hanya dialokasikan selama 30 menit) sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. RPP disusun sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) yang merujuk pada Kurikulum 2013 dengan berpedoman pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Pada kurikulum tersebut dilakukan pengurangan kompetensi dasar (KD) untuk setiap mata pelajaran, sehingga guru dan peserta didik dapat berfokus pada kompetensi esensial.

RPP Daring dibuat dengan format RPP satu lembar sesuai Permendikbud No 14 Tahun 2019. RPP satu lembar tersebut masih dipergunakan dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas seperti saat ini. Dalam format RPP satu lembar ini tidak perlu menuliskan Kompetensi Inti (KI) satu dan Kompetensi Inti (KI) dua. Dalam format RPP satu lembar tersebut hanya ada tiga komponen wajib, yang lainnya adalah pelengkap. Tiga komponen wajib tersebut adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah/aktivitas/kegiatan pembelajaran dan asesmen/penilaian. RPP Daring Sejarah Indonesia yang disusun terdiri dari dua materi pokok yaitu: a) Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu dan Buddha); b) Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada pada Kurikulum 2013 dan disesuaikan juga dengan penelitian mengenai kreativitas berpikir dan berkarya peserta didik. Sedangkan pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu *Creative learning* dengan model *video critical massage* (mengkritisi tanyangan video) yang di dalamnya memuat metode tanya jawab dan diskusi. Video yang dikritisi tersebut berupa video presentasi peserta didik yang akan menjadi bahan diskusi. Berikut merupakan tahapan pembelajaran di *Google Classroom*:

1. Guru menyiapkan akun Gmail dan membuat kelas di *Google Classroom*.
2. Guru memberikan link atau kode *Google Classroom* kepada peserta didik agar mereka bergabung di

- kelas. Contoh ada di gambar 1: *Google Classroom* kelas X IPS 2.
3. Guru mengecek peserta didik yang bergabung dalam kelas pembelajaran sejarah Indonesia di *Google Classroom*.
 4. Guru mengawali pembelajaran dengan melakukan kegiatan pendahuluan dengan melakukan orientasi, apersepsi dan motivasi. Hal tersebut dilakukan guru dalam satu postingan yang dikirim di forum/stream *Google Classroom*. Contoh ada di gambar 2: contoh chat pendahuluan yang dikirim guru.
 5. Guru memberikan respon/apresiasi terhadap peserta didik yang menjawab/merespon guru pada chat kegiatan pendahuluan.
 6. Guru mengirimkan postingan kedua ke forum/stream *Google Classroom* berupa kegiatan inti. Contoh ada di gambar 3: contoh chat kegiatan inti yang dikirim guru.
 7. Selain kegiatan inti diatas, ada juga kegiatan inti berupa kegiatan peserta didik yang menyajikan hasil karya, yaitu video presentasi dalam bentuk link youtube ke chat yang ada pada *stream/forum Google Classroom*. Contoh ada di gambar 4: Contoh chat kegiatan inti (presentasi) yang dikirim peserta didik.
 8. Guru memberikan respon/apresiasi terhadap peserta didik yang menjawab/merespon guru pada chat kegiatan inti.
 9. Guru melakukan postingan ketiga ke forum/stream *Google Classroom* berupa kegiatan penutup. Contoh ada di gambar 5 contoh *chat* kegiatan penutup yang dikirim guru.
 10. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah.

Materi pokok pertama yaitu Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu dan Buddha), dengan sub materi tentang Terbentuknya Jaringan Nusantara Melalui Jalur Perdagangan dan sub materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Buddha, dan Kompetensi Dasar: 3.6 yaitu menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia merupakan materi pokok pertama yang dibahas. Guru memberikan motivasi dan penyampaian program kegiatan pembelajaran via zoom kemudian dalam forum/stream *Google Classroom* guru membagi materi untuk dijadikan tugas proyek yaitu pembuatan video presentasi kepada setiap peserta didik (tugas individu). Dalam pemberian tugas tersebut guru juga memberikan ketentuan yang harus ada dalam video diantaranya:

1. Durasi video maksimal 5 menit, dikirim ke *channel Youtube* masing-masing peserta didik, lalu link-nya dikirim ke forum/*Stream Google Classroom* pada satu hari sebelum tanggal presentasi.
2. Video presentasi menggunakan gambar, teks dan efek suara atau musik, yang menarik perhatian peserta didik (*audiens*) lain.
3. Materi dalam video sesuai dengan yang ditugaskan.
4. Gambar dalam video jelas dan tidak menimbulkan bias persepsi.
5. Kalimat yang digunakan dalam video tidak membingungkan/ambigu.
6. Pembuatan video dapat memakai konsep seperti pembaca berita, atau seperti program *on the spot*, atau seperti wawancara *live* (peserta didik yang menjadi reporter dan narasumber) atau sesuai kreatifitas yang dimiliki peserta didik masing-masing.

