



Dinamika Pembelajaran *Online* di Era *Covid-19* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak

Muhammad Shofiyyul Muna^{1✉}, Sari Puteri Deta Larasati²

Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta^{1,2}

E-mail : shofiymuhammad@gmail.com¹, Sariputridetalarasati@gmail.com²

Abstrak

Perubahan sistem pembelajaran yang biasanya *on-site* menjadi *online* banyak memberikan pengaruh terhadap siswa, guru bahkan orang tua, baik itu tekanan fisik maupun mental. Dinamika selama pembelajaran *online* mengarah kepada lembaga pendidikan yang mendapati kesulitan untuk membuat tolak ukur pencapaian hasil pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan menjelaskan serta mendeskripsikan dinamika pembelajaran *online* di era covid-19 terhadap perkembangan kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi kepustakaan yang diperoleh dari dokumen, artikel, maupun berita yang berkaitan dengan pembelajaran *online*. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif yaitu metode penelitian yang berusaha mengungkap fakta kejadian yang ditulis dalam pernyataan-pernyataan yang berasal dari sumber data yang diteliti. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bagaimana dinamika dan proses pembelajaran *online* selama pandemi covid-19. Selain itu, penelitian ini juga memberikan beberapa masukan yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan selama pembelajaran *online* di era covid-19. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran, selain harus mampu melihat suatu masalah secara detail, juga mampu memecahkan masalah dengan cara berpikir aktif serta memproses informasi secara mendalam.

Kata Kunci: Pembelajaran Online, Covid-19, Kreativitas Anak.

Abstract

Changes in the learning system from on-site to online have had a lot of influence on students, teachers and even parents, both physical and mental stress. The dynamics during online learning lead to educational institutions that find it difficult to make appropriate benchmarks for the achievement of learning outcomes. Therefore, this article aims to explain and describe the dynamics of online learning in the Covid-19 era on the development of children's creativity. The research method used is literature study obtained from documents, articles, and news related to online learning. The data that has been collected were analyzed using descriptive methods, namely research methods that attempt to reveal the facts of the events written in statements derived from the data sources studied. The results of this study explain the dynamics and learning process that existed during Covid-19. In addition, this research also provides some input that can be done to solve problems during online learning in the Covid-19 era. Learning that is carried out online an effort to improve the quality of education in the learning process, in addition to being able to see a problem in detail, it able to solve problems by thinking actively and processing information in depth.

Keywords: Online Learning, Covid-19, Children's Creativity.

Copyright (c) 2021 Muhammad Shofiyyul Muna, Sari Puteri Deta Larasati

✉ Corresponding author

Email : shofiymuhammad@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.827>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Semenjak *Corona Virus Disease* atau *Covid-19* menjadi pandemi di berbagai negara belahan dunia, salah satunya Indonesia. Dalam kondisi tersebut pemerintah sudah mengeluarkan dan menyediakan beberapa kebijakan terkait wabah *Covid-19*. Salah satunya adalah larangan orang berkumpul dan melakukan kegiatan di luar rumah, dan menganjurkan untuk semua aktivitas di kerjakan dari rumah mulai beribadah, bekerja, belajar dan kegiatan yang lain semuanya dari rumah, dikarenakan virus ini dapat terinfeksi melalui kontak fisik, yaitu sentuhan, udara dan harus menjaga jarak sosial (kontak fisik) sekitar 1,5 meter (Gunawan, Yeni Suranti, N. M., 2020), hlm. 62.

Dengan adanya pandemi Covid-19 ini pemerintah memberikan kebijakan untuk membatasi aktivitas di luar rumah dan untuk tetap berada dirumah sampai meredanya pandemi ini. Salah satunya ialah aktivitas belajar mengajar. Belajar tidak boleh berhenti walaupun pemerintah menginstruksikan 14 hari libur untuk sekolah dan kampus di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar (KBM) dipindahkan di rumah, tetapi masih harus dikendalikan oleh guru atau dosen dan orang tua, menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh ini dilakukan selama kurang lebih 14 hari, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ditambahkan lagi karena melihat situasi dan kondisi perkembangan covid-19 ini. (Zaharah et al., 2020), hlm. 270.

