

Penyelenggaraan Kompetisi Online dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19

Steffanie Malaihollo¹, Fadilah², Muhammad Asfar³, Asyrah⁴, dan Sri Reni Wahyuningsih⁵.

¹ Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar.

² Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar.

³ Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar.

⁴ Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

⁵ Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

¹steffaniemalaihollo@gmail.com, ²fdiilaa26@gmail.com, ³muhammadasfar2299@gmail.com,

⁴Asyrah03232019@gmail.com, ⁵srireniwahyuningsih25@gmail.com

ABSTRACK

The Covid-19 pandemi caused changes in the education system, namely face-to-face learning to online learning. The online learning system makes students bored and less active in learning. Physical and extracurricular activities are eliminated, so students can only carry out activities from home. This situation makes it difficult for students think creatively due to monotonous learning and limited space. The solution to this problem is to hold an online competition that includes creative and innovative activities. This was background for the KN-PPL UNM Students to hold an Online Competition with the theme "Generating Creativity and Spirit of Students at SMA Negeri 1 Polewali in Developing Knowledge and Skills during the Pandemi Period". This activity is a form of work program that aims to overcome the decline in the creativity of students. The participants of this activity were students of SMA Negeri 1 Polewali. The method of implementing the activity is divided into several stages, namely: determining the theme, the type of competition and the supervisor, the terms and forms of assessment, implementation time, making brochures and promotions, and implementing online competitions. Based on the results of the evaluation, online competition activities have increased the creativity of students through the work displayed.

Keyword: Covid-19, Online Competition, Creativity.

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menyebabkan adanya perubahan dalam dunia pendidikan, yaitu proses pembelajaran secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Sistem pembelajaran daring menyebabkan peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan fisik dan ekstrakurikuler pun ditiadakan, sehingga peserta didik hanya dapat melaksanakan kegiatan dari rumah masing-masing. Kondisi ini membuat peserta didik sulit untuk dapat berpikir kreatif akibat proses pembelajaran yang monoton dan ruang gerak yang terbatas. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah diadakannya suatu perlombaan online yang memuat kegiatan-kegiatan kreatif dan inovatif. Hal ini melatarbelakangi Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM menyelenggarakan Kompetisi Online dengan tema "Membangkitkan Kreativitas dan Semangat Peserta Didik SMA Negeri 1 Polewali dalam Mengembangkan Pengetahuan dan Keterampilan di Masa Pandemi Melalui Kompetisi Online". Kegiatan ini adalah salah satu bentuk program kerja yang bertujuan mengatasi penurunan kreativitas peserta didik di masa pandemi Covid-19. Peserta dari kegiatan ini yaitu peserta didik SMA Negeri 1 Polewali. Metode pelaksanaan kegiatan ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: penentuan tema, penentuan jenis kompetisi dan guru pembimbing, penentuan syarat dan bentuk penilaian, penentuan waktu pelaksanaan, pembuatan brosur dan promosi, serta pelaksanaan kompetisi online. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan kompetisi online telah meningkatkan kreativitas dan semangat peserta didik melalui hasil karya yang ditampilkan.

Kata kunci: Covid-19, Kompetisi Online, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh Covid-19 di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Covid-19 merupakan virus yang dapat memberikan efek mulai dari flu yang ringan sampai kepada yang sangat serius setara atau bahkan lebih parah dari MERS-CoV dan SARS-CoV (Kirigia, 2020). Covid-19 disebut juga sebagai zoonotic yaitu penularannya ditularkan melalui manusia dan atau hewan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyebutkan bahwa pandemi ini pertama kali terdeteksi di Wuhan, China yaitu pada tanggal 30 Desember 2019 yang ketika itu memberikan informasi berupa “pemberitahuan segera tentang pengobatan pneumonia dari penyebab yang tidak diketahui”. Covid-19 menyebar begitu cepat ke seluruh penjuru dunia dan berubah menjadi pandemi bagi masyarakat dunia. Sehingga untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini, pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya. Salah satunya menghimbau kepada masyarakat untuk melakukan physical distancing yaitu dengan menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan pertemuan yang melibatkan banyak orang. Pemerintah juga menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) yaitu dengan menghimbau masyarakat untuk menyelesaikan segala pekerjaan dirumah.