Pada pertemuan berikutnya guru mengirimkan buku pdf Sejarah Indonesia Kelas X ke *Google Classroom* dan mempersilahkan peserta didik untuk membaca materi mengenai “Proses Terbentuknya Jaringan Nusantara di Kepulauan Indonesia” halaman 151 s.d 155 dan “Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Buddha” halaman 157 s.d 161. Peserta didik kemudian diminta untuk mencermati setiap bagian materi yang ada di buku tersebut, kemudian mencatat hal-hal yang belum dipahami dan menanyakannya pada kegiatan diskusi melalui *chat* forum *Google Classroom*. Setiap peserta didik wajib membuat satu pertanyaan dan nantinya wajib menjawab pertanyaan peserta didik yang lainnya. Jika ada pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh peserta didik yang lainnya, maka guru membantu untuk mengarahkannya. Pada kegiatan inti ini ada beberapa komentar yang menunjukkan kreativitas peserta didik yang sudah tumbuh maupun yang belum, Contoh ada di gambar 6: Contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas sudah tumbuh.

Dari gambar contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas sudah tumbuh, dapat disimpulkan bahwa peserta didik AMH dan DRR telah memiliki kreativitas, terutama kreatif berpikir yaitu berpikir secara lancar (*fluency*) dimana peserta didik sudah mampu mengajukan pernyataan yang berbobot dan dapat menjawab pertanyaan; berpikir secara luwes (fleksibilitas) dimana peserta didik sudah mampu menghasilkan gagasan yang berbeda; berpikir secara Original (*originalitas*) dimana peserta didik sudah mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; berpikir secara detail (*elaborasi*) dimana peserta didik sudah mampu memberikan jawaban yang luas dan memuaskan sesuai hasil analisisnya sendiri.

Contoh ada di gambar 7: Contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas belum tumbuh

Berdasarkan gambar 7 peserta didik tersebut belum memiliki kreativitas yang baik karena peserta didik belum mampu mengajukan pernyataan yang berbobot, belum mampu menghasilkan gagasan yang berbeda, serta belum mampu memberikan jawaban yang luas dan memuaskan sesuai hasil analisisnya sendiri.

Materi pokok kedua yaitu tentang Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara dengan sub materi yaitu: Kedatangan Islam ke Nusantara & Islam dan Jaringan Perdagangan Antarpulau; Kerajaan Islam di Sumatra; Kerajaan Islam di Jambi; Kerajaan Islam di Sumatra Selatan & Sumatra Barat; Kerajaan Islam di Jawa; Kerajaan Islam di Kalimantan. Dengan Kompetensi Dasar 3.7 yaitu menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia dan Kompetensi Dasar 3.8 yaitu menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Pada materi pokok ini waktunya pembelajaran dengan kegiatan peserta didik berupa mempresentasikan video presentasi hasil mereka belajar mandiri dimasa pandemi yang sudah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik yang pertama mengirim video presentasi bernama NA dengan link <https://youtu.be/QC8oOigQUsE>, lalu di ikuti peserta didik yang lain sesuai jadwal presentasi mereka. Setiap jam 08.50-16.00 WIB pada saat kegiatan pembelajaran di *Google Classroom* merupakan waktu untuk peserta didik yang lain memberi komentar singkat terhadap video presentasi peserta didik yang presentasi. Komentar tersebut dikirim melalui forum/stream *Google Classroom*. Komentar singkat peserta didik yang berdasarkan rujukan/bacaan, atau bukan hasil CoPas (*Copy Paste*) akan diberi nilai Plus karena hal tersebut merupakan bagian dari kreativitas berpikir peserta didik. Berikut beberapa komentar yang menunjukkan kreativitas peserta didik yang sudah tumbuh maupun yang belum dalam model pembelajaran *video critical massage*. Contoh ada di gambar 8: Contoh komentar peserta didik menunjukkan kreativitas sudah tumbuh dalam model pembelajaran *video critical massage*.