Aplikasi dari pembelajaran *online* dengan memanfaatkan teknologi yang berupa HP, Laptop dan lain sebagainya. Semua pelaku Pendidikan mulai dari Dosen, Guru, mahasiswa/siswa mencoba mencari solusi terbaik untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan mengambil keputusan yang tepat, yaitu mengakses pembelajaran lewat media *online*. Tujuan dari pembelajaran *online* ialah untuk mengoptimalkan kebijakan yang dibuat oleh pelaku pendidikan secara *online* dengan memberikan bekal ilmu pengetahuan terkait materi pembelajaran agar mudah dalam memberikan respon serta mendapatkan sumber informasi setiap saat. (Hoi et al., 2018). Dengan diberlakukannya program pembelajaran *online* dapat menguntungkan semua kaum terpelajar yang terhubung melalui jaringan internet, diantaranya dapat memudahkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa untuk melakukan diskusi yang fokus pada materi pembelajaran yang biasa diikuti seperti pembelajaran di kelas. Di sisi lain adanya karakteristik yang tampak dari sistem pembelajaran *online* yaitu dapat memberikan kemudahan, efisiensi serta fleksibilitas untuk memanfaatkan waktu dan tempat dalam menentukan kontrak pembelajaran. (Bower et al., 2015). Namun, di dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani et al., 2020), memaparkan bahwa motivasi belajar siswa selama pandemi *covid-19* menurun.

Oleh karena itu, Suatu proses dari pengubahan sikap dan perilaku seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan merupakan pembelajaran yang semestinya. Peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai mentor dan pendamping selama di rumah, karena menjadi *role model* perubahan sikap bagi anak dalam berperilaku dan menghadapi persoalan belajar selama penerapan belajar dari rumah. Selain itu, orang tua juga harus mampu memberikan motivasi dalam belajar bersama anak-anak di rumah. Sekaligus, menanamkan pola berpikir aktif dan juga positif dalam menjalani pembelajaran pada masa pandemi ini sehingga menjadikan pola hidup baru yang dapat diterapkan dalam keseharian (Zahid, 2016).

Sebenarnya ranah didalam suatu pembelajaran tidak hanya mencakup keahlian, dan juga ilmu, Akan tetapi mencakup suatu pola pikir dan pengembangan kreativitas dalam melihat berbagai sudut pandang dari suatu permasalahan serta cara penyelesaian yang efektif. Maka dari itu, pola pikir positif merupakan sebuah syarat yang paten untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dan berperilaku yang baik bagi seseorang. Pola pikir positif yang nantinya akan memudahkan dalam menginterpretasikan dari setiap materi pembelajaran yang diperlukan oleh para pembelajar (Darmalaksana et al., 2020).

Pemenuhan IPTEK dalam sumber daya manusia di era globalisasi dan reformasi menunjukkan bahwa harus bisa mengedepankan kreativitas untuk dapat dikelola dan dikembangkan secara optimal. Sehingga iklim belajar mengajar yang baik sangat diperlukan peserta didik dengan mengembangkan potensi kreatifnya. Jika sejak dini pengembangan kreativitas sudah diterapkan dalam diri, maka di masa mendatang akan terbentuk

pribadi yang kreatif, inovatif dan daya imajinasi yang nantinya mampu untuk menyesuaikan serta beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi di era globalisasi pada lingkungannya (Zuraida, 2018).

