

Model *Treffinger* Dengan *Flipped-Classroom*: Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling Pasca Pandemi Untuk Menkuatkan Kreativitas

Sri Panca Setyawati

BK Universitas Nusantara PGRI Kediri

sripanca@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Covid-19 pandemic has impacts on education, one of which is the learning system in schools, including the implementation of guidance & counseling services. As long as the Guidance & Counseling service must be carried out from home by utilizing IT. Even though at the beginning of the implementation it raised many problems but gradually the problem could be overcome. Although many negative impacts arise due to online service, but there are still positive impacts, especially in the use of IT. The existence of Pandemic Covid-19 pandemic indirectly has accelerated the Indonesian people get into Industrial Revolution 4.0 era. One of the positive impacts of online service provision is the increasing creativity of counselors and students. Considering the importance of creativity in life, especially in the 21st century, the creativity that has increased during the pandemic due to online by utilizing IT must be strengthened after pandemic. Therefore, it is necessary to find alternatives and innovations in strengthening creative character. This article aims to study the innovation of Guidance & Counseling services that are able to strengthen the creative character of post-pandemic students. The method used is a descriptive-analytical literature study. The results and conclusions show that the *Treffinger* model with *flipped-classroom* is an innovative service in Guidance and Counseling to strengthen the creative character of students and can be used as an alternative.

Keywords: Covid-19 pandemic, creative character, innovative Guidance & Counseling service, *Treffinger* Model, *Flipped-Classroom* Model.

ABSTRAK

Terjadinya pandemi Covid-19 berdampak pada dunia pendidikan salah satunya adalah pada sistem pembelajaran di sekolah tidak terkecuali dalam pelaksanaan layanan Bimbingan & Konseling. Selama pandemi layanan Bimbingan & Konseling harus dilaksanakan dari rumah dengan memanfaatkan IT. Meskipun di awal pelaksanaan menimbulkan banyak permasalahan namun secara bertahap permasalahan tersebut dapat diatasi. Meskipun banyak dampak negatif yang muncul akibat pemberian layanan secara *online* (*daring*), namun tetap ada segi positif yang bermanfaat khususnya dalam pemanfaatan IT. Adanya pandemi Covid-19 secara tidak langsung sudah mempercepat bangsa Indonesia berada dalam era revolusi industri 4.0. Salah satu dampak positif pemberian layanan secara *daring* adalah meningkatnya kreativitas guru BK/dosen dan siswa/mahasiswa. Mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan, khususnya di abad 21, maka kreativitas yang sudah meningkat selama masa pandemi akibat *daring* dengan memanfaatkan IT harus tetap dipertahankan pasca pandemi. Oleh karena itu, perlu di cari alternatif dan inovasi penguatan karakter kreatif tersebut. Artikel ini bertujuan mengkaji inovasi layanan Bimbingan & Konseling yang mampu mempertahankan dan menguatkan karakter kreatif siswa/mahasiswa pasca pandemi. Metode yang digunakan adalah Studi Literatur yang bersifat deskriptif-analitis. Hasil dan kesimpulannya menunjukkan bahwa Model *Treffinger*

dengan *Flipperd-classroom* merupakan layanan yang inovatif dalam Bimbingan dan Konseling untuk menguatkan karakter kreatif siswa/mahasiswa dan bisa dijadikan alternatif.

Kata kunci: pandemi covid-19, karakter kreatif, layanan BK inovatif, model *treffinger*, model *flipped-classroom*.

PENDAHULUAN

Diprediksi bahwa era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 akan menjadi fenomena yang sangat penting dan akan terjadi di berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam era ini manusia akan menghadapi masalah yang sangat kompleks terkait dengan berbagai hal seperti masalah pemanfaatan teknologi digital serta masalah kualitas sumber daya manusia. Kondisi tersebut tidak bisa dihindari karena memang sedang menuju kehidupan abad 21 yang ditandai dengan perkembangan yang pesat pada aspek teknologi digital. Namun, tanpa diduga, terjadi bencana pada umat manusia dengan merebaknya virus covid-19 yang memunculkan pandemi di seluruh dunia. Selain adanya musibah, ternyata pandemi covid-19 juga memberikan hikmah yaitu pemanfaatan teknologi digital yang sangat pesat peningkatannya.

Dengan demikian era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kegiatan berbasis digital lebih cepat terjadinya di kehidupan manusia, termasuk dalam kegiatan bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan selama terjadinya pandemi kegiatan hampir di semua aspek, termasuk pendidikan harus dilaksanakan dari rumah secara daring (*online*) dengan menggunakan teknologi digital sehingga banyak inovasi, tidak terkecuali bidang Bimbingan dan Konseling.

