



Pembelajaran Jarak Jauh Masa COVID-19: Strategi Guru Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Lilif Muallifatul Khorida Filasofa^{*}, Hani Istianawati^{*✉}

^{*}UIN Walisongo Semarang, Indonesia

Diterima: 29 11 2021 :: Disetujui: 28 12 2021 :: Publikasi online: 31 12 2021

Abstrak Coronavirus Disease (COVID-19) menyebabkan pembelajaran dilakukan jarak jauh dari rumah. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi hal baru dalam dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kreativitas anak dalam pembelajaran anak usia dini penting harus diupayakan secara maksimal untuk mengurangi keterlambatan pencapaian perkembangan anak. Tulisan ini memiliki tujuan untuk melihat bagaimana strategi guru dalam meningkatkan kreativitas anak pada PJJ. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sumber data penelitian ini berasal dari (1) Sumber data primer yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua murid yang berjumlah 5 orang. (2) Sumber data sekunder yaitu data pendukung yang menyajikan data umum seperti artikel online, penelitian terdahulu, dan buku. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan menggunakan konsep yang dikembangkan oleh Miles and Huberman, terdiri atas: reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang dilakukan guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di TK IT An-Nahl menggunakan beberapa aplikasi, yaitu: *Google Meet*, pemutaran video *youtube*, dan pengerjaan lembar kerja. Kreativitas anak di TK IT An-Nahl dapat dilakukan dengan pembuatan karya, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, dan bahasa. Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak di TK IT An-Nahl, yaitu: rangsangan mental, suasana hati, peran orang tua, peran guru, dan keuangan. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi pemahaman tentang bagaimana strategi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini pada masa pandemi COVID-19.

Kata kunci: strategi guru, pembelajaran jarak jauh, kreativitas, anak usia dini

Abstract Coronavirus Disease (COVID-19) causes learning to be done remotely from home. Distance Learning is a new thing in the world of education, especially Early Childhood Education (ECE). Children's creativity in early childhood learning is important to be maximized to reduce delays in achieving child development. This paper aims to see how the teacher's strategy in increasing children's creativity in distance learning. This research uses a qualitative research type. The data sources of this study were (1) Primary data sources, namely the principal, class teacher, and 5 students' parents. (2) Secondary data sources, namely supporting data that presents general data such as online articles, previous research, and books. Technique of data collection using observation, documentation, and interviews. Data analysis was carried out using the concept developed by Miles and Huberman, consisting of data reduction, data display, and concluding. The results showed that the strategy used by the teacher in the Implementation of Distance Learning at TK IT An-Nahl used several applications, namely: *Google Meet*, playing *youtube* videos and working on worksheets. Children's creativity at TK ITAn-Nahl can be done by creating works of art, imagination, exploration, experimentation, projects, and language. Factors that influence children's creativity in TK IT An-Nahl, namely: mental stimulation, mood, the role of parents, the role of teachers, and finances. The findings of this study contribute to an understanding of how the strategies used by teachers are to increase early childhood creativity during the COVID-19 pandemic.

Keywords: teacher strategy, distance learning, creativity, early childhood

Pendahuluan

Strategi adalah pendekatan dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran (Cherly Wuwung, 2020). Penggunaan strategi dalam pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang diberikan oleh tenaga pendidik atau guru dengan cepat, mudah, dan bisa dimengerti. Dengan adanya strategi terjadilah proses pertukaran informasi yang dihasilkan dari interaksi antar guru dengan murid juga sebaliknya. Penentuan strategi bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, agar seluruh aspek baik kreativitas maupun kognitif dapat berkembang (Hasbullah et al., 2019).

Pembahasan mengenai strategi mengarah kepada bahasan pendidikan. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Sesuai dengan fungsi pendidikan nasional pada UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berkaitan dengan fungsi dari pendidikan nasional yang digaris bawahi tentang kreatif memiliki hubungan dengan kreativitas yang memerlukan pemicu. Pemicu sendiri adalah sebuah stimulus-stimulus yang diberikan baik berupa tantangan maupun pertanyaan yang inspiratif untuk mendorong rasa keingintahuan anak (Nurjan, 2018). Pengertian kreativitas menurut James J. Gallagher, kreativitas merupakan suatu proses bagi individu yang menghasilkan sebuah gagasan atau produk baru, dan bisa pula mengkombinasikan antara keduanya (gagasan dan produk baru) yang berakhir pada dirinya (Kusumastuti, 2019).