Sebagai upaya dalam memperkaya khazanah keilmuan, penulis telah melakukan pengamatan terhadap hasil kajian yang sebelumnya. Seperti yang dikemukakan (Darmalaksana et al., 2020), menyebutkan bahwa Pembelajaran *online* dengan menggunakan pendekatan partisipan terlebih pada masa pandemi Covid-19 terbukti efektif dalam pencapaian hasil pembelajaran sebagaimana perwujudan dari tantangan di era digital dalam tujuan pendidikan tinggi abad 21. Dalam kajian ini menyimpulkan betapa pentingnya menumbuhkan rasa ingin tahu dan imajinasi dalam pemecahan suatu masalah yang dihadapi untuk mewujudkan pembelajaran online yang lebih efektif ditengah masa pandemi Covid-19. Kemudian (Rusdiana et al., 2020), mengemukakan bahwa model *POE2WE* berbasis *blended learning* dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas dan media pembelajaran juga meningkatkan keaktifan dan kenyamanan siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Lain halnya dengan (Afandi, 2017), ia mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran *e-learning* dapat menimbulkan suatu hal positif bagi kaum terpelajar yang dapat memudahkan anak dalam menghubungkan informasi serta menjadi sarana untuk berkomunikasi dengan jarak jauh terhadap semua elemen Pendidikan. Hal yang demikian dapat memberikan timbal balik yang akan menimbulkan efek dan pengaruh yang besar terhadap tingkat perkembangan kreativitas anak. Selanjutnya (Effendi, 2016) menyatakan *integrasi active learning* dan *internet-based learning* dapat memberikan hasil yang maksimal dalam menumbuh kembangkan kemampuan belajar siswa dengan menerapkan strategi juga metode pembelajaran yang tepat, pengarah untuk mendukung motivasi belajar siswa yang tinggi serta dalam pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran yang akan digunakan, semua itu termasuk faktor pendorong dalam tercapainya pembelajaran *online* yang aktif dan inovatif.

Berbeda dengan penelitian (Muhharomi & Sa'ud, 2015), di dalam kajiannya menyebutkan bahwa dengan menerapkan model pendekatan *problem based learning* dapat memberikan hasil dalam pencapaian belajar dengan menghadapkan suatu persoalan untuk di pecahkan secara bebas menyatakan pendapat dan memberikan banyak gagasan terhadap suatu masalah. Pendapat lain dari (Gunawan, Yeni Suranti, N. M., 2020) menyatakan bahwa selama pandemi *covid-19* masuk indonesia, semua lembaga pendidikan telah melaksanakan pembelajaran secara *online* melalui berbagai model dan platform dari pembelajaran *e-learning*. Selain itu pembelajaran *online* juga diaplikasikan melalui aplikasi *Zoom Cloud meetings*. Kebanyakan materi yang diberikan oleh guru/dosen dengan cara membagi file melalui pesan whatsapp dan sosial media lainnya yang dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan jumlah pertemuan *online* yaitu 1-2 kali perminggu.

Kemudian membahas seputar perkembangan dan menumbuhkan kreativitas pada anak tidak dapat dipisahkan dari pembahasan mengenai keluarga, guru, masyarakat sekolah ataupun lingkungan. Lestari 2006 dalam (HUDA & MUNASTIWI, 2020), menemukan pola pendidikan dalam keluarga yang lebih efisien dan tepat sasaran guna bisa dijadikan pedoman dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu; pola demokratis, yang dimaksudkan bahwa peran orang tua untuk menjadi pembimbing sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Sekaligus menjadikan lingkungan keluarga sebagai wadah yang efektif untuk menonjolkan suatu bidang seni yang tampak akan keindahannya. Kemudian (Miranda, 2016), menemukan bahwa dalam upayanya guru telah melakukan hal-hal yang mendorong kreativitas dengan cara memberikan waktu yang luang kepada anak untuk melakukan aktivitas yang sesuai bakat dan minat anak, selalu memberikan motivasi kepada anak, serta memberikan fasilitas yang baik dengan beragam media, sarana dan permainan sehingga mampu memunculkan imajinasi dan rasa ingin tahu anak dalam berkreasi disetiap aktifitasnya.

Lain halnya dengan hasil kajian Santrock 2007 yang dikutip dalam (Wahyuni & Auriella, 2021), mengemukakan bahwa untuk menjadikan anak kreatif, seharusnya melonggarkan waktu untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep dan mencoba untuk mengungkapkan gagasan yang baru dan orisinal. Berbeda dengan pendapat yang di kemukakan (Bayyinah et al., 2014), ia menyimpulkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas olah pikir siswa dengan penerapan metode dan strategi pembelajaran antara *multiple intelligences* dan *contextual teaching learning* (CTL). Selanjutnya penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk mengoptimalkan keahlian berpikir dan daya ingat pada anak berbakat maupun anak tidak berbakat bisa efektif dengan menggunakan *synectics*. Akan tetapi lebih efektif lagi, jika diterapkan terhadap anak yang mempunyai kecerdasan yang optimal.