Dari gambar 8 tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik TFS dan HNJ telah memiliki kreativitas terutama kreatif berpikir yaitu berpikir secara lancar (*fluency*) dimana peserta didik sudah mampu

menyampaikan gagasannya; berpikir secara luwes (fleksibilitas) dimana peserta didik sudah mampu menghasilkan gagasan yang berbeda; berpikir secara Original (originalitas) dimana peserta didik sudah mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; berpikir secara detail (elaborasi) dimana peserta didik sudah mampu memberikan jawaban yang luas dan memuaskan sesuai hasil analisisnya sendiri, dan khusus untuk TFS sudah mampu menghasilkan karya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. Contoh ada di gambar 9: Contoh hasil dari kreativitas berkarya peserta didik.

Dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran, masih ada peserta didik yang belum memiliki kreativitas yaitu belum mampu berpikir secara original (originalitas) karena belum mampu memberikan gagasan yang baru dalam dan belum mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain bahkan peserta didik tersebut terlihat CoPas (*Copy Paste*). Contoh ada di gambar 10: Contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas belum tumbuh dalam model pembelajaran *video critical massage*.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* ini tidak hanya digunakan dalam pembelajaran daring, guru juga masih menggunakannya di masa pembelajaran tatap muka seperti sekarang. Guru menggunakan *Google Classroom* ini sebagai media interaksi didalam kelas luring.

Dampak pemanfaatan Learning Management System (LMS) berbasis Google Classroom dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik

Untuk melihat adanya dampak dari pemanfaatan *Learning Management System (LMS)* berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan/observasi terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan bersama dengan proses pembelajaran. Untuk penilaian kreativitas peserta didik dilakukan pada waktu yang berbeda-beda, yaitu kreativitas berpikir pada saat memberikan tanggapan dari pertanyaan guru atau peserta didik lain maupun tanggapan terhadap video hasil presentasi peserta didik lain, sedangkan kreativitas berkarya pada saat peserta didik menampilkan video presentasi.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada pembelajaran dengan materi pokok Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu dan Buddha) rata-rata guru

sudah cukup dalam melaksanakan proses. Begitupun hasil pengamatan terhadap peserta didik dalam pembelajaran di kelas zoom dan di *Google Classroom* sudah cukup, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang belum mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada kegiatan pendahuluan masih ada beberapa peserta didik yang tidak menjawab pertanyaan dari guru. Pada kegiatan inti peserta didik cukup antusias dalam belajar dan walaupun mereka belum semuanya aktif dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan gagasan. Sedangkan dalam kegiatan penutup peserta didik masih kurang mampu memberikan kesimpulan dan manfaat belajar. Hal tersebut disebabkan banyak peserta didik yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Oleh sebab itu pada pertemuan dengan materi pokok Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu dan Buddha), kemampuan kreativitas berpikir peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih kurang. Selain disebabkan oleh peserta didik yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya dan dalam menjawab pertanyaan guru, juga ada beberapa peserta didik tidak memiliki kuota untuk belajar, serta disebabkan karena guru belum cukup memotivasi peserta didik.

Pada pembelajaran dengan materi pokok yang kedua yaitu Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara, peneliti masih melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga peneliti mendapatkan data berupa nilai dari hasil presentasi video dari youtube yang linknya di kirim ke forum/stream *Google Classroom*. Berdasarkan pengamatan diperoleh hasil yaitu, guru telah melakukan kegiatan pendahuluan dengan baik, guru juga sudah cukup dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama pada bagian inti dan guru dan guru sudah melakukan kegiatan penutup dengan baik.

Dari pertemuan pada materi pokok kesatu dan kedua, peserta didik telah ada peningkatan kehadiran, hal tersebut karena peserta didik telah termotivasi oleh guru. Peserta didik sudah mulai aktif dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan gagasan. Dalam kegiatan penutup peserta didik sudah mampu memberikan kesimpulan dan manfaat belajar. Tetapi masih ada beberapa peserta didik yang belum dapat hadir dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan banyak peserta didik yang tidak memiliki kuota untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa Kemampuan kreativitas berpikir peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada materi pokok kesatu dan kedua sudah cukup, walaupun masih ada beberapa

peserta didik juga masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya dan dalam menjawab pertanyaan guru dan memberi tambahan materi dari video presentasi peserta didik yang lain, serta masih ada beberapa peserta didik tidak memiliki kuota untuk belajar. Pada pembelajaran kali ini guru sudah mampu memotivasi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban dan mengemukakan gagasannya, sehingga mampu menumbuhkan kreativitas berpikir.

