

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kajian Tentang Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang mengandung arti petunjuk yang ditunjukkan kepada orang lain, supaya orang tersebut mengerti. Sedangkan Pembelajaran itu sendiri memiliki imbuhan kata awalan “pe” dan akhiran “an” sehingga menjadi satu kata “pembelajaran”. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau cara untuk menjadikan seseorang belajar. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 mengatakan bahwa:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar²¹.

Sedangkan definisi pembelajaran itu sangat beragam dan hal ini tergantung dari sudut pandang para ahli. Pendapat para ahli tentang pembelajaran antara lain:

- 1) Menurut Trianto dalam buku belajar dan pembelajaran karya Sutiah menjelaskan bahwa pembelajaran memiliki arti sebagai

²¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun... Hal. 2.

produk interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup peserta didik²².

- 2) Menurut Oemar Hamalik dalam buku yang sama mengatakan bahwa pembelajaran adalah pembelajaran adalah suatu kombinasi yang telah tersusun dari unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang mana saling mempengaruhi satu sama lain guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran.
- 3) Menurut Slamet PH pembelajaran adalah pemberdayaan peserta didik yang dilakukan melalui suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik baik di luar maupun di dalam kelas²³.
- 4) Menurut Gagne pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang sengaja dirancang guna mendukung mendukung proses belajar internal.²⁴

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan baik melalui internet dan komputer. Dalam kamus besar bahasa Indonesia istilah daring diartikan sebagai akronim dari dalam

²² Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), Hal. 5.

²³ *Ibid*, Hal. 6.

²⁴ Ina Magdalena, Ayu Wahyuni, dan Davina Dewi Hartana, *Jurnal Edukasi dan Sains, Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi*, vol. 2, No. 2, 2020 Hal. 367.

jaringan, yang memiliki arti terhubung melalui jaringan komputer, internet dan lain sebagainya. Pembelajaran daring memiliki berbagai definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli antara lain:

1) Menurut Khan pembelajaran daring diartikan sebagai “*Online learning instruction as an innovate approach for delivering instruktion to a remote audience, using the web as the medium*”.

Dari definisi di atas pembelajaran daring dapat diartikan sebagai cara yang inovatif guna menyampaikan suatu pembelajaran dan juga mengontrol siswa dengan menggunakan media berbasis web.

2) Menurut Deaton pembelajaran daring ialah “*Online learning as educational material that is presented on a computer*”²⁵, yang artinya pembelajaran daring adalah suatu materi pembelajaran yang dapat ditampilkan melalui komputer.

3) Menurut Meidawati Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi²⁶.

Pembelajaran daring adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik melalui jaringan dan komputer.

c. Dasar Hukum Pembelajaran Daring

Adanya pembelajaran daring yang dilaksanakan di Indonesia selalu memiliki pedoman dalam pelaksanaannya. Pedoman atau dasar hukum dari pelaksanaan pembelajaran daring antara lain:

²⁵ Meda Yuliana, dkk, *Pembelajaran Daring...*, Hal. 3-4.

²⁶ Azharul Kumala dan Asep Amaludin, *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia, Pendampingan Belajar dalam Upaya Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak pada Masa Pandemi di Desa Buntu Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*, Vol. 1, No. 2, 2021, Hal. 210.

1. Keputusan bersama menteri pendidikan dan kebudayaan, menteri agama, menteri kesehatan, dan menteri dalam negeri nomor 03/KB/2021, nomer 384 tahun 2021, nomor HK. 01.08/ MENKES/ 4242/2021, dan nomor 440-717 tahun 2021, tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi *coronavirus disease 2019 (covid-19)*.
2. Surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 3 tahun 2020, tentang pencegahan *covid-19* pada satuan pendidikan.
3. Surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 4 tahun 2020, tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebarang virus corona.
4. Surat menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 46962/MPK.A/HK/2020, tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *covid-19* pada perguruan tinggi.

d. Perencanaan Pembelajaran Daring dalam Mengembangkan Mental

Menurut Majid perencanaan adalah proses menyusun materi pembelajaran, penggunaan media, pendekatan, metode dan juga penilaian pembelajaran dengan alokasi waktu yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut²⁷. Dikarenakan adanya pembelajaran daring maka perencanaan pembelajaran juga berbeda dari

²⁷ Meda Yuliana, dkk, *Pembelajaran Daring...*, Hal. 4-5.

sebelumnya. Biasanya pembelajaran tatap muka kini harus menggunakan pembelajaran tatap maya sebagai upaya pemutusan rantai covid-19.

Secara konseptual pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari komponen yang saling mempengaruhi. Komponen tersebut antara lain pendidik, peserta didik, materi, metode dan juga evaluasi²⁸. Mengembangkan mental peserta didik guru harus mempunyai rencana yang matang dalam pembelajaran. Karena adanya pembelajaran daring mental anak harus tetap berkembang jangan sampai malah turun. Menyikapi hal ini guru harus mampu berkomunikasi dengan baik dengan orang tua siswa.