Berbagai kajian tentang pembelajaran *online* dan kreativitas sebenarnya sudah banyak dikaji oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Namun, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian yang terfokus untuk mengungkap dan menjelaskan dinamika pembelajaran *online* di era covid-19 terhadap perkembangan kreativitas anak. Dimana dalam masa pandemi ini transformasi dan adaptasi dalam sistem pembelajaran selama pandemi, orang tua merupakan kunci keberhasilan dalam sistem pembelajaran *online* saat ini. Penulis berharap, penelitian ini dapat mengisi kekosongan “gap” terkait literatur persoalan terkait dengan dinamika pembelajaran *online* khususnya di era pandemi covid-19 terhadap perkembangan kreativitas anak selama proses belajar dari rumah. Yang selanjutnya mengeksplorasi apa saja dampak pembelajaran *online* pada masa covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kepustakaan (studi literatur) yang di ambil dari berbagai sumber, baik media cetak, elektronik, buku dan jurnal elektronik. Teknik penelitian yang dilakukan melalui eksplorasi dan pencarian jurnal dilakukan melalui Google Cendekia yang berkaitan dengan pembelajaran *online* terhadap perkembangan kreativitas di era pandemi covid-19. Dengan kriteria data yang diambil adalah artikel dengan terbitan 10 tahun terakhir. Penelitian ini menggunakan sumber rujukan dengan kredibilitas nasional dan internasional. Dari hasil pengumpulan 75 artikel pencarian terkait “dinamika pembelajaran *online*” dan “perkembangan kreativitas anak”, terdapat 30 artikel yang berhasil dijadikan rujukan. Penelitian ini kemudian disusun dengan menggunakan kajian literatur yang telah ditelaah secara kritis dan komprehensif. Berkaitan dengan berbagai sumber yang ditelaah dan ditinjau oleh tim penyusun, menggunakan dua sumber rujukan, yakni sumber rujukan primer berupa karya ilmiah terdahulu dan artikel ilmiah yang telah terpublikasi dengan index yang mempunyai kredibilitas tinggi yakni sinta 1 hingga sinta 5. Kemudian untuk sumber rujukan sekunder menggunakan *text book*.

Hasil analisis data diambil dari tinjauan pustaka dengan cara peneliti mengumpulkan data, dan informasi secara lengkap dari berbagai prosedur pengumpulan data dan waktu yang ditentukan. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif yaitu metode penelitian yang berusaha mengungkap fakta kejadian yang ditulis dalam pernyataan-pernyataan yang berasal dari sumber data yang diteliti. (John W., 2019), hlm. 19. Kajian literatur dijadikan alat dalam menyusun sebuah kerangka penyelesaian ketika peneliti menemukan sebuah permasalahan. Metode kajian pustaka dilakukan untuk menemukan sebuah kebaruan (*novelty*) dalam suatu permasalahan. Data penelitian ini diperoleh melalui studi literatur yang berkaitan dengan dinamika pembelajaran *online* di era covid-19 terhadap perkembangan kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan hanya berdasarkan dari suatu hasil karya tertulis yang sudah terpublikasikan. Maka dari itu, peneliti studi literatur tidak mengharuskan turun dan bertemu langsung dengan responden di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Dengan diberlakukannya proses pembelajaran *online* di masa pandemi sekarang ini, Perubahan mendadak dalam strategi pembelajaran menjadi dinamika tersendiri bagi lembaga-lembaga pendidikan juga para pelaku pendidikan, seperti Kepala sekolah, Guru, siswa maupun para orangtua. Pembelajaran yang pada