Saat ini dunia pendidikan mengalami perubahan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran yang disebabkan oleh penyebaran *virus corona*. *Coronavirus Disease* (COVID-19) merupakan nama penyakit baru yang disebabkan oleh virus corona. Menurut WHO, seseorang yang terinfeksi virus corona dapat menimbulkan gejala yang ringan, sedang dan berat. Pada umumnya gejala yang biasa muncul adalah demam, batuk, dan kesulitan bernafas. Anak-anak dapat terjangkit corona virus dengan mengalami gejala yang lebih berat dan dapat dirasakan beberapa minggu setelah terinfeksi. Gejala lain yang bisa terjadi secara psikologis menjadikan depresi dan *anxiety*. Di dukung penelitian Cao dkk bahwa Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) telah meningkatkan tingkat stress dan tekanan belajar pada sisi psikologis siswa SMA (AlAzzam et al., 2021).

Penyebaran virus corona terjadi melalui droplet yang keluar dari batuk dan bersin, dimana droplet tersebut akan jatuh ke benda atau barang terdekat yang kemudian akan disentuh oleh orang lain. Dengan begitu, penyebaran virus corona terjadi. Maka WHO menyarankan untuk melakukan pencegahan sederhana dengan tidak bersentuhan (*physical distancing*), menggunakan masker, menjaga jarak ketika berhadapan dengan orang lain, menjaga rumah agar sirkulasi udara yang keluar baik, menghindari kerumunan dan berkontak langsung, teratur mencuci tangan dan jika batuk gunakan siku tangan.

Kasus COVID-19 dilaporkan pertama kali di Indonesia tanggal 2 Maret 2020. Data 31 Maret 2020 tercatat lebih dari 1.000 kasus terkonfirmasi dan 136 kasus kematian terjadi. Tingkat mortalitas Indonesia mencapai 8.9%, angka ini merupakan angka tertinggi di Asia Tenggara (Susilo et al., 2020). Pada tingkat daerah Pemerintah Kabupaten Bekasi Jawa Barat menerbitkan Surat Edaran Bupati Bekasi Nomor 420/SE-25/Dinkes/2020 Tanggal 14 Maret 2020 tentang Percepatan Penanganan COVID-19 yang menyatakan, mulai 16 Maret 2020 meminta masyarakat untuk melakukan pembatasan kegiatan yang dilakukan diluar rumah, segala bentuk kegiatan yang

membuat keramaian untuk di tunda, lalu sejumlah sekolah diliburkan dan mulai belajar dari rumah (Syah, 2020).

Dengan kondisi yang tidak bisa dipastikan kapan pandemi ini teratasi, telah memberikan tantangan tersendiri bagi bidang Pendidikan di Indonesia (Jamaludin et al., 2020). Pendidikan yang semula dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, kini diubah menjadi pembelajaran *online*/ pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan dilaksanakan dari rumah masing-masing untuk pencegahan virus COVID-19. Hal ini merupakan langkah yang digunakan pemerintah karena pembelajaran tidak harus bertemu secara langsung, melainkan dilaksanakan melalui berbagai aplikasi (Suhendro, 2020). Banyak institusi pendidikan di seluruh dunia mulai menggunakan pembelajaran secara jarak jauh dengan tujuan meminimalisir kesulitan belajar bagi yang terkendala jarak, waktu, dan orang tua yang sudah memiliki anak tetapi ingin tetap belajar (Egielewa et al., 2021).