Untuk mewujudkan inovasi pembelajaran/layanan Bimbingan dan Konseling (layanan BK) tidak mungkin dihindari, kapan dan dimana pun Pembelajaran/layanan BK pasca pandemi covid-19 menitikberatkan pada pola *hybrid/ blended* (pendidikan kombinasi) antara tatap muka serta *online*. Namun, pola pembelajaran *virtual learning* lebih diminati di masa yang akan datang berbagai kelebihan serta kekurangannya. Inovasi menjadi kebutuhan dan tantangan bagi Bimbingan dan Konseling (Hadikusumah & Nadya, 2019). Era disrupsi menuntut setiap profesi harus berinovasi karena perubahan terjadi dengan sangat cepat, terlebih dengan adanya pandemic Covid-2019. Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) dan Konselor sekolah di era digital ditantang untuk bekerja keras dan memiliki komitmen yang kuat membuat kreativitas.

Setelah pandemi Covid-19 berakhir, permasalahan baru muncul, yaitu: bagaimana agar kreativitas yang sudah terbangun akibat dari pemanfaatan teknologi digital selama masa pandemi Covid-19 bisa tetap bertahan dan semakin kuat mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan, khususnya di abad 21. Oleh karenanya, kreativitas siswa yang

sudah meningkat selama masa pandemi akibat daring dengan memanfaatkan IT harus tetap dipertahankan bahkan diperkuat.

Hal ini menjadi problem karena hasil penelitian Afghani & Utama (2020) menemukan beberapa masalah selama pembelajaran daring yang berpengaruh terhadap kreatifitas siswa, yaitu terlalu banyaknya tugas mengakibatkan peserta didik tidak mengutamakan sikap kreatif karena hasil kerja diperoleh menjiplak dari internet. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Maulidina (2021) menyimpulkan bahwa ketika pembelajaran daring karakter kreatif ini mengalami penurunan yang drastis serta keterampilan siswa untuk menciptakan sesuatu sudah dibatasi oleh campur tangan dari kedua orang. Namun penelitian Siahaan (2020) menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi untuk menyelesaikan tugas mendorong timbulnya kreativitas dikalangan siswa karena pengetahuan yang sudah dimiliki dapat dikembangkan dengan baik. Demikian juga hasil penelitian Massie dan Nababan (2021) yang menunjukkan bahwa selama pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 karakter peserta didik cenderung menurun, kecuali untuk nilai kreatif meningkat seiring dengan peningkatan pemanfaatan teknologi oleh siswa.

Meskipun beberapa hasil penelitian bertentangan, namun mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan sebagaimana dikemukakan oleh Saputra (2018) bahwa siswa kreatif berbakat mempunyai abilitas yang tidak lazim untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan solusi yang bermanfaat untuk problem yang dihadapi, baik dalam simulasi atau pun nyata masih harus dikembangkan dan diperkuat.

Selain itu juga dalam rangka menyongsong pelaksanaan kurikulum merdeka. Sebagaimana diketahui bahwa dalam kurikulum merdeka, layanan Bimbingan dan Konseling tidak disediakan jam khusus namun dalam pelaksanaannya bisa menggunakan pendekatan klasikal. Oleh karena itu, perlu dicari alternatif dan inovasi layanan Bimbingan dan Konseling untuk penguatan kreativitas tersebut.

Penulisan artikel ini bertujuan mengkaji inovasi layanan Bimbingan & Konseling yang mampu mempertahankan dan menguatkan kreativitas siswa/mahasiswa pasca pandemi sebagai upaya melanjutkan strategi layanan yang sudah terbiasa menggunakan teknologi digital selama pandemi sekaligus untuk menyiasati pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling dalam kurikulum merdeka. oleh karena itu untuk menyiasati kondisi tersebut, perlu adanya strategi khusus, salah satunya adalah penerapan layanan klasikal dengan model *treffinger dengan flipperd-classroom*.

PEMBAHASAN

Kreativitas

Kreativitas dibutuhkan dalam kehidupan karena bisa membantu individu untuk mengembangkan bakat dan berprestasi. Kreativitas juga sangat diperlukan untuk menyiasati kelemahan/ keterbatasan seseorang, sehingga mereka yang sudah memanfaatkan kreativitasnya berarti telah melatih dirinya sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Selain itu dan juga memiliki kesempatan untuk menciptakan sesuatu yang baru agar lebih mudah dalam kehidupannya.

Begitu pentingnya kreativitas bagi kehidupan sehingga tuntutan kepada institusi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa semakin mengemuka. Akan tetapi dalam pembelajaran, aspek kreativitas sering diabaikan dan lebih mengutamakan pada penguasaan konten pelajaran. Padahal kreativitas bisa memunculkan pemikiran kritis, sebaliknya pemikiran kritis dapat memunculkan pemikiran kreatif. Kreativitas membuat Individu selalu memiliki pemikiran yang luas dalam mengembangkan ide-idenya dan membantu mewujudkan karya yang bermakna dan menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru berkualitas. Menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru. Ali, M. dan Asrori, M. (2012) menjelaskan bahwa individu yang kreatif memiliki kemampuan memproduksi sesuatu dengan mengombinasikan hasil karya yang sudah ada menjadi sebuah produk yang berbeda dari apa yang sudah ada.