Berdasarkan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas berkarya peserta didik dalam pembelajaran sejarah sudah berada di level baik. Guru sudah mampu memotivasi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dalam melakukan presentasi berupa video, sehingga peserta didik mampu menumbuhkan kreativitas berkarya. Tetapi ada beberapa peserta didik yang lain belum mampu menunjukkan karya mereka disebabkan oleh kuota belajar mereka yang sangat terbatas. Pada pertemuan kali ini guru sudah mampu memotivasi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghasilkan produk kreatif, hal tersebut telah mampu menumbuhkan kreativitas berkarya peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik melalui pemanfaatan *Google Classroom* mempunyai dampak yang baik. Walaupun pada masa pandemi Covid-19 mengharuskan peserta didik belajar dari rumah, tetapi hal tersebut tidak menghalangi kreativitas mereka, dengan adanya ide-ide kreatif yang muncul dari guru maupun dari peserta didik. Dalam pemanfaatan *Google Classroom* ini guru sudah membuat perencanaan yang baik. Apabila melakukan perencanaan yang baik maka penerapan *Google Classroom* akan menciptakan ruang kelas virtual yang menciptakan lingkungan komunikatif guru dan peserta didik yang efektif, sehingga *Google Classroom* tersebut dapat mendukung keefektifan pembelajaran yang menekankan pada strategi pembelajaran abad ke-21 yaitu konsep 4C. Konsep 4C yaitu *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity* yang menjadikan peserta didik mampu mengembangkan kehidupan dan keterampilan karir untuk bersaing secara global, terutama saat pembelajaran daring/online pada masa pandemi seperti ini. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sukmawati dan Nensia (2019) bahwa *Google Classroom* mampu menciptakan suasana belajar yang menarik karena dikembangkan dengan media informasi berupa audio, video yang sesuai dengan aspek teknologi

pedagogik. Google Classroom itu fleksibel, karena telah terbukti dapat mendukung keberhasilan belajar yang diasosiasikan dengan model atau metode apapun.

Dalam penelitian ini *Google Classroom* diintegrasikan dengan penggunaan pendekatan *Creative Learning* dan model pembelajaran *Video Critical Learning* (VCL) serta metode penugasan, ceramah, tanya jawab dan diskusi. *Google Classroom* juga telah diintegrasikan dengan *Youtube* yaitu dalam penggunaan fitur chat di forum/stream *Google Classroom*, fitur ini bermanfaat karena dapat menjadi sarana interaksi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik yang lain. Mereka dapat mengemukakan pendapat kreatifnya, dapat mengirim video presentasi yang terintegrasi dengan *Youtube* sebagai hasil dari karya yang dibuat peserta didik untuk disaksikan dan dianalisis serta dikomentari oleh peserta didik yang lainnya. Hal tersebut sesuai dengan saran dari Kaviza (2020) yaitu para guru sejarah hendaknya merencanakan dan mengintegrasikan penggunaan aplikasi *Google Classroom* secara lebih luas dan efektif untuk membentuk proses pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Guru telah berupaya memberikan modifikasi lingkungan belajar, metode, dan produk/karya. Kreativitas berpikir dan berkarya didukung pula dengan pembentukan lingkungan belajar, modifikasi-modifikasi lingkungan belajar terutama dalam kondisi pandemi seperti ini dilakukan oleh guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran daring.

Adapun dampak penumbuhan kreativitas berpikir peserta didik dalam pembelajaran di setiap materi pokok dapat dilihat dari hasil pengolahan data bahwa kreativitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi menggunakan *Google Classroom* menunjukkan bahwa kreativitas berpikir peserta didik berada di level cukup yaitu rata-rata presentasi nilai sebesar 51,4% pada pertemuan yang membahas tentang materi pokok kesatu yaitu Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu dan Buddha). Sedangkan untuk materi pokok kedua yaitu tentang Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara peserta didik memperoleh rata-rata presentasi nilai sebesar 65,1% dan berada di level cukup juga. Jadi bisa disimpulkan bahwa adanya dampak yang cukup baik dari pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik kelas X IPS 2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Berikut disajikan grafik 1, hasil nilai kreativitas berpikir peserta didik dengan menggunakan *Google Classroom*.