Langkah yang diambil oleh pemerintah untuk menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menimbulkan problematika di berbagai tingkatan pendidikan yang merasakan dampak kurang baik terhadap proses pembelajaran, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jenjang pendidikan anak usia dini adalah masa emas (*golden age*) yang hanya ada sekali dalam periode kehidupannya sehingga membutuhkan perhatian secara khusus dan langsung dibanding jenjang pendidikan lain (Suhendro, 2020). Sementara itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Wiguna selama pembelajaran *online* anak mengalami kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru (Milla et al., 2021). Sehingga pada masa pandemi guru diharapkan menjadi lebih kreatif lagi agar pembelajaran anak tetap berjalan dan potensi-potensi awal yang seharusnya dimiliki oleh anak tetap terpenuhi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Kepala Sekolah TK IT AN-Nahl bahwa anak mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran *online*. Ketika kelas akan dimulai, anak tidak ingin mengikuti proses pembelajaran yang dirasa melelahkan karena harus berhadapan dengan layar. Keadaan anak pun tetap lebih meningkat ketika pembelajaran dilaksanakan tatap muka jika dibandingkan dengan pembelajaran secara *online*, tetapi dengan berjalannya waktu anak mampu beradaptasi yang awalnya tidak tertarik melakukan pembelajaran menjadi antusias mengikuti kegiatan kreativitas yang guru berikan. Pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh kreativitas anak tetap terstimulasi. Saat pembelajaran jarak jauh tidak hanya murid yang mengalami kesulitan melainkan guru juga mengalami berbagai hambatan yang harus dihadapi, misalnya: guru harus menyiapkan materi pembelajaran secara jarak jauh, menghadapi sikap anak yang tidak siap untuk menerima pembelajaran, dan menemukan strategi-strategi yang dapat memaksimalkan kreativitas anak.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian kualitatif untuk mendapat informasi tentang strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran selama masa pandemi di TK IT AN-Nahl Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. Sumber data data penelitian ini berasal dari (1) Sumber data primer yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan orang tua murid yang berjumlah 5 orang. (2) Sumber data sekunder yaitu data pendukung yang menyajikan data umum seperti artikel *online*, penelitian terdahulu, dan buku. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model yang dikembangkan oleh Miles and Huberman dengan cara reduksi data (merangkum), *display* data (penyajian data), dan *conclusion* (penarikan kesimpulan) (Sugiyono, 2013).

Hasil Penelitian dan Analisis

Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Jarak Jauh

Strategi TK IT An-Nahl untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran jarak jauh yaitu menggunakan pembelajaran sentra yang memiliki berbagai kegiatan untuk bisa meningkatkan kreativitas anak. Dengan penerapan pembelajaran sentra, kegiatan belajar mengajar berjalan menyenangkan. Pembelajaran sentra yang diterapkan TK IT An-Nahl menerapkan strategi pengembangan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui hasta karya, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa.

Karna keterbatasan pembelajaran di berbagai sentra, guru memberikan kebebasan bahan ajar untuk anak dan orang tua menggunakan bahan-bahan yang ada di rumah. Pembuatan hasta karya berada di sentra seni guru memfokuskan pada pembuatan kreasi origami serta diperbolehkan memanfaatkan kertas yang ada di rumah untuk melipat, meronce, membuat kolase bertuliskan “puasa”, dan membuat maket rumah menggunakan dus karna tidak semua anak memiliki lego atau balok (Bunda BM, 09-04-2021). Sentra main peran untuk meningkatkan imajinasi, anak ada yang berperan menjadi polisi, peran sebagai ayah, dan petugas loket. Sentra Persiapan kita mempersiapkan anak untuk membaca dan menceritakan gambar (Bunda NE, 09-04-2021).

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan eksplorasi dengan tema rekreasi anak menyiapkan semua perlengkapan yang akan digunakan ketika di tenda. Tenda dibuat menggunakan kain, kemudian praktek menyiram tanaman, membantu ayah bunda memasak, mengepel, menyapu, mencuci mobil, membantu mematikan laptop. Jadi kita praktek kehidupan sehari-hari. Sedangkan peningkatan bahasa memiliki pembelajaran pada sentra bahasa inggris tentunya kita kenalkan sesuai level anak (Bunda NE, 09-04-2021).

Kemudian meningkatkan kreativitas melalui eksperimen pada sentra bahan alam yang mempelajari proses timbul tenggelam, terapung, dan mempelajari sains tentang magnet. Selama pandemi pengembangan kreativitas sentra bahan alam di tiadakan, karena kegiatan percobaan atau sains ini akan membuat mindset orang tua mengharapkan percobaan yang sempurna sedangkan guru hanya bisa menjadi fasilitator secara *online* sehingga strategi ini kurang tepat untuk psikologis anak dan merepotkan orang tua (Bunda NI, 16-04-2021).

Media pembelajaran yang digunakan TK IT An-Nahl selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dimulai dari gabung di *gmeet*, kemudian guru *visit*, *videocall*, atau *voicenote*, semester ini ada tambahan melihat tayangan youtube yang berisi tutorial pengerjaan lembar kerja dan kerja sentra. Karena kita sentra, jadi kita mempunyai bank link youtube, kemudian mempunyai bank indikator lembar kerja, dan mempunyai indikator tatap muka, jadi kita punya 3 cara pengerjaan lembar kerja, *gmeet*, dan *youtube* (Bunda NI, 16-04-2021).