Perserikatan Bangsa Bangsa atau PBB menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak adanya wabah ini adalah dunia Pendidikan (Purwanto, 2020). Hal tersebut membuat beberapa negara memutuskan untuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi. Sebagai upaya untuk mencegah penyebaran Covid-19, *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang akan berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Bahkan selama merebaknya, Covid-19 di Indonesia, banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebarannya dengan *social distancing*, salah satunya dengan adanya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran Covid-19 di dunia Pendidikan. Dalam surat edaran tersebut. Kemendikbud menginstruksikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan para peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing. Terhitung semenjak bulan Maret lalu dampak yang diberikan Covid-19 pada kegiatan belajar mengajar cukup terasa, hal tersebut terlihat dari pembelajaran yang semestinya dilakukan secara langsung dan bermakna sekarang hanya dapat dilakukan secara mandiri. Peserta didik melakukan pembelajaran tidak langsung dengan memanfaatkan pembelajaran dalam jaringan atau daring yang dirasa cukup tepat guna di situasi seperti saat ini.

Menurut (Nurdin, 2017) mengatakan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan antara pengajar dan peserta. Menurut (Pratiwi, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang berlangsung secara jarak jauh karena terpisahnya antara guru atau pendidik dan peserta didik, mempersyaratkan kemandirian peserta didik, serta dukungan oleh layanan belajar yang memadai. Menurut (Prawiyogi, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta didik atau siswa yang tidak berkumpul bersama di satu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari instruktur. Bahan-bahan dan instruksi-instruksi detail yang bersifat khusus dikirimkan atau disediakan untuk para peserta yang selanjutnya melaksanakan tugas-tugas yang akan dievaluasi oleh instruktur.

Proses pembelajaran dari rumah melalui PJJ idealnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikannya. Dalam mewujudkan hal tersebut diperlukan kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar, serta dukungan peranti dan jaringan yang stabil sehingga komunikasi antar peserta didik dan pendidik dapat efektif. Kondisi PJJ saat ini belum dapat disebut ideal sebab masih terdapat berbagai hambatan yang dihadapi. Hambatan tersebut sekaligus menjadi tantangan dalam pelaksanaan PJJ mengingat pelaksanaan PJJ merupakan keharusan agar kegiatan pendidikan tetap dapat terselenggara di tengah darurat pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini. Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan PJJ antara lain berkaitan dengan kesiapan sumber daya manusia, kurang jelasnya arahan pemerintah daerah, belum adanya kurikulum yang tepat, dan keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dukungan teknologi dan jaringan internet. Kesiapan sumber daya manusia meliputi pendidik, peserta didik, dan dukungan orang tua merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan PJJ (Arifa, 2020).

Menurut penelitian dari (Purwanto, 2020) mengemukakan bahwa dampak yang akan timbul dari Pembelajaran Jarak Jauh selama Pandemi Covid-19 ini sangat dirasakan oleh berbagai kalangan, terutama bagi peserta didik, yaitu adanya adaptasi dengan budaya baru, peserta didik terbiasa

berinteraksi langsung dengan temantemannya dan bertatap muka dengan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun, dengan adanya sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) membuat peserta didik perlu untuk beradaptasi dan menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap dalam kegiatan belajar. Selain itu, peserta didik juga terbiasa bertemu dengan teman-temannya namun, pada masa pandemi Covid-19 ini melanda seluruh dunia salah satunya di Indonesia, mengharuskan mereka untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah yang membuat mereka merasa jenuh dan sering kehilangan semangat belajar.