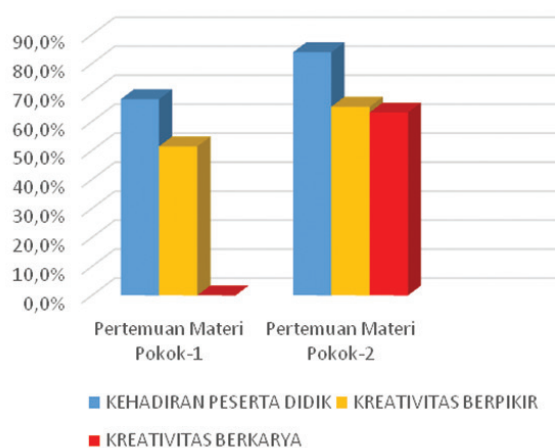


Grafik 1. Nilai kreativitas berpikir peserta didik

Sumber: Dokumen pribadi

Dilihat dari grafik nilai di atas, kreativitas berpikir peserta didik dalam pembelajaran daring dapat meningkat apabila lingkungan belajar yang menuntut kemandirian dan menggunakan bantuan teknologi pembelajar. Teknologi tersebut diantaranya *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom*, model pembelajaran seperti *Video Critical Learning* (VCL) dan *Creative Learning*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pujilestari (2020) bahwa pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 lebih mengutamakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang berbasis kepada kemandirian belajar peserta didik sehingga praktik pembelajaran telah berubah secara drastis.

Sedangkan untuk nilai keterampilan berkarya peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia dapat dari hasil pengolahan data bahwa kreativitas berkarya peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi dengan memanfaatkan *Google Classroom* sudah menunjukkan level cukup yaitu 63,1%. Kesimpulan dari hasil pengolahan data bahwa kehadiran peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi dengan memanfaatkan *Google Classroom* pada pertemuan tentang materi pokok kesatu sudah berada di level cukup dengan presentasi 67,7% dan berada di level baik pada saat pertemuan tentang materi pokok kedua yaitu 83,9%. Begitupun untuk kreativitas berpikir juga berada di level baik pada pertemuan tentang materi pokok kesatu dan kedua yaitu 51,4% dan 65,1%. Sedangkan untuk kreativitas berkarya peserta didik hanya ada pada pertemuan pada materi pokok kedua, karena hal tersebut merupakan tugas proyek pembuatan video, presentasi kreativitas berkarya peserta didik juga berada di level cukup yaitu 63,1%. Berikut grafiknya:



Grafik 2. Kehadiran, kreativitas berpikir dan kreativitas berkarya peserta didik

Sumber: Dokumen pribadi

Selain itu, keberhasilan peningkatan kreativitas berpikir dengan memanfaatkan sebuah pendekatan pembelajaran “if History”. Selain itu keberhasilan peningkatan kreativitas berpikir dan berkarya juga diterapkan oleh peserta didik dengan membuat video presentasi yang terintegrasi dengan *Youtube* dapat dirangsang melalui *creative learning*. Berikut salah satu contoh pendekatan pembelajaran “if History”. Contoh ada di gambar 11 dan 12: Contoh pendekatan pembelajaran “if History”

Melalui *Google Classroom* guru dapat mengembangkan salah satu reformasi pada masa pandemi Covid-19 maupun masa setelah pandemi yaitu pembelajaran kreatif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran kreatif melalui *Google Classroom* dapat memiliki peran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan belajar khususnya pelajaran sosial, dapat memudahkan guru dan peserta didik, serta dapat melakukan pembelajaran dimana pun dan kapan pun (Nela & Supriatna, 2021).

Pembelajaran sejarah sangat memerlukan kreativitas guru, hal ini bertujuan agar peserta didik tertarik dengan pelajaran sejarah. Kreativitas dapat dikembangkan dengan menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya (Mulyasa, 2019). Dalam pembelajaran kreatif, peserta didik dituntut untuk aktif selama kegiatan pembelajaran, yaitu aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru tidak lagi berperan mentransfer pengetahuan, melainkan membantu peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dan mereka dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang dalam belajar, selain itu guru hanya bertugas

membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar.

Guru sejarah harus memiliki kreativitas dalam segala hal menyangkut pembelajaran sejarah. Seperti halnya dalam penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran sejarah yang beragam. Karena dengan adanya kreativitas, maka akan menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi yang ada sehingga kreativitas merupakan suatu aktifitas kognitif dan mampu menghasilkan produk, ide atau gagasan yang baru atau kebaruan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yulifar (2019) bahwa dengan adanya kreativitas maka tujuan pembelajaran akan dicapai secara optimal melalui cara-cara yang menyenangkan yang meliputi tiga ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan upaya guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sejarah dengan pendekatan saintifik sehingga masalah klasikal dalam pembelajaran sejarah dapat teratasi, ekspositorik menjadi berpusat pada siswa, fenomena kebosanan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Creative learning yang dipakai oleh guru dalam upaya menumbuhkan kreativitas tersebut adalah dengan menggunakan *Video Critical Massage (VCM)* melalui *Google Classroom*. VCM membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik merasa termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami dan mempelajari materi, dan mereka lebih tertarik untuk membuat dan mengamati serta menyimak video presentasi sesuai dengan materi yang mereka sajikan yang diupload ke *Youtube*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Nur, Nurdiana, & Nurhalwa (2020) yaitu penggunaan video sebagai media daring memiliki efek yang positif dan dapat meningkatkan kinerja belajar, kemampuan kognitif.