Dengan adanya tayangan vidio pembelajaran melalui *youtube* yang diberikan sebelum memulai waktu belajar membuat anak lebih paham yang dia kerjakan selama daring dan penayangan vidio setelah pembelajaran untuk sentra imtaq adalah strategi guru agar anak bisa mereview pembelajaran. Jadi vidio ini kita kirim sebelum pembelajaran sudah anak lihat, sehingga mereka tau apa yang akan kita lakukan ketika sentra. Tapi khusus sentra imtaq di berikan setelah agar bisa di review, karena itu hafalan. Kalo sentra lain itu kan praktek jadi perlu untuk melihat vidio dulu (Bunda BM, 09-04-2021).



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh

Penemuan strategi pembelajaran yang didapatkan TK IT An-Nahl melalui hasil evaluasi-evaluasi yang telah dikembangkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti guru-guru di TK IT An-Nahl memiliki beragam kegiatan yang dilakukan oleh anak selama pembelajaran di rumah, ragam kegiatan tersebut dapat memstimulus keberanian anak. Salah satunya kegiatan presentasi, anak-anak tampil untuk presentasi siswa, jadi anak-anak tampil, tampil sendiri, secara *virtual*, mereka mempresentasikan keahlian yang punya kelebihan mengaji ya di hafalan, yang suka praktek sains dia praktek sains, kemudian yang suka kreativitas ya kreativitas, yang suka balok ya dia praktek menyusuk balok jadi itu khusus yang memang kita berikan, jadi itu upaya sekolah untuk meningkatkan kreativitas anak meningkatkan kepercayaan diri anak ya dari situ. Jadi saat presentasi ada yang menunjukkan untuk bercerita atau mendongeng tentang hewan yaitu boneka gurita yang memiliki 2 wajah, anak bercerita menggunakan bahasa inggris, menjelaskan tentang anggota tubuh yang dimiliki si gurita yaitu memiliki hidung mulut dan 8 kaki. Bercerita langsung boleh dengan media kalo punya boneka boleh pakai boneka. Ada juga anak yang menunjukkan bermain lego, ada juga bilqis bercerita dengan buku dia menceritakan dengan kisah, ada yang menyanyi lagu islami, main puzzle boleh, cerita atau yang berhubungan dengan sentra-sentra yang dipelajari, dan ada juga yang menampilkan kemampuan bermain sepatu roda (Bunda BM, 09-04-2021).



Gambar 2. Kegiatan Presentasi *Virtual*

Selain program presentasi secara *virtual*, TK IT An-Nahl juga melakukan program niaga berkah. Pada bulan ramadhan diadakan kegiatan berdagang jadi kita ambil dari sunnah nabi, bahwa anak-anak harus menjadi orang yang *interpreneur*, mereka harus bisa menguasai diri dan menguasai orang lain, artinya menguasai orang lain bisa interaksi intens menawarkan sesuatu dengan percaya diri dan tanggung jawab, dan itu nilainya ada di niaga berkah (Bunda NI, 16-04-2021).

Berbagai kegiatan yang telah dilakukan TK IT An-Nahl menghasilkan sesuatu yang berdampak positif pada anak. Berdasarkan pendapat orang tua murid, jika pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh/*online* anak akan merasa bosan, belajar hanya di atas meja tanpa ada kegiatan bermain. Untuk TK IT An-Nahl sendiri metode sekolah *online* yang diterapkan bagi orang tua murid cukup baik, memiliki banyak variasi, tidak hanya guru yang menjelaskan dalam sistem sentra, anak memiliki kegiatan secara langsung yang dikerjakan di rumah, tidak hanya mengerjakan lembar kerja saja, anak mengerjakan macem-macam menggunting, mewarnai, melukis, menempel, dan banyak lagi seperti yang dia lakukan di sekolah untuk kegiatan sentra (Bunda DK, 27-04-2021).

Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Setiap proses pembelajaran, setiap guru memiliki hambatan juga dukungan untuk mensukseskan pembelajaran. Faktor pendukung dan penghambat pun di alami oleh para guru, orang tua, juga siswa dalam meningkatkan kreativitas dimasa pandemi. Faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kreativitas anak, antara lain: *Pertama*, Rangsangan mental, sangat dibutuhkan bagi anak untuk memberikan dukungan dalam meningkatkan rasa percaya diri, keterbukaan, dan

kenyamanan dengan guru. Sebagai guru memang lebih banyak berbicara di awal, menanyakan kabar dan keadaan anak. Mungkin terlihat basa-basi tapi saat itulah sedang menstimulasi. Ada yang awalnya diam saja ketika ditanya, akhirnya ditingkatkan dengan diberi pertanyaan setiap hari, kegiatan apa yang sudah dilakukan anak sebelum sekolah. Karena kegiatan ini *merefresh*, *merefresh* semangat di pagi hari. Jadi ketika anak mengungkapkan perasaannya tanpa disadari mengeluarkan apa yang dirasakan, rafky awalnya banyak diam tidak bercerita akhirnya rafky mulai berani berbicara. Saat pembelajaran di kelas selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru tetap memberikan ruang untuk anak saling berinteraksi satu sama lain saat pembelajaran melalui *gmeet*. Tentunya tetap dengan aturan, agar tidak mengganggu jalannya waktu belajar dan anak merasakan kondisi santai tidak bosan saat belajar, meskipun di layar tetapi ada teman dan bunda guru. Dari situ semua anak-anak tidak ragu lagi, karna cara komunikasinya tidak hanya sekedar jadi guru tapi bisa jadi teman (Bunda BM, 09-04-2021).

Kedua, Suasana hati anak, saat pembelajaran jarak jauh guru harus semakin ekstra menjaga suasana hati anak serta suasana pembelajaran yang kondusif agar pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan. Tidak hanya sekali ketika pembelajaran berlangsung anak tiba-tiba mematikan layar atau menghilang dari layar laptop. Hal tersebut di sebabkan karena suasana hati anak yang ingin segera bermain, ada yang merasa tidak diperhatikan, merasa bosan, dan juga lelah mengikuti pembelajaran yang hanya duduk di kursi sambil menatap layar (Hasil Observasi, 08-04-2021).

Ketiga, Peran guru, dalam usaha meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran jarak jauh tidak hanya murid yang mengalami masa transisi, tetapi hambatan juga dialami oleh guru yang mengalami tuntutan agar mahir dalam dunia *digital*. Awalnya guru merasa bingung tapi harus mengadaptasikan diri, meningkat, harus maju, tidak boleh seperti pola sebelumnya. Meskipun terdapat guru yang sampai mengalami insomnia hanya bisa tidur 2-3 jam saja sehari karna terpikirkan jadwal mengajar. Karna selalu berkoodinasi saat memiliki ide pembelajaran, saling bertanya memungkinkan atau tidak dalam kondisi ini akhirnya hambatan semakin bisa teratasi (Bunda BM, 09-04-2021).

Berdasarkan pengamatan lapangan yang dilakukan peneliti, cara pembelajaran ekeftif yang dilakukan TK IT An-Nahl melalui bagian jadwal belajar yang tertata rapi. Dalam sehari anak mengerjakan 3 sentra, masing-masing guru sentra mengajar tiga anak melalui masing-masing ruangan *gmeet* yang hanya terdapat tiga siswa dan satu guru serta lama pembelajaran sebanyak 45 menit. Selain peran guru yang mendukung kreativitas anak terdapat peran kepala sekolah yang menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua agar konsistensi pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga diterapkan dirumah dengan cara melakukan pengiriman bulletin *parenting*, slide-slide *parenting*, kemudian membuat grup *parenting class*, dan mengirim pesan secara pribadi juga (Bunda NI, 16-04-2021).

Keempat, Peran orang tua, setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda tidak semua anak bisa paham dalam sekali penjelasan, tergantung bagaimana stimulasi orang tua juga di rumah, jika hanya mengandalkan guru pada situasi ini akan berat untuk anak (Bunda NE, 09-04-2021). Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua murid, orang tua murid menyatakan keikutsertaannya mendukung pembelajaran anak. Orang tua mendampingi anak saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung, orang tua membantu anak mereview hafalan untuk sentra ummi sebelum anak membaca di depan guru. Ketika anak bisa membaca dengan lancar, anak akan merasa senang dan berkata "aku hebatkan?" jadi memiliki kepuasan tersendiri setelah bisa membaca lancar (Bunda DK, 27-04-2021).

Kelima, Keuangan, anak-anak yang mengikuti pembelajaran secara daring dengan sukses salah satunya dilatar belakangi oleh orang tua yang berkecukupan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak. Salah satu bentuk fasilitas yang diberikan orang tua dengan membelikan modul-modul tambahan agar anak semakin giat belajar, senang dalam belajar, dan memiliki kesempatan lebih untuk bisa bereksplorasi.