Banyak keluhan baik dari pendidik, peserta didik, maupun orang tua terkait pelaksanaan belajar dari rumah. Banyak pendidik yang mengeluhkan terbatasnya ketersediaan sarana teknologi, kemampuan pengoperasian maupun keterbatasan jaringan internet di beberapa daerah. Di sisi lain, Sejak 16 Maret sampai 9 April 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan PJJ baik dari orang tua maupun siswa (Kompas, 14 April 2020). Pengaduan tersebut berkaitan dengan: pertama, penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang singkat. Kedua, banyak tugas merangkum dan menyalin dari buku. Ketiga, jam belajar masih kaku. Keempat, keterbatasan kuota untuk mengikuti pembelajaran daring. Kelima, sebagian siswa tidak mempunyai gawai pribadi sehingga kesulitan dalam mengikuti ujian daring (Jamil, 2020).

Salah satu kemampuan dan bakat yang perlu dikembangkan dari peserta didik adalah kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas sebagai salah satu kemampuan yang diperlukan oleh peserta didik dalam membantu untuk memecahkan permasalahan dan menemukan konsep baru. Kreativitas merupakan kemampuan peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajarnya (Titu, 2015). Kreativitas sebagai kemampuan berpikir divergen atau cara memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan berbagai macam alternatif jawaban terhadap persoalan yang sama benarnya. Putra (2012) berpendapat bahwa kreativitas peserta didik sebagai suatu kemampuan peserta didik untuk menghasilkan macam-macam ide melalui proses berfikir yang luas dan beragam.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Polewali, proses pembelajaran jarak jauh cenderung dilakukan dengan metode penugasan dan ceramah. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi dan tugas. Pembelajaran tidak dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang mengajak peserta didik berpikir kreatif, sehingga kreativitas peserta didik cenderung rendah. Hal tersebut juga dikarenakan guru hanya menekankan kemampuan kognitif peserta didik tanpa diimbangi dengan keterampilan yang dapat meningkatkan daya kreativitas peserta didik. Pada dasarnya kemampuan peserta didik dalam menghafal konsep cukup baik, namun peserta didik belum mampu menunjukkan kreativitas dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi keterampilan atau KI-4 pun juga sulit untuk dituntaskan karena masa pandemi Covid-19 yang membatasi peserta didik dalam melakukan kegiatan praktikum di sekolah. Kegiatan fisik seperti ekstrakurikuler hanya dapat dilakukan secara daring melalui Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK), yang mana dalam pelaksanaannya dilakukan dengan pemberian materi dari nasumber kepada peserta didik melalui *video conference* aplikasi Zoom. Sistem pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik kurang aktif dan jenuh dalam proses pembelajaran, sehingga tidak efisien dalam mengajak peserta didik untuk dapat berpikir kreatif. Kurangnya wadah yang diberikan kepada peserta didik akibat adanya pandemi covid-19 yang membatasi ruang gerak peserta didik dalam berkreativitas. Padahal sangat penting untuk peserta didik dalam menyeimbangkan antara pengetahuan kognitif dan pengetahuan keterampilan yang mendukung daya kreativitasnya.

Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM dalam pengabdianya terhadap SMA Negeri 1 Polewali, menyelenggarakan Kompetisi Online, sebagai salah satu bentuk program kerja yang bertujuan untuk mengatasi penurunan kreativitas peserta didik di masa pandemi Covid-19. Menurut Deaux (1993), kompetisi adalah aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari struktur reward dalam suatu situasi. Menurut Chaplin (1999), kompetisi adalah saling mengatasi dan berjuang antara dua individu, atau antara beberapa kelompok untuk memperebutkan objek yang sama. Maka, kompetisi online adalah bentuk aktivitas perlombaan yang dapat diikuti oleh peserta didik secara daring (jarak jauh), untuk bersaing secara intelektual dan keterampilan dalam berkreativitas sesuai dengan kompetisi yang diikuti. Adapun kompetisi online yaitu, Karakter Tokoh Pahlawan, Pembuatan Poster Manual Pencegahan Covid-19, dan *Storytelling* Cerita Rakyat. Sehingga dengan penyelenggaraan kompetisi online diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di masa pandemi covid-19.