Creative Learning juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman nyata, serta mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang sering dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dilakukan dengan pemberian tugas proyek pembuatan video presentasi pembelajaran sejarah Indonesia dilakukan secara individu yang di upload ke *Youtube*. Sehingga dapat diperkuat dengan pernyataan dari Suwandayani. Dkk. (2019) yaitu *creative learning* harus dapat merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berpikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Dan diperkuat juga oleh pendapat dari Mulyasa (2019) bahwa kreativitas bisa dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Supriatna (2020), *creative Learning* (Pembelajaran Kreatif) merupakan salah satu unsur dari pedagogik kreatif selain *creative teaching* (mengajar dengan kreatif) dan *teaching for crative* (mengajar untuk membangun kreativitas). Pembelajaran Kreatif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu, berani mencoba, mengeksplorasi, memiliki rasa senang, mempunyai kesempatan untuk melakukan hal yang positif, spontan, dan mempunyai kesempatan untuk bekerjasama dalam mengembangkan imajinasi dan berpikir dengan caranya sendiri. Oleh sebab itu guru hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran kreatif dan imajinatif untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Pengembangan tersebut dapat dimulai dengan perencanaan pembelajaran yang kreatif, proses pembelajaran dan juga evaluasi pembelajaran.

Dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X IPS 2, peserta didik diajarkan dengan cara membuat dan mengamati serta menyimak video presentasi sesuai dengan materi yang mereka sajikan yang diupload ke *Youtube*, *Link youtube* tersebut di posting ke forum/stream *Google Classroom* untuk nantinya dikomentari dan dikritisi oleh peserta didik lainnya. Sehingga pembelajaran di *Google Classroom* memanfaatkan video-video tersebut dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan teori Konstruktivisme (*Selfdiscovery Learning*) oleh Jean Piaget, yang menegaskan bahwa perolehan kecakapan intelektual akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang mereka rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang mereka lihat suatu fenomena baru sebagai pengalaman atau persoalan (Dahar dalam Utami, 2016). Hamzah (2008) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa dalam teori konstruktivisme perlu memperhatikan hal-hal berikut yaitu: 1) peserta didik mengintegrasikan ide yang dimiliki untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka; 2) pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik mengerti; 3) strategi peserta didik lebih bernilai, dan (4) peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan ilmu pengetahuan dengan temannya.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi, maka diperoleh kesimpulan: (1) Guru telah membuat perencanaan pembelajaran yang baik dalam pemanfaatan

Google Classroom, karena penerapan *Google Classroom* telah dapat mewujudkan ruang kelas virtual yang menciptakan lingkungan komunikatif guru dan peserta didik yang lebih efektif, sehingga *Google Classroom* dapat mendukung keefektifan pembelajaran yang menekankan pada strategi pembelajaran abad ke-21 yang menjadikan peserta didik mampu mengembangkan kreativitasnya untuk bersaing secara global, terutama saat pembelajaran daring/online pada masa pandemi; (2) Proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah telah diintegrasikan dengan penggunaan pendekatan *Creative Learning* dan model pembelajaran *Video Critical Learning* (VCL) serta metode ceramah, penugasan, diskusi, dan tanya jawab. *Google Classroom* juga telah diintegrasikan dengan *Youtube* yaitu dalam penggunaan fitur chat di forum/stream *Google Classroom*, fitur ini bermanfaat karena dapat menjadi sarana interaksi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik yang lain. Di fitur tersebut peserta didik dapat mengemukakan pendapat kreatifnya, dapat mengirim link video presentasi yang terintegrasi dengan *Youtube* sebagai hasil dari karyanya untuk disaksikan, dianalisis serta dikomentari/kritisi oleh peserta didik yang lainnya; (3) Pemanfaatan *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik telah memberikan dampak yang cukup baik. Walaupun pada masa pandemi Covid-19 mengharuskan peserta didik belajar dari rumah, tetapi hal tersebut tidak menghalangi kreativitas mereka, dengan adanya ide-ide kreatif yang muncul dari guru maupun dari peserta didik.