Rencana pelaksanaan pembelajaran ialah suatu perencanaan pembelajaran yang dikembangkan dari silabus, buku teks materi dan buku pedoman guru. Perencanaan pelaksanaan setidaknya memuat²⁹:

- 1) Identitas sekolah

Identitas sekolah berpedoman pada permendikbud no. 103 tahun 2014 dan disesuaikan dengan karakteristik tematik terpadu di SD/MI. Penyusunan identitas sekolah memuat nama sekolah/madrasah, kelas/ semester, tema, sub tema, identitas pembelajaran ke berapa, dan juga alokasi waktu.

²⁸ Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring*, (Semarang: Qatar Publisher, 2021). Hal. 61.

²⁹ Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan, *Panduan Teknis Penyusunan Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP) di Sekolah Dasar*, (Jakarta: 2015) Hal. 9.

2) Alokasi waktu

Alokasi waktu ialah waktu yang digunakan dalam pembelajaran. jangka waktu dari pembukaan kegiatan inti dan penutup harus sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa. Alokasi waktu juga merupakan lamanya kegiatan pembelajaran dilakukan. Penentuan alokasi waktu dalam setiap KD harus memperhatikan jumlah minggu efektif dan juga mata pelajaran setiap minggunya dengan mempertimbangkan jumlah KD kedalaman dan tingkat kesulitan materi, keluasan dan juga tingkat kepentingannya.

3) Kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan juga indikator pencapaian pembelajaran

Hal ini berpedoman pada permendikbud nomor 57 tahun 2014 dan juga buku guru. KI-1 merupakan penjabaran dari spiritual dengan bunyi menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. KI-2 merupakan penjabaran sikap sosial yang berbunyi memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. KI-3 merupakan penjabaran dari pengetahuan yang berbunyi memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah. KI-4 yaitu penjabaran dari ketrampilan dengan bunyi menyajikan pengetahuan faktual dalam

bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pengembangan kompetensi dasar harus berpedoman pada KI. KD pada KI -1 dan KD pada KI-2 merupakan pemetaan KI tersebut yang disesuaikan dengan KD-3 dan KD-4 pada awal subtema. Sedangkan KD pada KI-3 dan KD pada KI-4 merupakan cuplikan dari pemetaan KD di setiap pembelajaran. Pembuatan indikator KD pada KI-1 dan KI-2 dengan mengembangkan pembentukan perilaku umum yang memuat nilai dan sikap serta gejalanya dapat diamati. Sedangkan indikator KD pada KI-3 dan KI-4 dicuplik dari buku guru yang mana dapat diubah sesuai perkembangan dan karakter siswa. Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai pemandu guru dalam mengaitkan muatan dalam pembelajaran dengan aktivitas belajar. Dalam pembuatannya tujuan pembelajaran harus memuat *audiance* yaitu siswa, *behavior* yaitu kemampuan yang akan dicapai, *condition* yaitu aktivitas yang akan dilakukan dan juga *degree* yaitu perilaku yang diharapkan setelah pembelajaran berakhir.

4) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran berasal dari buku guru, buku siswa, lingkungan sekitar, media elektronik, pengalaman siswa, lingkungan keluarga dan lain sebagainya yang dapat dikelompokkan menjadi

materi untuk pembelajaran reguler, pengayaan dan remedial. Materi pembelajaran yang termuat dalam RPP ialah materi yang pokok-pokoknya saja.

5) Kegiatan belajar mengajar

Perencanaan kegiatan belajar mengajar dibagi menjadi tiga yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran dilakukan untuk memotivasi siswa agar semangat dalam belajar dan juga memfokuskan perhatian siswa dalam belajar. Kegiatan inti pembelajaran setidaknya memuat lima pengalaman belajar antara lain: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan³⁰. Dalam kegiatan inti penyampaian pembelajaran harus memadukan strategi, metode, taktik dan teknik pembelajaran supaya pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Kegiatan penutup berupa rangkuman, refleksi, penilaian dan juga merencanakan tindak lanjut.

6) Penilaian

Penilaian memuat teknik penilaian, instrument penilaian dan juga pembelajaran remedial dan pengayaan pembelajaran. Teknik penilaian adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan penilaian. Instrument adalah alat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Instrument penilaian ada yang berupa tes, observasi dan juga wawancara. Tes bisa dilakukan secara tertulis maupun tes lisan.

³⁰ *Ibid*, Hal. 11

Pembelajaran remedial diberikan ketika siswa memiliki nilai yang dibawah kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan pengayaan diberikan ketika siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, hal ini dilakukan untuk memperluas pengetahuan siswa akan materi yang diberikan.

7) Media dan sumber belajar

Media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Sumber belajar ialah segala sesuatu yang dijadikan acuan atau sumber memperoleh materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dicantumkan dalam RPP ialah foto atau gambaran dari media tersebut dijelaskan dengan prosedur kerja pada media. Sedangkan sumber pembelajaran yang tertera ialah apa saja yang menjadi sumber tersebut. Baik berupa buku siswa, lingkungan maupun hal-hal lain yang memenuhi kriteria sebagai sumber belajar.