Pembahasan

Sejak lahir setiap individu membawa potensi masing-masing seperti bakat kreativitas, yang dimana bila semakin di asah ketika anak lahir ke dunia pun bakatnya bisa semakin berkembang. Dengan adanya bakat kreativitas yang dimiliki anak sejak lahir akan membantunya untuk melewati fase-fase kehidupan sejak bayi hingga masa tua, karena kreativitas adalah kemampuan bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru bagi hidupnya untuk di tunjukan kepada orang lain juga diri sendiri untuk menjalani kehidupan. Menurut Clark Montakis mengatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman dalam menunjukkan identitas diri pada diri sendiri, alam, dan orang lain (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Saat ini, pendidikan yang biasa berjalan secara tatap muka mengalami perubahan menjadi pembelajaran jarak jauh disebabkan oleh Pandemi COVID-19. Sehingga meningkatkan kreativitas anak usia dini dimasa pembelajaran jarak jauh dibutuhkan strategi yang menarik bagi anak agar kegiatan belajar mengajar berjalan menyenangkan. Menurut Khadijah, strategi diartikan sebagai rangkaian kegiatan untuk mencapai sesuatu yang sudah ditentukan (Khadijah, 2015).

Strategi TK IT An-Nahl untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran jarak jauh yaitu menggunakan pembelajaran sentra yang memiliki berbagai kegiatan untuk bisa meningkatkan kreativitas anak. Dalam pembelajaran sentra yang diterapkan TK IT An-Nahl menerapkan strategi pengembangan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui hasta karya, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, dan bahasa (Makulua, 2015). Media yang digunakan selama pembelajaran sentra ialah penggunaan *Whatsapp*, *Google Meet*, dan *Youtube* yang memudahkan guru untuk tetap berhubungan dengan anak agar tidak ada anak yang merasa ditinggalkan dalam pembelajaran sekolah (Dayal & Tiko, 2020). Adapun kegiatan-kegiatan sentra yang dilakukan, sebagai berikut: *Pertama*, Pengembangan kreativitas melalui hasta karya. Dalam mengembangkan kreativitas hasta karya TK IT AN-Nahl menerapkan sentra balok dan sentra seni. Kegiatan sentra seni dalam pengembangan kreativitas melalui hasrta karya anak berkreasi dari origami, melipat, meronce, membuat tulisan puasa dengan memanfaatkan barang yang berada di rumah. Pengembangan kreativitas hasta karya melalui sentra balok yaitu membuat maket rumah ada yang menggunakan lego dan ada yang menggunakan kardus. Pada dasarnya kegiatan menyusun, melipat, meronce memberikan kesempatan bagi anak untuk memodifikasi benda yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru sesuai dengan imajinasinya. Apapun yang dibuat oleh anak akan membantunya menjadi pribadi yang lebih kreatif (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Kedua, Pengembangan kreativitas imajinasi. Kegiatan pengembangan kreativitas imajinasi melalui sentra bermain peran, seperti kegiatan anak berperan menjadi mobil yang bisa berbelok ke kanan – kiri, menaik – menurun, maju- mundur, sampai anak mengermbangkan kreativitasnya memainkan peran sebagai seorang ayah, petugas loket, dan polisi. Kemampuan berimajinasi sangat berguna untuk pengembangan kreativitas anak, sehingga anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya sehari-hari. Imajinasi akan membantu anak terpenuhi aspek-aspek kreativitasnya, seperti aspek berpikir kreatif, aspek sikap, dan aspek karya (Makulua, 2015).

Ketiga, Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. Ide kreatif sering muncul dari bereksplorasi, seperti kegiatan yang mengajarkan anak untuk memiliki pengalaman secara langsung contoh dalam tema rekreasi. Karena keadaan sedang pandemi anak melakukan eksplorasi dari rumah. Anak menyiapkan semua perlengkapan yang akan dibawa kemudian membuat tenda di rumah. Membuat tenda pun cukup dengan bahan yang ada di rumah seperti kain. Kegiatan lainnya yaitu bereksplorasi tentang kehidupan sehari-hari di rumah ada yang praktek menyiram tanaman, membantu ayah bunda yang lagi memasak, membantu mengepel dan menyapu, membantu mencuci mobil, dan membantu ayah bunda mematikan laptop.