REFERENSI

- Al-Marooof, R.A.S. & Al-Emran, M. (2018). Students Acceptance of *Google Classroom*: An Exploratory Study using PLS-SEM Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 13(6). <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>.
- Fitrieningtiyas, D.A., Umamah, N & Sumardi (2018). *Google Classroom: as a media of learning history*. ICEGE 2018, IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 243.
- Hamzah. (2008). *Teori belajar konstruktivisme*. [online]. Diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/20/teori-belajar-konstruktivisme/>
- Hardiyana, A. (2015). *Implementasi google classroom sebagai alternatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. karya tulis ilmiah (lkti) tingkat nasional. sman 1 losari dinas pendidikan kabupaten cirebon provinsi jawa barat*. <https://>

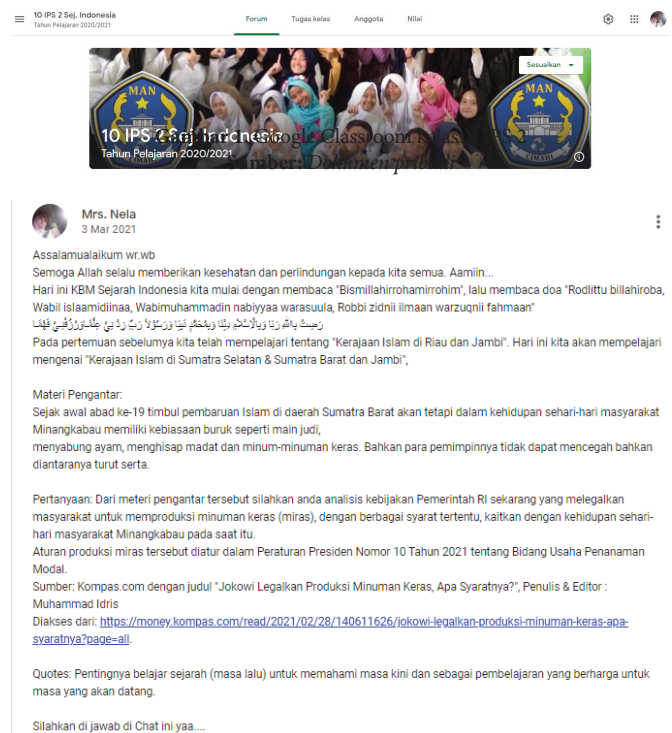
docplayer.info/47455341-Implementasi-google-classroom-sebagai-alternatif-dalam-meningkatkan-mutu-pembelajaran-di-sekolah.html

- Kaviza, M. (2020). Kesiapan murid terhadap penggunaan aplikasi google classroom sebagai platform pembelajaran sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(4), 108-115. <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/view/397>
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi guru profesional, menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nela, E. (2021). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>.
- Nela, E., & Supriatna, N. (2021). *Creative learning through google classroom in history learning during the covid-19 pandemic*. Atlantis Perss. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.017>.
- Nur, B, Nurdiana, & Nurhalwa. (2019). Video based learning sebagai media belajar biologi jarak jauh masa kini. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*. <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/10539>.
- Pujilestari, Y (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan indonesia pasca pandemi covid-19. *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1), 49-56. <https://doi.org/10.15408/adalah.v4i1.15394>
- Soni, dkk (2018). Optimalisasi pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran di smk Negeri Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 2(1), 17-20. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.361>
- Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The role of google classroom in elt. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 142-145.. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i2.1526>
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogik kreatif, menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah dan ips*. PT Rosdakarya.
- Suwandayani, B. I., Soenaryo, S. F., & Susanti, R. D. (2019). Perencanaan pembelajaran Creative Learning dalam mata kuliah Profesi Keguruan. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 32-41. <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.844>.
- Utami, I. G. L. P. (2016). Teori konstruktivisme dan teori sosiokultural: aplikasi dalam pengajaran bahasa Inggris. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan*

Pengajarannya, 11(01). <https://doi.org/10.23887/prasi.v11i01.10964>.