METODE KEGIATAN

Kompetisi Online diselenggarakan oleh mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM di SMA Negeri 1 Polewali. Kegiatan ini dilaksanakan secara online (jarak jauh) melalui media sosial. Objek kegiatan ini adalah seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Polewali. Kompetisi online memuat tiga jenis kompetisi, yaitu: Karakter Tokoh Pahlawan, Poster Manual bertemakan Pencegahan Covid-19, dan Story Telling bertemakan Cerita Rakyat. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan kreativitas dan semangat peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta mengedukasi peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi dan media sosial secara positif di masa pandemi Covid-19. Seluruh pelaksanaan kompetisi online diselenggarakan melalui media sosial. Adapun metode pelaksanaan dari kegiatan ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Penentuan tema kompetisi online.
2. Penentuan jenis kompetisi online dan guru pembimbing.
3. Penentuan syarat dan bentuk penilaian setiap jenis kompetisi online.
4. Penentuan waktu pelaksanaan kompetisi online.
5. Pembuatan poster dan promosi kompetisi online.
6. Pelaksanaan kompetisi online.

HASIL & PEMBAHASAN

Menurut Deaux (1993), kompetisi adalah aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Menurut Chaplin (1999), kompetisi adalah saling mengatasi dan berjuang antara dua individu, atau antara beberapa kelompok untuk memperebutkan objek yang sama. Kompetisi online adalah bentuk aktivitas perlombaan yang dapat diikuti oleh peserta didik secara daring (jarak jauh), untuk bersaing secara intelektual dan keterampilan dalam berkreaitivitas sesuai dengan jenis kompetisi yang diikuti. Kompetisi online merupakan perlombaan online yang memuat kegiatan-kegiatan kreatif dan inovatif. Metode pelaksanaan kompetisi online memuat beberapa tahapan, yaitu: penentuan tema kompetisi online, penentuan jenis kompetisi online dan guru pembimbing, penentuan syarat dan bentuk penilaian setiap jenis kompetisi online, penentuan waktu pelaksanaan kompetisi online, pembuatan brosur dan promosi kompetisi online, serta pelaksanaan kompetisi online. Adapun hasil pelaksanaan dari setiap tahapan sebagai berikut:

1. Penentuan tema kompetisi online.

Penentuan tema kompetisi online didasarkan dari hasil observasi mahasiswa KKN-PPL Terpadu, di SMA Negeri 1 Polewali mengenai kondisi peserta didik selama masa pandemi Covid-19. Observasi dilakukan dengan cara berdiskusi bersama dengan guru dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMA Negeri 1 Polewali. Berdasarkan kegiatan observasi dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMA Negeri 1 Polewali ditemukan beberapa masalah terkait kondisi peserta didik di masa pandemi, antara lain:

- a. Sulitnya guru dan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah selama masa pandemi menyebabkan kegiatan organisasi dan bentuk kegiatan fisik berkurang.
- b. Kompetensi keterampilan peserta didik sulit untuk dicapai karena proses pembelajaran peserta didik dilakukan secara daring (jarak jauh) sehingga sulit untuk melakukan praktikum.
- c. Peserta didik juga cenderung mengalami kejenuhan selama masa pandemi karena hanya melakukan kegiatan yang terfokus di rumah.

Berdasarkan masalah yang ditemukan dari hasil observasi dan konsultasi dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, maka Mahasiswa KKN-PPL Terpadu menentukan tema kompetisi online yaitu “Membangkitkan Kreativitas dan Semangat Peserta Didik SMA Negeri 1 Polewali dalam Mengembangkan Pengetahuan dan Keterampilan di Masa Pandemi melalui Kompetisi Online”.



Gambar 1 dan 2. Diskusi bersama Bapak/Ibu Guru terkait Penyelenggaraan Kompetisi Online

2. Penentuan jenis kompetisi online dan guru pembimbing

Penentuan jenis kompetisi online dilaksanakan dengan melakukan konsultasi dengan bapak/ibu guru di SMA negeri 1 Polewali, terkait jenis kompetisi yang dapat dilaksanakan dan dipandang menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Berdasarkan hasil konsultasi dengan bapak/ibu guru SMA Negeri 1 Polewali, maka dipilihlah 3 jenis kompetisi yang dilaksanakan beserta guru pembimbing. Adapun kompetisi yang dimaksud sebagai berikut:

a. Karakter Pahlawan.