mulanya secara tatap muka diganti menjadi sistem pembelajaran *online*. Hal tersebut tentu memberikan implikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Dasar untuk memperkuat bahwa dalam konteks strategi pada sistem pembelajaran *online* yang di gunakan di era pandemi saat ini bisa diarahkan dan sejalan dengan Pendidikan humanis Ki Hajar Dewantara. Karena melalui teori humanistik belajar, pendidik atau guru diharapkan mampu mengkombinasikan aktivitas belajar dan strategi pembelajaran *online* secara tepat dan sesuai dengan tipologi metode belajar yang humanis, harapannya agar anak dapat menghargai kebebasan berpendapat, terlibat, dan berkreasi dalam pembelajaran *online*. Dengan menghadirkan metode belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi hak bebas individu untuk tumbuh berkembang dan kreatif sesuai bakat dan minat anak.

Oleh karena itu. (Mertasari, 2016), mengemukakan bahwasannya untuk membuat tolak ukur pencapaian hasil belajar dalam pembelajaran yang sama, berbagai metode/strategi pembelajaran *online* bisa di jadikan alternatif bagi setiap pendidik dan pembelajar, selain itu hal yang harus di perhatikan ialah bagaimana siswa mampu berpikir secara rasio dan mempunyai perilaku tanggungjawab terhadap apa yang telah ia dapatkan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan dinamika pembelajaran online yang meliputi kondisi pembelajaran *online*, perubahan metode pembelajaran, konsep pembelajaran *online*, ciri-ciri pembelajaran online dan akhirnya membahas pula mengenai bagaimana hasil dari pembelajaran *online* di era covid-19 terhadap upaya guru serta orang tua dalam meningkatkan perkembangan kreativitas siswa/anak. Para siswa yang biasanya mengikuti proses belajar mengajar secara langsung, kini mereka harus mencari posisi sentral untuk memahami muatan-muatan pokok materi pembelajaran secara mandiri di rumah.

Perubahan pola pembelajaran pada masa pandemi sekarang ini, sebagian guru merasa kebingungan dalam memilih dan mencari metode belajar yang efektif selama pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh berjalan secara maksimal. Menurut (Mulyana Sinaga, 2020), perubahan ini menuntut semua elemen serta komponen Pendidikan harus beradaptasi mulai metode pembelajaran, strategi pengajaran hingga sasarannya dengan perubahan belajar yang dilakukan jarak jauh atau yang sering disebut pembelajaran *online/daring*. Pembelajaran *online* merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (C, Riyana, 2020). Hal demikian menunjukkan adanya tugas baru yang harus di lakukan para guru dengan tanggung jawab tinggi karena menyangkut unsur kualitas individu, profesionalitas pendidik dan capaian tujuan pendidikan, guru harus mampu menyiapkan generasi muda untuk menduduki era ditengah perkembangan IPTEK yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, serta moralitas dalam lingkup sosial.

Secara konseptual pola pembelajaran pada awalnya seperti yang di kemukakan Barry Morris (1963) dalam (Rusman, 2011), mengemukakan terdapat 4 metode belajar yaitu: metode belajar klasik 1, metode belajar klasik 2 yang disebut dengan Guru-Media, metode belajar Media-Siswa, dan metode belajar dengan bermedia. Kebijakan sistem pembelajaran di era covid-19 ini memang mengubah adat istiadat dalam belajar mengajar baik dari sisi perilaku guru ataupun siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran saat ini. Metamorfosis ini pasti membutuhkan adaptasi agar selama proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan hasil yang maksimal, dimana dalam proses belajarnya tidak lagi harus bertatap muka secara langsung antara guru dan siswa karena dilakukan secara *online*. Secara positif pembelajaran *online* sangat membantu keberlangsungan pembelajaran dan menjadi sebuah alternatif di era pandemi *covid-19* sekarang ini.

Kemudian Churchill, (2005) yang terdapat dalam (Ali Yildiz, 2012), juga memaparkan beberapa konsep diantaranya, yaitu: Pertama, pada dasarnya konsep pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang memadukan antara sistem pembelajaran langsung dengan basic internet. Kedua, Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jaringan (Web) untuk memanfaatkan waktu dan tempat agar efisien. Ketiga, Suatu pembentukan sikap yang berwawasan global. Keempat, Usaha meningkatkan kecerdasan dan mengembangkan kreativitas dengan dibantu jaringan internet. Dan Kelima, Suatu cara untuk tetap mengikuti arus perubahan sosial- ekonomi secara global.