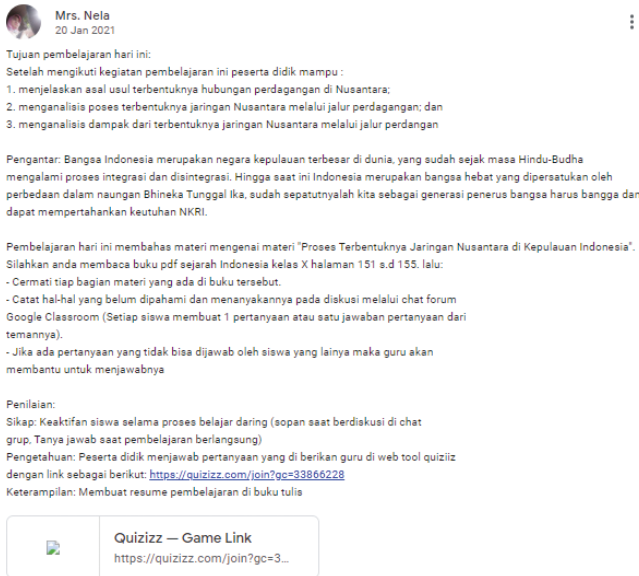
- Sabran dan Sabara. E. (2019). Keefektifan google classroom sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UNM*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767> pada 14-10-2020.
- Yulifar, L. (2019). Teacher's effort in improving historical writing skill by presenting historian as resources person on historical learning. *Advances in Social Education and Humanities Research 1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE): Atlantis Press*, 1(178), 230-234. <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.52>

LAMPIRAN



Gambar 2. Contoh chat pendahuluan yang dikirim guru
Sumber: Dokumen pribadi

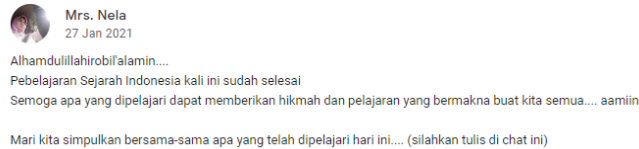
Pemanfaatan Google Classroom dalam Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi



Gambar 3. Contoh chat kegiatan inti yang dikirim guru
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4. Contoh chat kegiatan inti (presentasi) yang dikirim peserta didik
Sumber: Dokumen pribadi



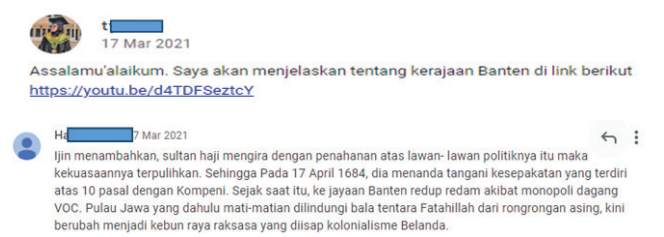
Gambar 5. Contoh chat kegiatan penutup yang dikirim guru
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 6. Contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas sudah tumbuh
Sumber: Dokumen pribadi



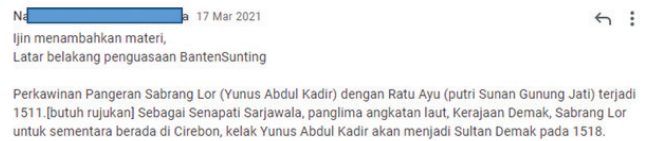
Gambar 7. Contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas belum tumbuh
Sumber: Dokumen pribadi



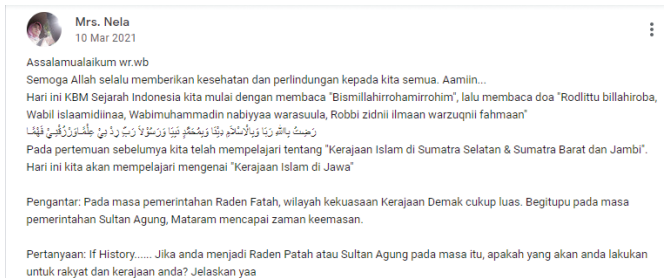
Gambar 8. Contoh komentar peserta didik menunjukkan kreativitas sudah tumbuh dalam model pembelajaran video critical message



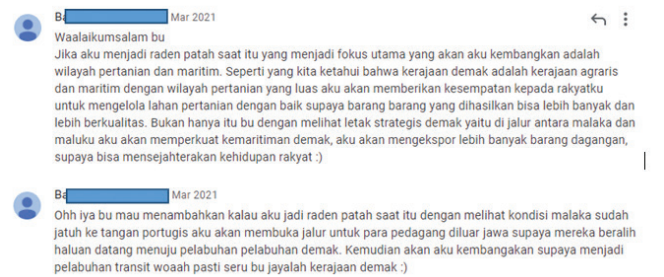
Gambar 9. Contoh hasil dari kreativitas berkarya peserta didik
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 10. Contoh komentar peserta didik yang menunjukkan kreativitas belum tumbuh dalam model pembelajaran video critical message
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 11. Contoh pendekatan pembelajaran 'if History'
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 12. Contoh komentar peserta didik dalam pendekatan pembelajaran 'if History'
Sumber: Dokumen pribadi