Siswa kreatif berbakat mempunyai abilitas yang tidak lazim untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan solusi yang bermanfaat untuk problem yang dihadapi, baik dalam simulasi atau pun nyata (Saputra, 2018). Mereka memandang problem dari berbagai sudut pandang sehingga mereka akan menemukan beragam jawaban terhadap satu soal. Hal inilah yang membuat individu memperoleh berbagai kemungkinan alternatif strategi penyelesaian problem sehingga mereka akan menemukan beragam jawaban terhadap satu soal. Semakin banyak cara penyelesaian dari suatu masalah maka semakin kreatiflah seseorang dengan catatan jawaban yang dihasilkan masih sesuai dengan soal yang diberikan (Yusmanida, 2014). Kreativitas juga bisa membantu individu dalam menjelaskan dan mendeskripsikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan non-kognitif seperti rasa ingin tahu, kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian, dan antusiasme yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada siswa. (Beetlestone (2011).

Jadi kreativitas adalah aspek penting dalam pembelajaran/layanan BK, karena tanpa kreativitas proses belajar yang terjadi pada siswa hanya pada tingkat kognitifnya, sehingga mempersempit pengetahuan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah

siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa. Kreativitas tidak hanya bersifat abstrak, namun juga bersifat konkrit.

Mengingat pentingnya kreativitas, maka perlu untuk mengembangkannya melalui pembelajaran maupun layanan Bimbingan dan Konseling karena kreativitas tidak bisa tumbuh dengan sendirinya. Agar kreativitas berkembang, butuh adanya Latihan. Salah satu cara yang bisa diterapkan dalam upaya pengembangan kreativitas melalui pembelajaran maupun layanan Bimbingan dan Konseling adalah dengan melaksanakan *learning creative* (pembelajaran kreatif). Dalam pembelajaran kreatif, guru berperan penting untuk membantu siswa mengembangkan pola pikirnya, karena pola pikir akan mengarahkan pada kreativitas. Pembelajaran dan layanan Bimbingan & Konseling (layanan BK) yang dilaksanakan oleh guru/guru Bimbingan dan Konseling (guru BK) harus bisa melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa. Agar bisa melatih kreativitas siswa, guru/guru BK harus memberikan pembelajaran/layanan BK dengan memunculkan problema sehari-hari yang bersifat tidak rutin. Selain itu, kondisi yang nyaman juga dibutuhkan agar bakat kreatif siswa dapat muncul dan berkembang. Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa dalam memahami pelajaran yang sulit.

Terkait dengan kondisi kreativitas siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi, beberapa penelitian menyimpulkan bahwa karakter peserta didik cenderung menurun, kecuali untuk nilai kreatif meningkat seiring dengan peningkatan pemanfaatan teknologi oleh siswa (Massie dan Nababan, 2021). Pemanfaatan teknologi untuk menyelesaikan tugas mendorong timbulnya kreativitas dikalangan siswa karena pengetahuan yang sudah dimiliki dapat dikembangkan dengan baik. Hal ini juga berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi oleh guru, membuat guru mampu menciptakan produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri (Siahaan, 2020). Namun berdasarkan penelitian Afghani & Utama (2020) menemukan beberapa masalah selama pembelajaran daring sehingga berpengaruh terhadap kreatifitasnya, yaitu terlalu banyaknya tugas mengakibatkan peserta didik tidak mengutamakan sikap kreatif karena hasil kerja diperoleh menjiplak dari internet. Kondisi yang sama juga ditemukan oleh Maulidina (2021), yaitu ketika pembelajaran daring karakter kreatif ini mengalami penurunan yang drastis serta keterampilan siswa untuk menciptakan sesuatu sudah dibatasi oleh campur tangan dari kedua orang.

Model Treffinger

Pada tahun 1980 Donald J. Treffinger memperkenalkan satu model pembelajaran, yaitu Model *Treffinger* (diambil dari nama belakang beliau) (Annuuru, Johan dan Ali, 2017). Model *Treffinger* merupakan strategi pembelajaran yang bersumber pada model belajar kreatif dalam rangka membangun mental, mengedepankan proses, serta menekankan pada aspek kognitif dan afektif dalam proses belajar mengajar. Yang dimaksud pembelajaran kreatif (*Learning Creative*) oleh Donald J. Treffinger adalah proses belajar mengajar yang dikondisikan agar komunikatif dan membuat peserta didik merasa nyaman.

Penyelesaian problem secara kreatif didesain dalam rangka menolong mengatasi problem dengan memanfaatkan kreativitas agar tujuan pembelajaran tercapai. Belajar secara kreatif merupakan bagian dari semua mata pelajaran di sekolah sehingga model Treffinger bisa diimplementasikan di seluruh mata pelajaran, baik untuk penyelesaian konflik maupun dalam rangka mengembangkan teori ilmiah (Agustian, 2017).