Dengan anak melaksanakan eksplorasi kegiatan sehari-hari di rumah, Anak diberi kesempatan untuk memiliki wawasan informasi yang lebih luas, menumbuhkan rasa ingin tahu, memperoleh pemahaman tentang kehidupan, dan memperoleh pengetahuan tentang memahami lingkungan serta bagaimana memanfaatkannya. Muslihatun menyatakan bahwa semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi

mereka terutama kemampuan berpikir dan kemampuan membuat penilaian (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Keempat, Pengembangan kreativitas melalui eksperimen. Eksperimen biasa dilakukan dengan melakukan percobaan, melalui kegiatan percobaan membuat anak banyak bertanya sehingga menjadikannya seseorang yang mampu berfikir kritis dan kreatif. Eksperimen diterapkan pada sentra bahan alam yang mempelajari proses timbul tenggelam, terapung, dan mempelajari sains tentang magnet. Selama pandemi pengembangan kreativitas sentra bahan alam di tiadakan, karena kegiatan percobaan atau sains ini akan membuat mindset orang tua mengharapkan percobaan yang sempurna sedangkan guru hanya bisa menjadi fasilitator secara *online* sehingga strategi ini kurang tepat untuk psikologis anak dan merepotkan orang tua (Hasil wawancara Bunda NI, 16-04-2021).

Kelima, Pengembangan kreativitas melalui proyek. Pengembangan kreativitas melalui proyek adalah pengembangan kreativitas dengan melakukan suatu kegiatan yang dikerjakan bersama-sama orang banyak, seperti pengadaan kegiatan lomba *fun cooking* dan lomba berkreasi sesuatu dari kardus. Dengan pengembangan kreativitas melalui proyek akan membantu anak untuk belajar bertanggung jawab, memupuk semangat gotong royong, dan memberikan pengalaman pada anak untuk bekerjasama memecahkan masalah (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Keenam, Pengembangan kreativitas melalui musik. Kreativitas melalui musik diterapkan dengan kegiatan ekstrakurikuler seperti drum band ataupun kegiatan senam. Tetapi semasa pandemi kegiatan ekstrakurikuler di tiadakan dan bagi sekolah perkembangan musik dapat di peroleh dari lingkungan (Hasil wawancara Bunda NI, 16-04-2021). Manusia tidak akan bisa terlepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. Hal ini terlihat mulai gemericik air sungai hingga tetesan air yang jatuh ke dahan. Secara tidak langsung alam mengajari manusia tentang penyatuan irama melalui bunyi-bunyian alamiah (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Ketujuh, Pengembangan kreativitas melalui Bahasa. Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukannya dengan perbuatan. Salah satu sikap untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bahasa dengan memberikan pembiasaan anak berdialog (Rachmawati & Kurniati, 2011). Pada pengembangan bahasa yang diterapkan dalam sentra persiapan karena dalam sentra ini anak dipersiapkan untuk membaca, bercerita, menceritakan gambar sehingga anak berlatih untuk fokus dalam berkomunikasi. Kemudian terdapat pengembangan bahasa melalui sentra bahasa inggris yang awalnya dikenalkan terlebih dahulu dan tergantung pada jenjang level TK A atau level TK B (Hasil wawancara Bunda BM, 9-04-2021).

Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kreativitas Anak pada Pembelajaran Jarak Jauh

Pertama, Rangsangan mental sangat dibutuhkan bagi anak. Adanya dukungan mental membuat anak merasa bahwa ia dihargai dan diterima keberadaannya. Sehingga ia mampu berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Sebaliknya apabila tidak ada dukungan mental maka kreativitas anak secara otomatis tidak akan terbentuk (Rachmawati & Kurniati, 2011). *Kedua*, Kondisi saat pembelajaran jarak jauh ini menjadi sebuah masalah yang perlu di atasi, maka dari itu saat pembelajaran jarak jauh guru harus semakin ekstra menjaga suasana hati anak serta suasana pembelajaran yang kondusif agar pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan. Tidak hanya sekali ketika pembelajaran berlangsung anak tiba-tiba mematikan layar atau menghilang dari layar laptop. Hal tersebut di sebabkan karena suasana hati anak yang ingin segera bermain, ada yang merasa tidak diperhatikan, merasa bosan, dan juga lelah mengikuti pembelajaran yang hanya duduk di kursi sambil menatap layar. *Ketiga*, Peran guru yang selalu mendukung kreativitas anak, merupakan upaya guru untuk menjadikan anak memiliki kreativitas. TK IT AN-Nahl memiliki banyak kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas terhadap kemandirian, sosialisasi, sosial emosional anak dan empati anak melalui kegiatan niaga berkah, lomba, dan kegiatan sentra. Melalui peran guru yang selalu berusaha untuk memberikan ide pembelajaran termasuk ciri guru yang kreatif. Guru yang kreatif akan menghasilkan murid