Pada kompetisi ini peserta kompetisi harus dapat berpenampilan dan berperan sebagai salah satu tokoh Pahlawan Nasional Indonesia. Peserta kompetisi yang telah mendandani dirinya seperti seorang tokoh pahlawan akan menceritakan biografi tokoh pahlawan yang diperankan melalui rekaman video. Kompetisi karakter pahlawan ini bertujuan untuk memperingati hari pahlawan serta membangkitkan kreativitas dan semangat nasionalis peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan khususnya bidang Sejarah Indonesia. Adapun guru pembimbing dalam penyelenggaraan kompetisi online karakter pahlawan adalah Bapak Drs. Abdul Rasid selaku guru mata pelajaran Sejarah Indonesia.

b. Poster Manual Pencegahan Covid-19.

Pada kompetisi ini peserta kompetisi harus membuat karya poster manual bertemakan pencegahan covid-19. Poster digambar pada media kertas gambar atau kertas karton ukuran A3 dan diperbolehkan menggunakan alat dan bahan sesuai dengan keinginan dan kreativitas. Peserta kompetisi juga wajib membuat video singkat untuk mendeskripsikan hasil karya poster manual yang telah dibuat. Kompetisi poster manual bertujuan agar peserta didik tetap dapat berkarya dan berkreaitivitas seni rupa walaupun dalam masa pandemi, serta bertujuan mengedukasi peserta didik untuk mengenal dan mengetahui tata cara pencegahan covid-19. Adapun guru pembimbing dalam penyelenggaraan kompetisi online poster manual adalah Bapak Amri, S.Pd, M.Sn selaku guru mata pelajaran Seni Budaya.

c. *Storytelling*.

Pada kompetisi ini, peserta kompetisi akan bercerita atau mendongeng dalam bahasa inggris suatu cerita rakyat. Peserta kompetisi merekam video dirinya dalam bercerita dan diberikan keluasaan dalam menggunakan kostum serta alat peraga yang mendukung alur cerita rakyat yang dibawakan. Kompetisi *storytelling* ini bertujuan agar peserta didik tetap berkarya dan berkreaitivitas terutama dalam bidang bahasa inggris, sehingga peserta didik lebih fasih dalam berbahasa inggris. Adapun guru pembimbing dalam penyelenggaraan kompetisi online story telling adalah Bapak Drs. Alauddin, M.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan merupakan pembina ekstrakurikuler PECC (*Pioneering English Conversation Club*).

3. Penentuan syarat dan bentuk penilaian setiap jenis kompetisi online.

Penentuan syarat dan bentuk penilaian setiap jenis kompetisi online dilaksanakan dengan melakukan konsultasi dan diskusi pada guru pembimbing kompetisi. Berdasarkan hasil konsultasi pada guru pembimbing dan diskusi dengan sesama Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM, adapun syarat dan bentuk penilaian kompetisi online sebagai berikut:

a. Syarat dan ketentuan kompetisi online, sebagai berikut:

- 1) Peserta lomba merupakan peserta didik SMA Negeri 1 Polewali.
- 2) Setiap peserta didik diperbolehkan hanya mengikuti satu jenis kompetisi online.
- 3) Kompetisi online bersifat individual sehingga tetap menjalankan protokol kesehatan pencegahan Ccovid-19.
- 4) Peserta wajib membuat video kompetisi dengan durasi video minimal 2 menit dan maksimal 10 menit dan diupload atau dipublikasikan melalui *Google drive*.
- 5) Peserta wajib mengirimkan link video yang telah diupload (*google drive*) kepada panitia lomba yang tertera pada brosur.
- 6) Karya yang dibuat bersifat orisinal atau karya asli hasil kreativitas peserta, tidak mengambil

hasil ide karya orang lain untuk menghindari pelanggaran hak cipta.

b. Kriteria penilaian kompetisi online, sebagai berikut:

- 1) Karakter Pahlawan memiliki kriteria penilaian yaitu: kemiripan peserta dengan tokoh pahlawan, isi biografi (motivasi dari tokoh pahlawan yang diambil), dan cara peserta dalam menyampaikan biografi tokoh pahlawan (penggunaan bahasa Indonesia yang baku dan penyampaian secara lugas).
- 2) Poster Manual, memiliki kriteria penilaian yaitu: tema gambar yang ditampilkan memuat pencegahan Covid-19, tehnik menggambar dan mewarnai yang rapih dan menarik,

serta cara mendeskripsikan hasil karya.