Menurut Nella Agustin dalam buku *Peran guru dalam membentuk karakter siswa* yang mengatakan bahwa tiga aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan antara lain aspek kognitif, aspek psikomotorik dan afektif³¹. Aspek kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan mental. Aspek ini berorientasi pada kemampuan berfikir siswa, kemampuan intelektual, menggali ide, mengingat bahkan memecahkan masalah. Aspek

³¹ Nella Agustin, dkk, *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021) Hal. 1.

psikomotorik ialah kemampuan siswa yang berkaitan dengan ketrampilan dan juga kemampuan bertindak setelah mendapatkan pengalaman. Aspek afektif adalah aspek yang berkaitan dengan sifat dan nilai siswa baik berupa watak, karakter maupun kepribadian.

Selain mempersiapkan RPP guru juga harus mencoba strategi-strategi baru dalam pembelajaran dan dan menjalin kerjasama dengan orang tua siswa serta peserta didik itu sendiri. Strategi pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka tidak jauh berbeda. Menurut Miarso strategi pembelajaran ialah pendekatan secara menyeluruh dalam sistem pembelajaran yang bertujuan untuk pedoman umum sekaligus kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran³². Strategi pembelajaran memberikan manfaat dalam pendidikan salah satunya ialah agar pembelajaran yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran memiliki banyak macamnya diantaranya ialah strategi pembelajaran ekspositori, strategi pembelajaran inkuiri, strategi pembelajaran berbasis masalah, strategi pembelajaran kooperatif, strategi pembelajaran afektif, strategi pembelajaran kontekstual, strategi pembelajaran *blended learning*, strategi pembelajaran aktif dan lain sebagainya. Setiap strategi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Karena pemilihan strategi juga harus sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertumpu pada penggunaan teknologi. Salah satu strategi yang cocok pada situasi pandemi seperti sekarang ini ialah strategi *blended learning*. Strategi *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan

³² Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), Hal.3.

pembelajaran tradisional tatap muka dengan pembelajaran modern menggunakan teknologi. Strategi ini merupakan strategi yang bersifat fleksibel karena penggunaannya tidak terbatas tempat dan waktu untuk belajar³³.

Selain menerapkan strategi yang tepat guru juga harus mampu membangun komunikasi yang baik terhadap orang tua siswa. Hal ini guru juga diharapkan mampu memberikan pengarahan kepada orang tua tentang materi yang diberikan agar orang tua bisa mendampingi anaknya saat pembelajaran daring. Dalam perencanaan pembelajaran ini agar mental siswa dapat berkembang guru dapat memberikan tugas berupa pengaitan dengan lingkungan sekitar. Jadi siswa tidak hanya terpaku pada materi yang diberikan tapi juga dapat belajar dari lingkungan sekitar mereka.

Pemberian soal berbasis penyelesaian masalah juga merupakan salah satu cara dalam mengembangkan mental siswa. Hal ini diharapkan siswa mampu menggunakan penalarannya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pemberian tugas oleh guru juga harus memperhatikan kondisi siswa. Selain itu guru juga diharapkan mampu memberikan materi yang mudah diakses oleh siswa, seperti penggunaan media dalam bentuk gambar dan video. Kemp dan Dayton dalam buku media pembelajaran karya Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah menyebutkan tiga fungsi utama media pembelajaran antara lain³⁴:

- 1) Memotivasi minat peserta didik

³³ I Ketut Widiara, Jurnal Purwadita, *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital*, Vol. 2, No. 2 Hal. 51.

³⁴ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017) Hal. 13.

Dalam pemilihan media pembelajaran, media tersebut harus mampu memotivasi siswa untuk terus belajar. Penggunaan media juga menarik minat siswa untuk terus memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ada. Sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan menambah ilmu pengetahuan yang mereka miliki.

2) Menyajikan informasi

Peran penting media pembelajaran ialah digunakan sebagai bahan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Maka dari itu media pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk memberikan informasi kepada siswa. Informasi tersebut merupakan materi pembelajaran atau pengalaman belajar.

3) Memberi instruksi

Memberikan instruksi atau cara belajar pada materi yang disampaikan merupakan salah satu hal pokok pada media pembelajaran. Instruksi ini dapat digunakan siswa dalam mempermudah memahami materi yang disampaikan. Dengan ini siswa akan semangat belajar karena menurut mereka pembelajaran itu tidak terlalu sulit untuk dilakukan.

Menurut Rodhatul Jennah dalam buku media pembelajaran yang menyatakan bahwa menurut indra penerimanya dibagi menjadi tiga antara lain: media visual, media audio dan media audiovisual³⁵. Media visual yaitu media yang hanya mampu menampilkan dalam bentuk visual saja dan hanya dapat dipelajari melalui indra penglihatan saja. Seperti gambar, dokumen, grafik,

³⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin:Antasari Press, 2009) Hal. 48.

diagram dan lain sebagainya. Media audio adalah media yang dapat ditampilkan hanya berbentuk audio atau suara dan hanya dapat dipelajari melalui indra pendengaran saja. Seperti radio, *podcast*, rekaman suara dan lain sebagainya. Sedangkan media autovisual ialah media yang mampu menampilkan gambar dan juga audio serta animasi dan dapat ditangkap melalui indra pendengara dan penglihatan. Menggunakan media ini lebih efektif dan menarik karena siswa selain mendapatkan materi mereka juga dapat pengalaman melalui media yang tersaji. Contoh media autovisual ialah video.