Yang menjadi ciri utama model *Treffinger* ialah pengintegrasian aspek kognitif dan afektif untuk menemukan alur dalam memecahkan problem. Dalam rangka memecahkan problem, peserta didik diberi kebebasan untuk berkreasi dalam memilih dan menggunakan cara penyelesaian yang diinginkan dengan bimbingan guru agar alur yang dipilih oleh peserta didik tidak melenceng. (Agustian, 2017). Dengan pembelajaran kreatif peserta didik akan peka terhadap problem, kelemahan, ketimpangan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakselarasan dan sebagainya. Selain itu, dengan pembelajaran kreatif, peserta didik juga bisa menggali data, menemukan elemen-elemen yang kurang, menemukan penyelesaian, membuat dugaan, melakukan modifikasi, melakukan uji ulang, membuat lebih sempurna dan juga bisa menginformasikan hasilnya. Proses berpikir yang digunakan dalam pembelajaran kreatif adalah proses berpikir divergen maupun konvergen. Dengan berpikir divergen memungkinkan untuk berpikir dari berbagai sudut sehingga akan menghasilkan berbagai pilihan solusi. Sedangkan berpikir konvergen digunakan untuk menemukan jawaban tunggal.

Model pembelajaran *Treffinger* dikategorikan sebagai Model Osborn Parne atau model CPS (*Creative Problem Solving*). Model ini menghendaki peserta didik untuk bisa menyelesaikan problem dengan kemampuan berpikir kreatifnya sehingga menjadi salah satu model pembelajaran yang bersentuhan dengan kreativitas secara langsung. Mela Puspita. (Puspita, 2018). menambahkan bahwa ketika memecahkan masalah dengan berpikir kreatif harus memperhatikan fenomena sekitar. Selain itu, peserta didik juga akan terbantu dalam menguasai konsep. Dengan menguasai konsep, peserta didik akan mampu memunculkan ide baru dan mampu menemukan

penyelesaian yang paling cocok untuk diimplementasikan, Selain itu juga memberikan langkah-langkah praktis dalam mencapai integritas (Agustian, 2017). Sebagaimana disimpulkan oleh Pomalato bahwa implementasi model *Treffinger* dalam pembelajaran akan memberikan dukungan positif terhadap pengembangan kreativitas maupun keterampilan dalam menyelesaikan masalah peserta didik (Alhaddad and others 2015).

Ada beberapa alasan yang mendasari pentingnya pembelajaran kreatif (*learning creative*), yaitu: 1) Membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan secara efektif meskipun tanpa guru, 2) Dapat memunculkan kemungkinan solusi terhadap problem masa depan yang tidak bisa diprediksi, 3) Memunculkan dampak yang besar terhadap perikehidupan manusia, 5) Memungkinkan munculnya gagasan baru, metode atau tehnik baru yang mampu berkontribusi terhadap kehidupan manusia, dan 4) Memberi rasa puas dan senang pada individu.

Beberapa kondisi yang menjadi penciri Model *Treffinger*, yaitu: 1) Peserta didik dilibatkan dalam suatu problem agar mereka berperan aktif dalam proses menyelesaikan problem tersebut dan problem yang dihadapkan pada peserta didik bersumber dari data atau pun fakta sehingga tampak jelas fenomenanya serta penyajiannya bisa secara konseptual, 2) Peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam mencari solusi dengan melakukan penelitian untuk menguatkan ide dan dugaannya, 3) Untuk mengatasi problem sehari-hari peserta didik memanfaatkan pemahamannya, dan 4) Penerapannya bersifat luwes, tidak harus mengikuti langkah-langkah yang sudah ditentukan.

Sebagai sebuah model pembelajaran, model *Treffinger* memiliki keunggulan dan kelemahan. *Keunggulan* Model *Treffinger* adalah: 1) Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk memahami konsep melalui pemecahan problem, 2) Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, 3) Karena proses pembelajarannya diawali dengan menyajikan problem dan membebaskan peserta didik untuk menemukan Langkah penyelesaian sendiri maka kemampuan berpikir peserta didik bisa berkembang, 4) Kemampuan peserta didik untuk membuat definisi tentang suatu problem, menggali informasi, melakukan analisis data, mengemukakan hipotesis serta mencoba penyelesaian problem bisa berkembang, 5) Peserta didik bisa mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi dan kondisi yang lain. *Kelemahan* Model *Treffinger* adalah: 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membahas materi-materi tertentu, 2) Belum tentu bisa diikuti oleh semua peserta didik, 3) Belum tentu sesuai untuk topik mata pelajaran tertentu, dan 4) Jika kemampuan peserta didik beragam, peserta didik yang pandai akan sangat aktif, sebaliknya yang kurang pandai akan pasif. Huda (2014) mengemukakan kelemahan yang lain yaitu: 1) Kompetensi peserta didik dalam menghadapi problem berbeda, 2) Peserta didik tidak siap menghadapi problem baru, 3) Tidak sesuai jika

diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini (TK dan SD Kelas awal), 4) Perlu waktu yang relatif lama untuk menyiapkan peserta didik mengikuti langkah-langkah pembelajaran.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran Model *Treffinger* ada beberapa langkah yang harus dilalui, yaitu *Basic tools*, *practice with process*, dan *working with real problems*. **Basic Tools** merupakan pembelajaran kreativitas tingkat I mencakup keterampilan berpikir divergen dan teknik-teknik kreatif. Keterampilan berpikir divergen dan teknik kreatif tersebut dapat mengembangkan kelancaran dan kelenturan berfikir serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain. **Practice with process** merupakan teknik-teknik kreativitas tingkat II yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan keterampilan yang dipelajari pada tingkat I dalam situasi praktis. Strategi yang digunakan adalah bermain peran, simulasi, dan studi kasus. Kemahiran tingkat II menuntut peserta didik memiliki keterampilan untuk melakukan fungsi-fungsi seperti analisis, evaluasi, imajinasi, dan fantastik. **Working with real problems** merupakan teknik kreatif tingkat III yaitu menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat I dan tingkat II terhadap tantangan dunia nyata. Tahapan tersebut secara rinci disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1 Tahapan Pembelajaran Model Treffinger

LANGKAH	KEGIATAN	KEGIATAN	
		GURU BK	PESERTA DIDIK
Langkah 1	Pendahuluan	1. Menyampaikan dan menjelaskan tujuan pembelajaran 2. Menjelaskan materi yang dikaji secara garis besar	Memperhatikan keterangan dari guru
Langkah 2	<i>Basic Tools</i>	1. Menyajikan problem terbuka dengan kemungkinan solusi beragam 2. Membimbing dalam menemukan solusi 3. Guru memberikan lembar tugas, untuk menuliskan gagasan dengan cara mendaftar sesuai kreativitas	1. Membaca dan memahami problem 2. Berdiskusi, mengemukakan gagasan, dan menuliskannya
Langkah 3	<i>Practice with Process</i>	1. Memberi kegiatan yang menantang 2. Membimbing dan memberi arahan pada peserta didik dalam berdiskusi dengan memberikan contoh problem	1. Melakukan diskusi dan menganalisis contoh problem 2. Membuat contoh problem dari kehidupan sehari-hari

		3. Meminta peserta didik memberikan contoh problem dari kehidupan sehari-hari	
Langkah 4	<i>Working with real problems</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi contoh problem dalam kehidupan sehari-hari 2. Membimbing peserta didik untuk membuat pertanyaan dan penyelesaian secara mandiri 3. Membimbing peserta didik untuk menyebutkan langkah-langkah dalam penyelesaian problem 4. Memberi suatu problem dalam bentuk narasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca dan memahami problem 2. Membuat pertanyaan dan penyelesaian secara mandiri 3. Menyebutkan langkah-langkah penyelesaian secara mandiri 4. Menyelesaikan problem dengan ide kreatif
Langkah 5	Penutup	Membimbing peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dikaji	Mencatat simpulan

Flipped Classroom

Pendekatan pembelajaran konvensional dengan siswa tidak aktif dan guru mengendalikan semuanya sudah tidak bisa diandalkan, terutama dengan perkembangan teknologi yang cepat (Yildirim & Kiray, 2016) karena membuat siswa pasif dan guru kesulitan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa. Untuk memastikan siswa tidak tertinggal, para guru harus berkeliling dan membantu siswa secara individu (Enfield, 2013). Selain itu, sistem konvensional mengharuskan siswa untuk melakukan berbagai secara bersama aktivitas secara bersama seperti mendengarkan, memproses informasi baru, dan menuliskan poin untuk referensi yang di masa mendatang bukan cara terbaik untuk pembelajaran (Drake et al., 2016). Kegiatan belajar di kelas idealnya membutuhkan lebih banyak interaksi antara pelajar dan guru, juga berorientasi pada pelajar aktif dan pembelajaran konvensional yang membuat pembelajaran tidak efektif harus mulai ditinggalkan dan beralih pada komputer sebagai alat dan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, bukan untuk menggantikan guru. Oleh karena itu, perlu menggunakan teknologi seluler yang inovatif untuk menyediakan pendidikan bagi siapa saja, di mana saja, kapan saja, dan dengan biaya terjangkau di seluruh dunia (Keengwe & Bhargava, 2013).

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia membuka babak baru tentang pendidikan dengan memperhatikan konsep pembelajaran jarak jauh

atau belajar dari rumah, berbasis teknologi, dan pembelajaran campuran. Guru harus mengintegrasikan keuntungan menggunakan teknologi yang telah dirasakan, dengan tuntutan pembelajaran tatap muka. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *flipped-classroom*.