- 3) Story Telling, memiliki kriteria penilaian yaitu: pelafalan bahasa Inggris yang benar (*pronunciation*), intonasi suara, ekspresi wajah dan gerak tubuh, penampilan meliputi kostum

dan alat peraga yang digunakan, penguasaan cerita yang dibawakan, serta penguasaan panggung.

4. Penentuan waktu pelaksanaan kompetisi online.

Penentuan waktu pelaksanaan kompetisi online dilaksanakan dengan melakukan konsultasi dan diskusi pada guru pembimbing kompetisi dan Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM. Penentuan waktu kompetisi diusahakan sebaik mungkin tidak mengganggu konsentrasi peserta didik dalam masa-masa ulangan tengah semester maupun ulangan akhir semester. Berdasarkan dari hasil diskusi dan pertimbangan-pertimbangan yang ada, maka adapun waktu pelaksanaan kompetisi online sebagai berikut:

- a. Pada tanggal 10-12 November 2020, sosialisasi kegiatan kompetisi online melalui media sosial (*Whatsapp* dan *Instagram*), berupa penyebaran brosur dan persyaratan kompetisi online.
- b. Pada tanggal 13-15 November 2020, pendaftaran peserta kompetisi dan pengimputan data peserta melalui *Google Form*.
- c. Pada tanggal 16-27 November 2020, pelaksanaan kompetisi online yaitu peserta kompetisi diberi waktu untuk melakukan publikasi video kompetisi melalui *Google drive*, kemudian mengirimkan link video yang telah diupload (*google drive*) kepada panitia penanggungjawab kompetisi yang tertera pada brosur.
- d. Pada tanggal 4 Desember 2020, pengumuman hasil kompetisi melalui media sosial (*Whatsapp* dan *Instagram*).
- e. Pada tanggal 5-10 Desember 2020, pengiriman hadiah kepada para pemenang kompetisi online.

5. Pembuatan brosur dan promosi kompetisi online.

Pembuatan brosur kompetisi online oleh Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM bertujuan sebagai media promosi dan informasi kepada calon peserta kompetisi. Menurut Sahara (2017), brosur memiliki nilai atau manfaat yang besar dalam periklanan. Pembuatan brosur harus dapat menggambarkan produk yang diwakilinya. Brosur memiliki kriteria mudah di akses, jujur, memiliki roadmap, penggunaan bahasa yang baik, dan penggunaan kualitas gambar yang baik. Brosur kompetisi online memuat informasi seperti: jenis kompetisi yang diadakan, jadwal pelaksanaan, persyaratan, link pendaftaran, dan kontak personal dari setiap penanggung jawab kompetisi. Promosi kompetisi online dilakukan dengan membagikan brosur dan *draf* kompetisi melalui media sosial grup *Whatsapp* kelas dan *Instagram*. Hal ini bertujuan agar informasi mengenai kompetisi online dapat menjangkau seluruh peserta didik di SMA Negeri 1 Polewali.



Gambar 3. Brosur Kompetisi Online

6. Pelaksanaan Kompetisi Online

Pelaksanaan kompetisi online oleh Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya, yaitu pada tanggal 10 November – 10 Desember 2020. Kompetisi online memanfaatkan beberapa media sosial dalam pelaksanaannya meliputi: *Google drive* sebagai media publikasi video, *Google form* sebagai media pendaftaran peserta, serta *Whatsapp* dan *Instagram* sebagai media promosi kompetisi online. Kompetisi online memuat tiga jenis kompetisi yaitu, Karakter Tokoh Pahlawan, Poster Manual bertemakan Pencegahan Covid-19, dan *Storytelling* bertemakan Cerita Rakyat. Jumlah peserta didik yang turut berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan

ini adalah 16 orang peserta, yang terdiri dari: 3 orang peserta kompetisi karakter pahlawan, 6 orang peserta kompetisi poster manual, dan 7 orang peserta kompetisi *storytelling*.