Maka dari itu, Darmayanti 2007 dalam (Rahmawati, 2018), juga mengemukakan bahwa pembelajaran yang sepenuhnya *online* membutuhkan beberapa persyaratan untuk siswa, yaitu: *ICT literacy*, *Independency* dan *Creativity and Critical Thinking*. Menurut (Sulastri & Hakim, 2014), bahwa ciri-ciri dari pembelajaran *online* sangat luas. Akan tetapi secara garis besar dapat disimpulkan ciri-ciri dari pembelajaran *online*, yaitu menyangkut tentang *personal*, *structurd*, *active* dan *Connective*.

Jadi, Pembelajaran *online* sudah jelas berbeda dengan pembelajaran tatap muka apalagi menyangkut perkembangan kreativitas siswa/anak. Menurut (Jamaluddin et al., 2020), dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak melalui sistem pembelajaran *online* sekarang ini, guru dapat mempermudah dalam proses pembelajaran *online* dan pembimbingan di era *covid-19* ini dengan cara lebih mengedepankan kepada kemampuan siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang di berikan, ataupun yang di dapat siswa secara *personal*. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara implikatif yang positif dalam meningkatkan perbaikan proses pembelajaran dan kreativitas anak didik sehingga lebih mandiri dalam mengembangkan proses belajar yang bersifat konstruktivistik selama pandemi covid-19.

Sesuai dengan konsep pemikiran diatas, maka diperlukan strategi yang inovatif dan efisien guna manage para guru serta peran orang tua sebagai *role-model* pembelajaran *online* untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak di era *covid-19* saat ini. Kreativitas adalah elemen penting bagi semua anak untuk tumbuh. Seperti halnya kecerdasan, setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Perbedaan utama antara kecerdasan dan kreativitas hanya dalam proses di mana kecerdasan terlibat dalam proses berpikir konvergen (terfokus) dan kreativitas terlibat dalam proses berpikir divergen (difusi). Perkembangan kreativitas anak dapat dilihat dari perspektif keinginan dan imajinasi untuk memecahkan masalah yang muncul dalam proses belajar.

Pengembangan strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk menumbuhkan kreativitas anak mencakup Imajinasi tinggi. Berdasarkan uraian di atas, dapat kita tarik benang merah bahwa kreativitas manusia muncul dalam kehidupan sehari-hari individu yang bersumber dari perilaku. Selain itu, proporsi belajar mengajar yang diberikan oleh guru dan tenaga pendidik untuk mencapai hasil belajar siswa dapat ditentukan melalui sikap positif siswa untuk membangun pengetahuan melalui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dalam dunia pendidikan sangat diperlukan. Apalagi di era *covid-19* saat ini, dunia pendidikan perlu untuk memperhatikan aspek kreativitas dalam mendidik siswa. Namun, besar kecilnya upaya yang dilakukan oleh guru akan berdampak pada peningkatan kreativitas siswa. Guru harus berusaha keras untuk membantu anak-anak didik mereka mengembangkan kreativitas mereka sesuai muatan kognitif, afektif psikomotorik serta bakat dan minat.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran, peran guru sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas anak, antara lain: Guru adalah pendidik, guru merupakan motivator, penasihat, teladan, pembimbing serta guru berperan untuk mengevaluasi para peserta didiknya. Oleh karena itu, guru dapat diartikan sebagai sarana dan tempat untuk meningkatkan kualitas siswa baik dari proses maupun hasil dari proses belajarnya. Dalam proses pembelajaran, upaya pendidikan untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut: Pertama, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Kedua, guru selalu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan membantu mereka yang mengalami kesulitan belajar. Ketiga, guru menggunakan berbagai media pembelajaran agar materi yang disajikan mudah dipahami siswa dan menginspirasi secara visual.