Sumber belajar juga salah satu hal penting yang harus direncanakan dalam kegiatan belajar. Sumber belajar adalah segala hal yang dapat dijadikan sumber untuk kegiatan pembelajaran baik berupa orang, benda maupun pengalaman siswa. Jenis-jenis sumber belajar³⁶:

1) Pesan (*message*)

Pesan yang digunakan sebagai sumber belajar ialah materi baik yang berupa formal maupun nonformal yang didalamnya memuat nilai pendidikan. Pesan formal ialah informasi yang dikeluarkan oleh lembaga resmi seperti pemerintah, penjelasan guru, dan lain sebagainya. Sedangkan pesan non formal adalah informasi yang didapat bukan dari lembaga resmi seperti cerita rakyat yang diceritakan oleh kakek, informasi dari teks bacaan, dan lain sebagainya.

³⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), Hal. 9.

2) Orang (*people*)

Orang dapat dikatakan sebagai sumber belajar karena dari seseorang bisa informasi atau pengetahuan baru. Secara umum orang dibagi menjadi dua kelompok antara lain: kelompok orang yang didesain sebagai sumber belajar yang memiliki tugas mengajar. Contoh guru, laboran, pustakawan dan lain sebagainya. Kelompok orang yang memiliki profesi selain yang berada di lingkungan pendidikan. Misalnya pedagang, psikolog, budayawan, pemuka agama, tokoh masyarakat, dan lain sebagainya.

3) Bahan dan program

Bahan dan program yang dimaksud sebagai sumber belajar ialah yang berupa *software* atau perangkat lunak. Bahan dan program merupakan suatu format yang digunakan sebagai pendukung dari kegiatan belajar mengajar yang dapat menyimpan informasi-informasi yang digunakan dalam pembelajaran. Contohnya modul, alat peraga, video, program slide, dan lain sebagainya.

4) Alat (*device*)

Alat yang digunakan dalam sumber belajar ialah alat yang dapat berwujud fisik (*hardware*) yang mampu menyimpan informasi pembelajaran. Selain itu juga berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu menyajikan materi pembelajaran. Contohnya multimedia, projector, film, tape recorder dan lain sebagainya.

5) Metode (*method*)

Metode ialah cara atau langkah-langkah yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan belajar. Contoh metode pembelajaran yang dapat digunakan metode ceramah, metode demonstrasi, bermain peran, tanya jawab dan lain sebagainya.

6) Latar (*setting*)

Latar yang digunakan dalam pembelajaran ialah lingkungan yang dapat memberikan informasi tentang pendidikan. Baik yang didesain sebagai lingkungan belajar seperti sekolah, TPQ, perpustakaan dan lain sebagainya, maupun yang tidak didesain sebagai tempat belajar seperti lingkungan alam, lingkungan keluarga dan lain sebagainya. Sumber belajar ini merupakan komponen yang dimanfaatkan oleh pembelajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Majid manfaat perencanaan pembelajaran antara lain³⁷:

1). Sebagai petunjuk kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam menyusun perencanaan terdapat rencana kegiatan apa saja dan tujuan dari kegiatan tersebut, sehingga pelaksanaan di lapangan sudah terdapat patokan apa saja yang akan dilakukan dan apa tujuan dari kegiatan yang dilakukan tersebut. Perencanaan ini mampu memudahkan pendidik dalam melakukan kegiatan, jika terdapat kegiatan yang bersifat improvisasi maka akan tetap

³⁷ Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Desain Pendidikan...* Hal. 62-63.

dilakukan dengan kondisional tetapi dengan catatan tidak melenceng dari tujuan yang akan dicapai.

- 2). Sebagai pola dasar dalam mengatur kegiatan pembelajaran.

Kegiatan dalam rencana pembelajaran itu masih garis besarnya saja sehingga kita bisa mengembangkan dari garis besar kegiatan tersebut. Pengembangannya juga harus sesuai dengan dasar dari kegiatan yang telah direncanakan. Dalam pengembangannya kadang kala terjadi secara kondisional melihat situasi dan kondisi dilapanagan.

- 3). Sebagai pedoman kerja setiap unsur pendidikan.

Karena bersifat rencana yang terstruktur maka dalam pelaksanaannya dijadikan sebagai acuan. Setiap unsur pendidikan harus mampu bekerjasama dan saling melengkapi satu sama lain. Setiap unsur pasti memiliki bagian atau tugas masing-masing dan tujuan yang harus dicapai. Pentingnya berpedoman pada perencanaan yang dibuat ialah agar pelaksanaannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 4). Sebagai alat ukur seberapa efektifnya pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran dapat digunakan sebagai alat ukur keefektifan pembelajaran. Dalam perencanaan yang dibuat baik kegiatan dan juga tujuan harus sejalan. Kegiatan yang merujuk pada tujuan yang dicapai dapat dikatakan efektif, begitu pula sebaliknya.

- 5). Sebagai bahan penyusun data agar terjadi keseimbangan kerja.