Pada kompetisi karakter pahlawan peserta didik mengikuti kegiatan kompetisi dengan berperan sebagai tokoh pahlawan yaitu: Hj. Rangkyo Rasuna Said, Wage Rudolf Soepratman, dan Cut Nyak Dhien. Peserta kompetisi mendandani dirinya dengan rapih dan berakting sesuai dengan gambar dan karkter tokoh pahlawan. Peserta didik juga menceritakan dengan lugas biografi tokoh pahlawan yang diperankan. Bahkan salah satu peserta di dalam videonya menampilkan animasi gambar dan teks yang mendukung penjelasan biografi tokoh pahlawan. Pemenang dari kompetisi dipilih berdasarkan cara peserta berpenampilan dan menjelaskan biografi tokoh pahlawan dengan baik dan benar.

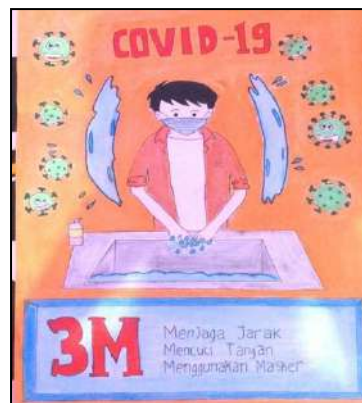


Gambar 4. Peserta Kompetisi Online Karekter Pahlawan sebagai Hj. Rangkyo Rasuna Said

Pada kompetisi pembuatan poster manual, peserta didik membuat poster yang bertemakan pncegahan Covid-19. Peserta kompetisi menghasilkan beragam gambar dengan ide-ide yang unik dan kreatif. Terdapat peserta yang hanya khusus menggambar prosedur pencegahan covid-19, tetapi ada pula peserta yang menggambarkan posternya dalam bentuk animasi seperi menggambarkan tenaga medis dengan karakter pahlawan super yang memiliki kekuatan untuk mebambasmi covid-19. Kreativitas peserta didik sangat beragam yang terlihat dari teknik menggambar dan memadukan warna pada poster yang telah dibuat. Peserta didik juga sangat baik dalam mendeskripsikan makna dan tujuan dari karya poster yang dibuatnya. Pemenang dari kompetisi dipilih berdasarkan kesesuaian tema dengan poster dan cara peserta mendeskripsikan makna karya yang telah dibuat.



Gambar 5



Gambar 6

Gambar 5 dan 6. Hasil Karya Peserta Kompetisi Online Poster Manual Pencegahan Covid-19

Pada kompetisi *storytelling* peserta didik bercerita dalam bahasa inggris bertemakan cerita rakyat. Peserta kompetisi membawakan ceritanya dengan penuh penghayatan dan kesungguhan. Beberapa diantara peserta memakai kostum dan alat peraga yang mendukung cerita rakyat yang dibawakan. Peserta didik juga terlihat antusias dalam berekspresi disesuaikan dengan alur cerita rakyat yang dibawakannya. Adapun cerita rakyat yang peserta kompetisi bawakan yaitu, timun mas dan lutung kasarung. Pemenang dari kompetisi dipilih berdasarkan pelafalan kata dalam bahasa inggris, intonasi suara, mimik dan ekspresi wajah, penguasaan cerita, serta penguasaan panggung.



Gambar 7. Peserta Kompetisi Online Storytelling

Peserta didik SMA Negeri 1 Polewali yang memenangkan juara pertama, kedua, dan ketiga dalam kompetisi online yang diselenggarakan oleh Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM, akan diberikan hadiah penghargaan. Adapun penghargaan yang diperoleh pemenang kompetisi yaitu: trofi kejuaraan, sertifikat penghargaan, dan hadiah kenang-kenangan dari Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM. Penyerahan hadiah kepada pemenang kompetisi online dilaksanakan dengan prosedur Mahasiswa KKN-PPL mendatangi secara langsung rumah kediaman peserta didik dan tetap menjalankan protokol kesehatan dengan tetap menggunakan masker dan menjaga jarak, untuk mencegah penularan covid-19.