Pada akhirnya realita yang terjadi sekarang ini, menunjukkan bahwa dinamika pembelajaran *online* di era *covid-19* tersebut menyangkut tentang; sekolah (belajar) dari rumah, adanya transformasi media pembelajaran, penyesuaian metode pembelajaran, penyesuaian evaluasi, dan tuntutan kolaborasi antar orangtua dengan anak di rumah sebagai pengganti guru yang ikut serta mengontrol pembelajaran anak. Akan tetapi, semua dinamika tersebut tidak menjadi penghalang untuk menumbuh kembangkan kreativitas pada anak di era *covid-19* sekarang ini. Bersamaan dengan menumbuh kembangkan kreativitas anak, guru dalam

proses pembelajaran online harus menggunakan beberapa strategi dan upaya yaitu, sebagai berikut; Pertama. Daya imajinasi, rasa ingin tau dan orisinalitas yang mendalam dapat menyeimbangkan kekurangan dalam faktor-faktor yang terdapat dalam pembelajaran tradisional. Kedua, Dapat mengetahui lebih dalam tentang informasi mengenai kualitas dari sistem Pendidikan dengan mengintegrasikan antara kreativitas, intelegensi, ingatan dan kriteria prestasi di sekolah. Ketiga, Pembelajaran *online* dapat menambah wawasan bagi siswa dan menjadikan siswa aktif dalam berkolaborasi menemukan ide baru setiap harinya. Keempat, Siswa dapat memecahkan suatu persoalan dengan aktif yang telah diberikan oleh guru. Dan kelima, dengan memahami gaya belajar secara *online*, siswa dapat terpacu untuk menciptakan suatu gagasan-gagasan dan mengembangkan pemikiran-pemikiran kreatif yang dapat mengoptimalkan prestasi belajarnya dan menonjolkan dalam salah satu bidang seni.

Kemudian pembelajaran *online* di era *covid-19* tentu memberikan dampak tersendiri bagi proses belajar mengajar, khususnya para guru. Adapun dampak positif yang berhubungan dengan dinamika pembelajaran *online* di era *covid-19* terhadap Perkembangan Kreativitas Anak yaitu, sebagai berikut: 1) Siswa lebih mengenal teknologi dalam pembelajaran, 2) Mengajarkan kedisiplinan dan tanggung jawab kepada siswa dengan menyelesaikan tugas tepat waktu. 3) Waktu dan tempat belajar lebih efisien. 4) Siswa lebih pro aktif dalam belajar. 5) Orang tua ikut merasakan, bahwa tugas guru tidak mudah. Orang tua ikut berpartisipasi. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif yang timbul, diantaranya; 1) Karena faktor ekonomi, Sebagian orang tua terkendala untuk membelikan paket data. 2) Terdapat gangguan server jaringan di berbagai daerah jika musim hujan. 3) Kadang-kadang anak malu untuk menanyakan materi yang kurang dipahami. 4) Kebanyakan pegang HP (Gadget) dari pada belajarnya. 5) Siswa terkadang merasa jenuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak selamanya berjalan dengan baik sesuai rencana yang telah disusun. Tujuan pembelajaran tidak selamanya dicapai secara maksimal karena dinamika pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Situasi di era *covid-19* ini tentunya mempengaruhi aspek kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik berkembang dengan lamban. Namun, dalam fakta perkembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran *online* bisa ditumbuhkan kembangkan melalui kerjasama dalam belajar yang melibatkan siswa, bimbingan yang penuh, tanggungjawab, serta perhatian yang diberikan, baik dari guru maupun orangtua selama belajar dari rumah. Karena dengan cara yang baik, dan bersikap luwes serta fleksibel, akan mampu mengatasi suatu dinamika yang terjadi di tengah-tengah pembelajaran *online*. Selain itu, dinamika pembelajaran *online* juga memberikan suatu dampak baik positif maupun negatif. Akan tetapi jika anak selalu diberikan motivasi secara positif, tentu dapat memberikan *output* yang mengarah kepada sikap positif dalam melaksanakan proses pembelajaran *online*. Beberapa kendala yang dihadapi harus selalu dijadikan bahan evaluasi bersama untuk kelanjutan proses pembelajaran, agar nantinya bisa menjadi sebuah terobosan inovasi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2017). *Pengembangan Mobile Learning Menstimulasi Kreatifitas Anak Dalam Menyongsong Era Digital*. 8.
- Ali Yildiz. (2012). Letter As A Writing To Learn Activity And The Addressee. *Mevlana International Journal Of Education (MIJE)*, 2(2), 1–10.
- Bayyinah, R., An'nur, S., & Suriasa, S. (2014). Perbedaan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Terhadap Strategi Pembelajaran Multiple Intelligences Dan Contextual Teaching Learning. *Berkala Ilmiah*