Perencanaan dalam pembelajaran meliputi kegiatan, tujuan, alat dan bahan alokasi waktu dan lain sebagainya. Penyusunan data juga harus memahami situasi dan kondisi apa saja yang mungkin akan terjadi. Dalam perencanaan ini juga harus matang, data yang didapat saat dilapangan itu sesuai dengan kegiatan yang dilakukan sehingga mampu menciptakan keseimbangan kerja.

- 6). Menghemat waktu, alat-alat, tenaga dan biaya.

Perencanaan pembelajaran telah dibuat maka dalam pelaksanaannya tinggal berpedoman pada perencanaan tersebut. Dalam perencanaan data yang meliputi waktu, tenaga, alat dan biaya harus dirinci secara matang sehingga hal ini bisa ditekan sehemat mungkin dan tidak berbelit-belit.

e. Pelaksanaan Pembelajaran Daring dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa

Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring adalah salah satu alternatif agar pembelajaran di Indonesia tetap berlangsung di tengah adanya serangan virus covid-19. Tentu dalam pelaksanaannya pun tidaklah mudah. Karena ini adalah salah satu hal baru yang harus di hadapi dalam dunia pendidikan. Perlu adanya hubungan yang sinergis antara pendidik, orang tua siswa dan siswa itu sendiri agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Berkaitan dengan pengembangan kreativitas pada siswa dalam masa pandemi ini memang tetap harus dilakukan. Dengan adanya

pembelajaran maka siswa dapat belajar secara fleksibel dimanapun dan kapanpun. Dalam pembelajaran daring maka akan memberikan *mapping* terhadap pola pikir peserta didik. Proses ini akan memberikan dampak kreatif pada pemikiran siswa. Penggunaan media pada pembelajaran daring seperti *whatsapp*, *zoom meeting*, *google classroom* adalah salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pengembangan kreativitas siswa. Menurut Munandar terdapat 4 strategi dalam pengembangan kreativitas antara lain³⁸:

1) Pengembangan kreativitas ditinjau dari aspek pribadi

Dalam aspek ini individu merupakan pribadi yang unik yang memiliki ciri khas dalam kehidupannya. Dalam pengembangan kreativitas individu memerlukan suatu dorongan atau motivasi. Pada saat ini pembelajaran daring, maka dalam meningkatkan kreativitas individu guru memberikan rangsangan dan juga suatu tugas yang dapat mengembangkan kreativitas siswa seperti menggambar, membuat kolase dari daun dan lain sebagainya. Bisa juga guru memanfaatkan media pembelajaran seperti *youtube* untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak dengan video cerita atau video lainya yang bernilai positif.

2) Pengembangan kreativitas ditinjau dari aspek pendorong

Aspek dorongan ini bisa berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Aspek dalam diri harus

³⁸ Dzulfiqar Restu Afghani dan Utama, Journal of Informatics and Vocational Education, *Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19*, Vol.3, No.2, Juni 2020, Hal. 71-71.

dibangkitkan dengan cara memberikan rangsangan, motivasi dan semangat pada diri sendiri. Sedangkan dorongan dari orang lain bisa dari guru, lingkungan, orang tua maupun teman sepergaulan. Dengan adanya pembelajaran daring kreativitas siswa akan terdorong melakukan hal yang baru. Menghasilkan pola pikir yang kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Memiliki dorongan untuk terus berkreasi dengan memanfaatkan teknologi.

3) Pengembangan kreativitas ditinjau dari aspek proses

Proses dapat dikatakan sebagai waktu dalam penyelesaian suatu persoalan. Dalam pembelajaran siswa selalu diberi waktu jeda atau waktu berfikir dalam menjalankan tugas yang diberikan. Dalam pembelajaran daring yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja akan memberikan ruang untuk anak berproses. Karena kreativitas itu bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja memerlukan proses untuk mendapatkannya.

4) Pengembangan kreativitas ditinjau dari aspek produk

Dalam keindahan produk hal yang paling diperlukan adalah daya kreativitas. Dalam pembelajaran daring maka pola pikir siswa akan terasah dan membentuk suatu *mapping* dari sinilah ide dan gagasan itu muncul sehingga dapat menjadikan suatu produk yang indah. Media internet dan web merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan cara mencari

informasi yang diperlukan³⁹. Penggunaan media pembelajaran berbasis internet ini kita dapat mencari referensi dari mana pun yang kita mau sehingga kreativitas juga akan semakin meningkat.

Menyikapi adanya pembelajaran daring, *platform* pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga berbeda dengan pembelajaran yang biasa dilakukan saat tatap muka. *Platform* dalam pembelajaran daring lebih cenderung mengarah kepada penggunaan teknologi dengan menggunakan internet sebagai alat penghubung antara pendidik dan peserta didik. *Platform* pembelajaran daring disebut dengan *e-learning*.