yang kreatif pula, guru yang kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar untuk membimbing siswanya (Rachmawati & Kurniati, 2011). *Keempat*, Terdapat peran orang tua yang sudah berusaha secara maksimal untuk mendukung perkembangan kreativitas anak dimasa pandemi dengan selalu memberikan dukungan dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Disisi lain terdapat pula peran orang tua yang mendukung pembelajaran anak dengan seadanya dan tidak membiarkan anak untuk mengambil keputusan sendiri, sehingga eksplorasi yang didapat kurang maksimal.

Dukungan orang tua dapat membantu dalam perkembangan kreativitas anak. Peran orang tua bisa dimulai dengan menghargai pendapat anak, memberi waktu untuk anak, membolehkan anak mengambil keputusan sendiri, mendorong anak untuk mandiri, dll. Hal tersebut adalah bentuk dari dukungan orang tua, apabila orang tua melakukan sebaliknya maka orang tua tidak mendukung kreativitas anak (Rachmawati & Kurniati, 2011). *Kelima*, Faktor keuangan juga menjadi faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya ekonomi yang cukup orang tua mampu memberikan fasilitas agar kreativitas anak meningkat. Salah satu bentuk fasilitas yang diberikan orang tua dengan membelikan modul-modul tambahan agar anak semakin giat belajar, senang dalam belajar, dan memiliki kesempatan lebih untuk bisa bereksplorasi.

Simpulan dan Saran

Sebagaimana pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi yang dilakukan guru pada Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di TK IT An-Nahl menggunakan beberapa aplikasi, yaitu: Google Meet, pemutaran video youtube, dan pengerjaan lembar kerja. Kreativitas anak di TK IT An-Nahl dapat dilakukan dengan pembuatan hasta karya, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, dan bahasa. Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak di TK IT An-Nahl, yaitu: rangsangan mental, suasana hati, peran orang tua, peran guru, dan keuangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan, disarankan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengembangkan aspek selain kreativitas anak.

Daftar Rujukan

- AlAzzam, M., Abuhammad, S., Abdalrahim, A., & Hamdan-Mansour, A. M. (2021). Predictors of Depression and Anxiety Among Senior High School Students During COVID-19 Pandemic: The Context of Home Quarantine and Online Education. *Journal of School Nursing*, 37(4), 241–248. <https://doi.org/10.1177/1059840520988548>
- Cherly Wuwung, O. (2020). *Strategi Pembelajaran & Kecerdasan Emosional*. Scopindo Media Pustaka.
- Dayal, H. C., & Tiko, L. (2020). When are we going to have the real school? A case study of early childhood education and care teachers' experiences surrounding education during the COVID-19 pandemic. *Australasian Journal of Early Childhood*, 45(4), 336–347. <https://doi.org/10.1177/1836939120966085>
- Jamaluddin, Dindin, Ratnasih, Teti, Gunawan, Heri, Paujiah, & Epa (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Egielewa, P., Idogho, P. O., Iyalomhe, F. O., & Cirella, G. T. (2021). COVID-19 and digitized education: Analysis of online learning in Nigerian higher education. *E-Learning and Digital Media*, 19(1), 19–35. <https://doi.org/10.1177/20427530211022808>
- Hasbullah, Juhji, & Maksun, A. (2019). Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 3(1), 17–24. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/859>
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Kusumastuti, R. D. (2019). *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. IAIN Ponorogo.
- Makulua, K. (2015). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

- Kenosis: Jurnal Kajian Teologi*, 1(1), 89–107. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v1i1.23>
- Milla, H., Yusuf, E., Suharmi, Zufiyardi, Efendi, R., & Annisa, A. (2021). Analysis of the Implementation of Online Learning During Covid-19. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 538–544. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2577>
- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *AL-ASASIYYA: Journal of Basic Education*, 3(1), 105-116. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1302>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yunihastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45-67. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Syah, P. K. (2020). *Sekolah dan Perguruan Tinggi di Kabupaten Bekasi Diliburkan*. Antara Jabar.