Model *flipped-classroom* dapat menjadi pilihan terhadap masalah pembelajaran tradisional yang selalu dikeluhkan. Salah satu tujuan penting dari *flipped-classroom* adalah untuk menghindari ketergantungan pada guru sebagai sumber informasi. Konsep *Flipped-classroom* adalah apa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, dan apa yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang dilakukan di kelas (Bergman & Sams, 2012) atau dengan kata lain, pembelajaran langsung dari kelompok kelas menjadi ruang belajar secara individual dengan bantuan teknologi (Hamdan et al., 2013; Zhou & Jiang, 2014). *Flipped-classroom* mengubah pembelajaran konvensional dari *I do, we do, you do* menjadi *I do, we do, you do*. Pekerjaan rumah, penelitian, dan investigasi diterapkan di sekolah, sementara di rumah, siswa belajar dengan konten yang tersedia dan membawa hasil pembelajaran pada hari berikutnya ke sekolah. *Flipped-classroom* telah digunakan mulai dari sekolah dasar sampai dengan ke perguruan tinggi (Schmidt, 2016). Siswa menyukai pendekatan ini karena jika mereka tidak memahami konten, mereka dapat bertanya dan mendiskusikannya di kelas (Fulton, 2012), dapat menghemat waktu mendengarkan penjelasan di kelas karena mereka telah mengakses pembelajaran melalui video di rumah. Kegiatan kelas dapat digunakan untuk diskusi dan menyelesaikan masalah (Halili & Zainuddin, 2015). Model ini membantu siswa untuk belajar mandiri bahkan ketika tidak ada guru di kelas formal. Siswa juga merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka (Enfield, 2013) dan bertanggung jawab atas pengalaman belajar mereka sendiri (Bhakti dkk., 2019) Siswa yang belajar dengan model ini memiliki *self-efficacy* yang lebih baik daripada siswa yang mengambil pembelajaran konvensional (Zamnah, 2019) Sebuah studi melaporkan bahwa implementasi *flipped-classroom* menggunakan teknologi *screencast video* memiliki dampak signifikan pada pencapaian prestasi akademik (Flumerfert & Green, 2012) dan peningkatan pemahaman konseptual (Saputra & Mujib, 2018) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran tradisional (Alten et al., 2019). Implementasi *flipped-classroom* memiliki dampak positif pada belajar siswa (Herreid & Schiller, 2013). Pembelajaran yang menerapkan *flipped-classroom* memanfaatkan internet dan video instruksional yang dibuat oleh guru. Video akan ditonton di luar pembelajaran oleh siswa sehingga guru dapat mencurahkan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa daripada mengajar (Ahmed, 2016). Video sebagai pekerjaan rumah bagi siswa untuk belajar, mempersiapkan diri untuk pembelajaran besok di kelas (Roehl et al., 2013) Penggunaan video di *flipped-classroom* memberikan kesempatan bagi siswa

untuk memiliki waktu yang lebih lama untuk memahami materi dengan menontonnya berulang kali ketika mereka lupa (Ario & Asra, 2018). Sejalan dengan itu, *flipped-classroom* meningkatkan kemandirian belajar siswa (Papachristopoulos & Lakin, 2016). Namun, meskipun siswa mengklaim bahwa mereka dapat belajar secara mandiri, mereka masih membutuhkan bimbingan dari orang tua mereka ketika belajar di rumah. Secara umum, siswa yang mengambil pelajaran ini menyatakan bahwa mereka lebih percaya diri pada kemampuan mereka untuk berpartisipasi.

Penguatan Kreativitas Dengan Model Treffinger Dengan Flippclassroom

Kreativitas tidak bisa tumbuh dengan sendirinya sehingga perlu untuk dibantu pengembangannya melalui latihan. Upaya mengembangkan kreativitas melalui latihan salah satu caranya adalah melalui pembelajaran maupun layanan Bimbingan dan Konseling (layanan BK) dengan mengimplementasikan *learning creative* (pembelajaran kreatif). Dalam pembelajaran kreatif, guru berperan penting dalam mengembangkan pola pikir siswa, karena pola pikir akan mengarahkan pada kreativitas. Untuk melatih mengembangkan kreativitas siswa, harus diawali dengan guru yang kreatif terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran/layanan BK yang kreatif dan inovatif. Alternatif yang bisa dipertimbangkan untuk melaksanakan pembelajaran kreatif dan inovatif dalam layanan Bimbingan dan Konseling dengan mengombinasikan *Model Treffinger* dan *Flipped-classroom* menjadi *model treffinger* dengan *flipped-classroom*.