Menurut Simamora dalam buku inovasi pendidikan: melejitkan potensi teknologi dan inovasi pendidikan karya Rusydi Ananda, Amiruddin dan Muhammad Rifa'i menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi, misalnya video, internet, dan juga CD-Rom (*asynchronous learning* dan *synchronous learning*)⁴⁰. Penggunaan *e-learning* memiliki 2 macam tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* dimana pembelajaran dilakukan saat itu juga. Pendidik dan peserta didik langsung bertatap maya untuk melakukan pembelajaran. *Platform* yang termasuk *synchronous learning* adalah *zoom meeting*, *google meet*, rumah belajar,

³⁹ Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana, 2017), Hal. 23.

⁴⁰ Rusydi Ananda, Amiruddin dan Muhammad Rifa'i, *Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*,(Medan: CV Widya Puspita, 2017), Hal. 188.

Tv edukasi, ruang guru, cisco webex, skype, dan lain sebagainya.

Keuntungan pembelajaran *Synchoronous learning* antara lain⁴¹:

1). Adanya keterlibatan ruang kelas

Dalam *Synchoronous learning* pembelajaran terjadi secara langsung pada waktu itu tetapi melalui pembelajaran online. Karena pembelajaran bersifat langsung maka adanya hubungan secara langsung dengan guru dan teman-teman saat belajar.

2). Adanya pembelajaran dinamis

Dalam pembelajaran ini siswa dapat merasakan pembelajaran layaknya di dalam kelas, mereka bisa bertanya pada guru, teman-teman dan mendapatkan jawabanya secara langsung.

3). Adanya kedalaman pembelajaran

Karena pembelajaran ini sifatnya secara langsung, maka siswa dan guru dapat saling berkomunikasi secara langsung pula. Siswa dapat mengajukan pertanyaan yang mana langsung direspon oleh guru, dan guru juga dapat memotivasi siswa saat itu juga.

Kelemahan dalam penggunaan *Synchoronous learning* antara lain⁴²:

1). Harus menggunakan kecepatan akses yang tinggi.

Dikarenakan *synchoronous learning* merupakan pembelajaran tatap maya langsung maka kecepatan internet harus tinggi. Untuk yang

⁴¹ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Online yang Inspiratif*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021), Hal. 92-93.

⁴² Lidia Simanihuruk, dkk, *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019) Hal.27.

memiliki kecepatan internet rendah maka dalam pembelajaran video yang ditampilkan terganggu, bisa berupa suara putus-putus ataupun kesulitan dalam mengikuti pembelajaran ini.

- 2). Bersifat langsung, sehingga tidak dapat diakses dilain waktu.

Karena sifatnya langsung maka tidak dapat digantikan pada hari lain. Ketika pada waktu itu siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran artinya ia tertinggal dalam pembelajaran tersebut dan tidak dapat mengulangi pada hari lain.

- 3). Keterbatasan waktu yang mengakibatkan siswa tidak dapat berfikir lebih lama.

Dalam pembelajaran ini menuntut siswa agar tepat waktu dan kadang kala siswa tidak memiliki waktu tambahan untuk mencermati atau memahami lebih lama materi yang diberikan.

Sedangkan *asynchronous* peserta didik tidak bertemu langsung dengan pendidik, dimana materi dalam pembelajaran di upload dan peserta didik dapat mengaksesnya kapanpun. Media yang menggunakan tipe *asynchronous learning* antara lain whatsapp, youtube, edx, atutor, moodle, blackboard, edmodo, *google classroom*, elok, aws, google drive, gmail, dan lain sebagainya.

Keuntungan menggunakan *asynchronous learning*⁴³:

- 1). Fleksibilitas

Dengan pembelajaran ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sehingga siswa dapat memiliki waktu lebih lama dalam mencermati

⁴³ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran...* Hal. 49-51.

pembelajaran. Siswa juga tidak akan tergesa-gesa dalam belajar karena mereka merasa memiliki waktu yang lebih longgar. Dengan adanya sifat fleksibilitas ini siswa akan lebih tenang dan akan mampu menyerap materi lebih dalam, sehingga hasil pembelajarannya juga bisa lebih optimal.

2). *Pacing*

Salah satu fitur dalam pembelajaran ini adalah *pacing* yaitu pengaturan waktu kecepatan. Siswa diberikan waktu longgar untuk memahami dan mengerjakan materi tetapi juga diberikan batasan waktu agar dapat mengumpulkan tugas dengan tidak terlambat. Dengan adanya fitur ini akan menanamkan sikap disiplin pada siswa.

3). Keterjangkauan

Karena sifatnya fleksibel maka pembelajaran ini dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Kuota yang diperlukan dalam pembelajaran ini juga tidak terlalu banyak sehingga siswa dapat mengjangkaunya di kecepatan sinyal yang rendah. Dengan menggunakan aplikasi yang memiliki kapasitas yang tidak terlalu besar dalam mengurus kuota, maka hal ini dapat menghemat pengeluaran peserta didik. Walaupun memiliki kapasitas yang relatif rendah tapi aplikasi ini tidak kalah dalam penggunaannya. Karena memiliki fitur yang dapat mengirim dokumen, audio, video maupun gambar.