- 2398 *Dinamika Pembelajaran Online di Era Covid-19 Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak – Muhammad Shofiyul Muna, Sari Puteri Deta Larasati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.827>
- Pendidikan Fisika*, 2(3), 234. <https://doi.org/10.20527/Bipf.V2i3.874>
- Bower, M., Dalgarno, B., Kennedy, G. E., Lee, M. J. W., & Kenney, J. (2015). Design And Implementation Factors In Blended Synchronous Learning Environments: Outcomes From A Cross-Case Analysis. *Computers & Education*, 86, 1–17. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2015.03.006>
- C, Riyana, M. P. (2020). *Konsep Pembelajaran Online* (Modul Pemb).
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01). <https://doi.org/10.37542/Iq.V3i01.57>
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., & Masrur, A. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 Sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad-21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 12.
- Effendi, M. (2016). Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar. *Nadwa*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.21580/Nw.2013.7.2.563>
- Gunawan, Yeni Suranti, N. M., & F. (2020). Variations Of Models And Learning Platforms For Prospective Teachers During The COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal Of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Hoi, S. C. H., Sahoo, D., Lu, J., & Zhao, P. (2018). *Online Learning: A Comprehensive Survey*. <http://arxiv.org/abs/1802.02871>
- HUDA, K., & MUNASTIWI, E. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(2), 80. <https://doi.org/10.32529/Glasser.V4i2.670>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, Dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah, Lembaga PPKM UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 10.
- John W., C. (2019). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (4th Ed). SAGE Publications.
- Mertasari, N. M. S. (2016). Media Online Untuk Asesmen Pendidikan Karakter Terpadu. *Jst (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/Jst-Undiksha.V5i1.8273>
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(1), 60–67.
- Muhharomi, D. S., & Sa'ud, U. S. (2015). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Edutech*, 15(1), 1–18.
- Mulyana Sinaga, T. (2020). Covid Telah Mengubah Dunia Pendidikan. *Humaniora*. Bebas.Kompas.Id
- Rahmawati, F. (2018). Kecenderungan Pergeseran Pendidikan Agama Islam Di Indonesia Pada Era Disrupsi. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). <https://doi.org/10.19105/Tjpi.V13i2.1752>
- Rusdiana, A., Sulhan, M., Arifin, I. Z., & Kamaludin, U. A. (2020). Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19. *KTI UIN SGD Bandung*.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Ke-1)*. Rajawali Pers.
- Sulastri, Y. L., & Hakim, L. L. (2014). Pembelajaran Berbasis Mobile. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 19(2), 173. <https://doi.org/10.18269/Jpmipa.V19i2.458>
- Wahyuni, N. S., & Auriella, A. (2021). Hubungan Body Image Dengan Harga Diri Pada Remaja Putri Penggemar Kpop Di Komunitas A.R.M.Y Medan. *Journal Of Education, Humaniora And Social*

2399 *Dinamika Pembelajaran Online di Era Covid-19 Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak* – Muhammad Shofiyul Muna, Sari Puteri Deta Larasati
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.827>

Sciences (JEHSS), 3(3), 1365–1371. <https://doi.org/10.34007/Jehss.V3i3.566>

Zaharah, Z., Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). Impact Of Corona Virus Outbreak Towards Teaching And Learning Activities In Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 269–282. <https://doi.org/10.15408/Sjsbs.V7i3.15104>

Zahid, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 594–596.

Zuraida, U. (2018). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas I Sekolah Dasar Negeri 24 Sungai Pinyuh. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.26737/Jpdi.V3i1.533>