Model *Treffinger* maupun model *flipped-classroom* sudah banyak dilaksanakan dalam pembelajaran, namun bukan dalam layanan Bimbingan dan Konseling (layanan BK). Penerapannya juga secara terpisah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran gabungan yaitu model *treffinger* dan model *flipped-classroom* sebagai bentuk inovasi dalam layanan BK. Inovasi menjadi kebutuhan dan tantangan bagi Bimbingan dan Konseling (Hadikusumah & Nadya, 2019)

Model *Treffinger* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengelola kreativitas secara langsung (Agustian, 2017) dan sebagaimana dijelaskan oleh Pomalato bahwa implementasi model *Treffinger* dalam pembelajaran akan memberikan dukungan positif terhadap pengembangan kreativitas maupun keterampilan dalam menyelesaikan masalah peserta didik. (Alhaddad and others, 2015). Strategi pembelajaran yang digunakan bersumber dari model pembelajaran kreatif (*learning creative*). Pembelajaran kreatif berupaya untuk membangun mental, mengedepankan proses, serta menekankan pada aspek kognitif dan afektif dalam proses belajar mengajar. Dalam model *Treffinger*, siswa akan dilatih untuk kreatif dalam menyelesaikan problem yang diberikan oleh guru secara bertahap. Mulai dari menyelesaikan problem yang disediakan oleh guru sampai dengan menyelesaikan problem nyata dalam kehidupan sehari-

hari yang ditemukan sendiri oleh siswa. Siswa menyukai pendekatan ini karena jika mereka tidak memahami konten, mereka dapat bertanya dan mendiskusikannya di kelas (Fulton, 2012) dapat menghemat waktu mendengarkan penjelasan di kelas karena mereka telah mengakses pembelajaran melalui video di rumah. Kegiatan kelas dapat digunakan untuk diskusi dan menyelesaikan masalah (Halili & Zainuddin, 2015) Model ini membantu siswa untuk belajar mandiri bahkan ketika tidak ada guru di kelas formal.

Model *flipped-classroom* merupakan salah satu model pengelolaan kelas dengan tujuan utama menghindari ketergantungan siswa pada guru sebagai sumber informasi. Konsep *Flipped-classroom* adalah apa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, dan apa yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah sekarang dilakukan di kelas (Bergman & Sams, 2012) dapat menghemat waktu mendengarkan penjelasan di kelas karena mereka telah mengakses pembelajaran melalui video di rumah. Kegiatan kelas dapat digunakan untuk diskusi dan menyelesaikan masalah (Halili & Zainuddin, 2015) Pembelajaran *flipped-classroom* memanfaatkan internet dan video instruksional yang dibuat oleh guru yang akan ditonton oleh di luar pembelajaran di kelas sehingga guru memiliki waktu yang cukup untuk fokus berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa. (Ahmed, 2016). Siswa menyukai pendekatan ini karena jika mereka tidak memahami konten, mereka dapat bertanya dan mendiskusikannya di kelas (Fulton, 2012) dapat menghemat waktu mendengarkan penjelasan di kelas karena mereka telah mengakses pembelajaran melalui video di rumah. Kegiatan kelas dapat digunakan untuk diskusi dan menyelesaikan masalah (Halili & Zainuddin, 2015). Jadi layanan BK dalam rangka menguatkan kreativitas siswa dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model *treffinger* dan dikelola dalam model *flipped-classroom*.

Alasan dikembangkannya model Treffinger dengan flipperd-classroom adalah: 1) Membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan secara efektif meskipun tanpa guru, 2) Dapat memunculkan kemungkinan solusi terhadap problem masa depan yang tidak bisa diprediksi, 3) Memunculkan dampak yang besar terhadap perikehidupan manusia, 5) Memungkinkan munculnya gagasan baru, metode atau tehnik baru yang mampu berkontribusi terhadap kehidupan manusia, dan 4) Memberi rasa puas dan senang pada individu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan pengembangan model *Treffinger* dengan *flipped-classroom*, diharapkan pemberian layanan Bimbingan dan Konseling dalam rangka menguatkan kreativitas siswa akan lebih efektif. Guru BK dapat mengembangkan dan menguatkan kreativitas siswa dengan memberikan

kesempatan pada siswa untuk dapat beraktifitas melalui kegiatan-kegiatan layanan yang bersifat problem solving sehingga memungkinkan munculnya ide-ide kreatif siswa. Siswa tidak akan berdiam diri dan pasif, mereka akan terus mencari tantangan untuk mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didapatkannya. Ketika siswa belajar atas inisiatif sendiri berkembang, diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhan, dan guru percaya atas kemampuan siswa untuk berpikir dan mengemukakan gagasan baru, maka akan tercipta suasana pelayanan yang non-otoriter. Dalam suasana inilah kreativitas dapat berkembang dengan subur. Dengan demikian, model Treffinger dengan flipped-classroom harus dipertimbangkan sebagai alternatif pemberian layanan Bimbingan dan Konseling yang kreatif dan inovatif saat ini dan harus dieksplorasi, terutama pasca pandemi Covid 19 dan menyongsong Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afghani, D. G. dan Sutama. 2020. Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 3 (2), 70~75.
- Agustian W. H., 2017. Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self-Regulated Learning Siswa SMP. Universitas Pasundan.
- Ahmed, H. O. K. 2016. Flipped Learning as A New Educational Paradigm: An Analitical Critical Study. *European Scientific Journal*, 12(10), 417–444. (<https://doi.org/10.19044/esj.2016.v12n10p417>).
- Alhaddad I. and others, 2015. Enhancing Students' Communication Skills through Treffinger Teaching Model', *Journal IndoMS-JME*, 6(1). 33.
- Ali, M. dan Asrori M. 2012. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Alten, D. C., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. 2019 (Online). Effect of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: a meta-analysis. *Educational Research Review*, 28(100281), 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.003>.
- Annuuru T. A., Johan R. C. and Ali, M., 2017. Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Treffinger', *Jurnal Edutcehnologia*, 3(2), 136– 44.).
- Ario, M., & Asra, A. 2018. Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kalkulus Integral Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 82–88.
- Beetlestone, F. 2011. Creative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Bergman, J., & Sams, A. 2012. Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. International Society for Technology in Education.

- Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., Sulisworo, D., & Toifur, M. 2019. Flipped Classroom as a Millenial Teaching Model. *Indonesian Review of Physics*, 2(1), 22–27.
- Drake, L., Kayser, M., & Jacobwitz, R. 2016. The Flipped Classroom: An Approach to Teaching and Learning. *A 2020 Vision For Public Education in Ulster County*, 1–15).
- Enfield, J. 2013. (Online). Looking at the impact of the flipped classroom model of instruction on undergraduate multimedia student at CSUN. *TechTrends*, 57(6), 14–27. . <https://doi.org/10.1007/s11528-013-0698-1>.
- Flumerfert, S., & Green, G. 2012. Using Learn in the flipped classroom for at risk students. *Educational Technology & Society*, 16(1), 356–366.
- Fulton, K. 2012. Upside Down and Inside Out: Flipp your classroom to improve student learning. *Learning & Leading with Technology*, 39(8), 12–17.
- Hadikusumah, A. R. S. & Nadya, A. 2019. Digital Literacy and Innovation for Guidance and Counseling Program. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Proceedings of the 2nd International Seminar on Guidance and Counseling 2019 (ISGC 2019)*. volume 462
- Halili, S. H., & Zainuddin, Z. 2015. Flipping The Classroom: What We Know and What We Don't. *Journal of Distance Education and E-Learning*, 3(1), 15–22.
- Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. M. 2013. *A Review of Flipped Learning*. Pearson
- Herreid, C. F., & Schiller, N. A. 2013. Case Studies and the Flipped Classroom. *Journal of College Science Teaching*, 45(5), 62–66.
- Huda, M. 2014 . *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keengwe, J., & Bhargava, M. 2013. Mobile learning and integration of mobile technologies in education. *Education and Information Technologies*, 19(4), 737–746. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9250-3>.
- Massie A. Y., dan Nababan K., R, 2021. Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Siswa., *Satya Widya Volume XXXVII No. 1*, Juni 2021
- Maulidiana Y. E., 2021. Implementasi Nilai Karakter Kreatif Dalam Pembelajaran Dalam Jaringan Di Sekolah Dasar, *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. 1 (2). 35–41
- Papachristopoulos, G., & Lakin, E. 2016. Flipped Classroom and Independent Learning. *Hellenic Conference on Innovating STEM Education*, 1–9.
- Puspita M., 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Untuk Pokok Bahasan Bunyi Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

- Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. 2013. The Flipped Classroom: An Opportunity to Engage Millennial Students Through Active Learning Strategies. *Journal of Family and Consumer Sciences*, 105(2), 44–49.
- Saputra, M. E. A., & Mujib. 2018. Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal. Jurnal Matematika*, 1(2), 173–179.
- Schmidt, S. M. 2016. The Flipped Classroom: A Twist on Teaching. *Contemporary Issues in Educational Research*, 9(1), 1–6.).
- Siahaan M., 2020. (Online). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI) Edisi Khusus No. 1*. 1–3, Available Online at <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>.
- Tahir, R., & Arif, F. 2016. Technology in Primary Schools: Teachers Perspective towards the Use of Mobile Technology in Children Education. In *Emerging Trends and Advanced Technologies for International. Journal of Elementary Education*, 5 (1), 98-106. https://doi.org/10.1007/978-3-319-33353-3_6.
- Yildirim, F. S., & Kiray, S. A. 2016. Flipped Classroom Model In Education. *Research Highlights in Education and Science*, 1–8.
- Yusmanida, D. E. 2014. Pengaruh Gaya Belajar, Kreativitas Dan Kecerdasan Emosi Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas X SMK PIRI I Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zannah, L. N. 2019. Implementation of peer instruction flipped classroom to improve self-efficacy of underprivileged students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 52(2), 69–74.
- Zhou, G., & Jiang, X. 2014. (Online). Theoretical Research and Instructional Design of the Flipped Classroom. *Applied Mechanics and Materials*, 543–547, 4312–4315. <https://doi.org/doi:10.4028/www.scientific.net/amm.543-547.4312>.