Kelemahan *asynchronous learning*⁴⁴:

1). Isolasi

Untuk memutus mata rantai penularan virus covid-19 maka pembelajaran diharuskan belajar dari rumah. Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik harus pandai mengisolasi diri agar tidak tertular virus. Hal ini terjadi karena pembelajaran daring yang mengharuskan untuk saling menjaga jarak. Pembelajaran yang bersifat *asynchronous learning* karena bersifat tidak langsung maka dapat menjadikan siswa kurang berdiskusi, berdebat dan kurang interaksi, sehingga menyebabkan siswa menjadi pribadi yang menyendiri.

2). Resiko apatis

Meskipun siswa dapat bekerja secara mandiri namun tetap penting menjaga komitmen dan komunikasi dengan teman maupun guru dalam proses belajar mengajar. Pentingnya menjaga komunikasi dengan teman dan guru juga untuk menunjang perkembangan mental siswa. Namun karena pembelajaran daring yang bersifat *asynchronous learning* siswa menjadi lebih individualis dan menyendiri. Hal ini dapat berakibat fatal terhadap mental siswa karena dapat menyebabkan depresi, demensia dan penyakit fisik yang mempengaruhi kinerja otak lainnya.

⁴⁴ *Ibid*, Hal.

f. Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Mengembangkan Mental dan Kreativitas Siswa

Pelaksanaan pembelajaran daring banyak menuai pro dan kontra. Hal ini terjadi karena pembelajaran daring merupakan pembelajaran baru yang diterapkan secara menyeluruh di Indonesia. Kurangnya kesiapan dan persiapan merupakan salah satu faktor penyebab banyaknya kontra pada pembelajaran ini. Selain itu juga adanya fasilitas belajar yang tidak memadai adalah salah satu penyebab dari hambatan pembelajaran daring. Maka dari itu pentingnya melakukan evaluasi terhadap pembelajaran daring. Evaluasi menurut Suchman adalah proses penentuan hasil dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan sebagai pendukung tercapainya suatu tujuan. Sedangkan menurut Pophan evaluasi adalah informasi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan dalam penilaian prestasi⁴⁵. Evaluasi pembelajaran daring sebenarnya tidak hanya dilakukan oleh guru saja tetapi juga dengan menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua dan juga siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilakukan supaya orang tua siswa dapat mengetahui bagaimana perkembangan anaknya sekaligus agar orang tua merasa dibutuhkan dalam proses belajar anaknya.

Evaluasi perlu dilakukan sebagai penunjuk standar kegagalan atau keberhasilan dalam melakukan sesuatu, yang mana dari kegagalan tersebut akan dibenahi agar kegiatan selanjutnya menjadi lebih baik. Melakukan

⁴⁵ R. Andi Ahmad Gunadi, Jurnal Ilmiah Widya, *Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dengan Model Context Input Process Product*, Vo. 2, No. 2, Hal. 3.

evaluasi diperlukan suatu kriteria-kriteria yang memfokuskan pada perkembangan anak. Semakin dipenuhinya kriteria tersebut maka kegiatan evaluasi akan semakin efektif. Hal ini selaras dengan Handoko T Hani, dalam buku manajemen yang menjabarkan bahwa Kriteria dalam sistem evaluasi yang dapat dilakukan sebagai berikut⁴⁶:

1. Mengawasi semua kegiatan dengan benar.

Adanya evaluasi dapat digunakan sebagai alat untuk mengawasi berjalannya suatu program. Apakah program tersebut berjalan dengan benar atau tidak. Dari adanya evaluasi juga dapat digunakan sebagai bahan perbandingan apakah program yang sekarang lebih bagus atau sebaliknya.

2. Kegiatan dilakukan dengan tepat waktu.

Evaluasi dapat menjadikan suatu perbandingan suatu program apakah ini terlaksanakan pada waktu yang ditentukan atau tidak. Karena evaluasi juga mengawasi program yang berlangsung apakah sesuai atau tidak, ada hambatan atau tidak. Sehingga dengan adanya evaluasi kegiatan yang dilaksanakan akan tepat pada waktunya.

3. Penggunaan biaya yang efektif.

Evaluasi digunakan sebagai pembanding apakah lebih baik dari program sebelumnya atau lebih buruk. Sehingga dengan ini evaluasi juga dapat mengontrol penggunaan biaya apakah biaya yang digunakan tepat sasaran atau tidak. Karena sudah mengetahui kelemahan dan

⁴⁶ Handoko T Hani, *Manajemen*, (Yogyakarta: BPFE, 2012), Hal. 363.

kelebihan kegiatan sebelumnya maka sebisa mungkin kegiatan yang dilakukan saat ini harus lebih baik, termasuk dalam pengolahan dana.

4. Pelaksanaan kegiatan yang tepat dan akurat.

Evaluasi dapat memberikan gambaran apakah kegiatan saat ini lebih baik dari sebelumnya atau tidak. Belajar dari kekurangan dari kegiatan sebelumnya, diharapkan kegiatan yang dikerjakan sekarang lebih meningkat dan tepat sasaran. Dengan ini pelaksanaan kegiatan akan lebih terjamin dan dapat dipertanggung jawabkan.