Gambar 8



Gambar 9

Gambar 8 dan 9. Penyerahan Hadiah Kepada Pemenang Kompetisi Online

Kegiatan kompetisi online yang merupakan salah satu program kerja mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, kompetisi online dapat membangun serta meningkatkan kembali kreativitas dan semangat peserta didik. Pada pelaksanaan kompetisi tidak ditemukan kendala, karena penyelenggaraannya yang dilaksanakan secara online sehingga sangat memudahkan dalam melaksanakan kegiatan. Namun kekurangan dalam kegiatan ini adalah promosi kegiatan yang kurang menyeluruh dan waktu yang mepet dengan pendaftaran sehingga tidak begitu banyak peserta didik yang dapat berkontribusi dalam kompetisi online.

KESIMPULAN & SARAN

KESIMPULAN

Penyelenggaraan kompetisi online sebagai salah satu program kerja Mahasiswa KKN-PPL Terpadu UNM, merupakan solusi dalam mengatasi penurunan kreativitas peserta didik pada masa pandemi covid-19. Kompetisi online adalah bentuk aktivitas perlombaan yang dapat diikuti oleh peserta didik secara daring (jarak jauh), yang memuat kegiatan-kegiatan kreatif dan inovatif. Kompetisi online yang dilaksanakan memuat tiga jenis kompetisi yaitu, karakter tokoh pahlawan, pembuatan poster manual bertemakan pencegahan covid-19, dan *storytelling*. Kompetisi online diikuti oleh 17 orang peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa pengadaan kompetisi online dapat membangun serta meningkatkan kembali kreativitas dan semangat peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari antusias dan karya yang dihasilkan dan ditampilkan oleh peserta didik. Keterampilan dan bakat peserta didik juga dapat dinilai berdasarkan cara berargumentasi, berekspresi, dan berkarya seni rupa melalui kompetisi yang diadakan.

SARAN

Diharapkan kepada mahasiswa KKN selanjutnya maupun pihak sekolah untuk tetap menyelenggarakan kompetisi online. Kompetisi online dapat dilaksanakan dengan memberikan lebih banyak jenis kompetisi, sehingga peserta didik dapat menyalurkan berbagai jenis keterampilan dan bakat yang dimiliki. Promosi kegiatan sebaiknya dilakukan seminggu sebelum pendaftaran dibuka dan diusahakan membagi brosur dan informasi kepada seluruh peserta didik, sehingga semakin banyak

yang dapat turut serta dalam penyelenggaraan kompetisi. Pengeadaan kegiatan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, Fieka Nurul. 2020. Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat* Vol. XII, No. 7
- Chaplin, J. P. (1999). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Deaux, Dane & Wrightsman, S. (1993). *Social Psychology in the 90's*. (2nd). California: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Jamil, Syarifah Hikmah, dan Invony Dwi Aprilisanda. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *BAJ (Behavioral Accounting Journal)* Vol. 3, No. 1
- Kirigia, J. M., & Muthuri, R. D. (2020). The Fiscal Value of Human Lives Lost From Coronavirus Disease (*COVID-19*) in China. *BMC Research Notes*, 13(1), 1-5.
- Nuridin, I. R. (2017). Penerapan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Massive Open Online Course (Mooc) Di Universitas Ciputra Enterpreunership Online (UCEO).
- Pratiwi, W. I. (2020). Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan pembelajaran Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar , Klaten , Jawa Tengah. *Jp3Sdm*, 9(2), 30–46.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(01), 94–101.
- Purwanto dkk. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi *COVID-19* Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counselling*. Vol 2 No. 1.
- Putra TT, Irwan, & Vionanda D. 2012. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1) hlm. 22-26
- Sahara, S.F., 2017, Pelaksanaan Promosi Melalui Media Cetak Brosur Pada Obyek Wisata Balai Kerapatan Tinggi Kabupaten Siak, *JOM FISIP*, vol. 4, no. 2, hal.1-11.
- Titu, MA. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Proseding Seminar Nasional 9 Mei 2015*.