5. Dapat diterima oleh pihak yang bersangkutan.

Evaluasi tidak hanya dilakukan seorang diri. tetapi dilakukan oleh banyak orang yang berkaitan dengan program atau kegiatan. Hasil evaluasi inilah yang digunakan sebagai patokan kegiatan yang akan datang. Karena sifatnya tidak hanya dilakukan seorang diri maka dengan adanya evaluasi kegiatan tersebut dapat diterima oleh pihak yang bersangkutan.

Evaluasi dalam pembelajaran daring harus dilakukan berdasarkan komponen-komponen pembelajaran daring itu sendiri. Misalnya pendidik, peserta didik, media, metode maupun materi yang diberikan. Pembelajaran daring harus berjalan dengan menyenangkan dan bervariasi agar siswa tidak bosan dan tetap semangat belajar. Dalam pembelajaran daring guru harus senantiasa mampu berkomunikasi dengan orang tua siswa terhadap perkembangan anaknya. Menurut teori *formatif sumatif evaluations model* yang dikemukakan oleh Michael Scriven menyatakan bahwa evaluasi

pembelajaran dibagi menjadi dua yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif⁴⁷. Evaluasi formatif ialah evaluasi yang dilakukan ketika program masih berjalan seperti ulangan harian, tanya jawab, quis dan lain sebagainya. Tujuan melakukan evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui pokok bahasan yang telah diajarkan sekaligus untuk mengetahui hambatan apa saja yang ada di dalamnya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan ketika program telah selesai atau berakhir seperti UAS, UTS, UKK, UN dan lain sebagainya. Tujuan pelaksanaan evaluasi ini adalah mengukur capaian program, berhasil tidaknya program tersebut dilaksanakan dan juga sebagai bahan pertimbangan keputusan terhadap program tersebut.

Instrumen evaluasi bisa berupa tes dan non tes. Instrumen evaluasi berupa tes adalah tes tulis berbentuk uraian, tes tulis berbentuk objektif isian singkat, tes tulis berbentuk objektif pilihan ganda, dan juga tugas-tugas. Tes tulis berbentuk uraian adalah tes tulis yang membutuhkan jawaban berbentuk uraian baik uraian bebas atau uraian terbatas. Instrumen ini digunakan untuk melatih berfikir kritis pada anak selain itu instrumen ini juga membebaskan anak menuliskan argumennya sesuai kata-kata mereka sendiri. Tes tulis objektif isian singkat adalah dengan cara melengkapi soal atau pertanyaan. Jawabannya tidak berupa uraian tetapi jawaban singkat yang tepat sasaran. Tes tulis objektif pilihan ganda ialah dengan memilih jawaban yang tepat atas soal yang diberikan. Jawabannya sudah tersedia tinggal kita memilih saja.

⁴⁷ Mardiah dan Syarifuddin, Jurnal Pendidikan dan Konseling, *Model-Model Evaluasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Hal. 45.

Tugas-tugas dengan menegtrjakan tugas yang diberikan oleh guru bisa berupa review materi maupun membuat rangkuman.

Sedangkan instrumen evaluasi non tes antara lain daftar cek, penilaian sikap, penilaian produk dan penilaian proyek. Daftar cek adalah instrumen evaluasi yang mana siswa mengisi sendiri dengan menceklist kriteri yang sesuai. Daftar cek ini biasanya terdapat pada buku siswa. Penilaian sikap ialah penilian yang dilakukan oleh guru terhadap sikap siswa. Teknik yang dapat dilakukan dalam penilaian ini adalah observasi perilaku, pertanyaan langsung, maupun laporan pribadi⁴⁸. Penilaian produk ialah penilaian terhadap tugas yang memuat ketrampilan atau menciptakan sebuah produk. Penilaian ini tidak hanya diukur dari hasilnya saja tapi juga proses pembuatannya. Penilaian proyek adalah penilaian terhadap tugas yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Tugas yang diberikan berupa investigasi perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data yang diperoleh. Evaluasi yang telah dilakukan nantinya akan menjadi masukan yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengambil keputusan pada program atau pembelajaran berikutnya.

g. Dampak Adanya Pembelajaran Daring pada Peserta Didik

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh kerap sekali menuai pro dan kontra dari kalangan masyarakat. Terutama pada peserta didik. Setiap dampak pasti ada dampak positif dan negatifnya.

⁴⁸ Asrul, Rusydi dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), Hal. 60-61.

1). Dampak positif pembelajaran daring sebagai berikut⁴⁹:

a). Sebagai wadah peningkatan penguasaan teknologi

Dalam pembelajaran daring kita dituntut menguasai teknologi guna mendukung pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan menggunakan teknologi dibidang komunikasi.

b). Siswa dapat mengulangi pembelajaran yang disampaikan guru

Karena pembelajaran daring bersifat fleksibel yang artinya dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Hal ini membuat siswa lebih mudah mengakses pembelajaran sehingga siswa memiliki waktu untuk berfikir dan memahami materi. Materinya juga dapat dibaca dan dipahami berulang-ulang sehingga siswa akan lebih paham.

c). Menumbuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab

Pembelajaran daring menuntut kita untuk senantiasa dirumah dan membatasi aktifitas di luar rumah. Karena situasi ini siswa harus lebih mandiri serta tanggung jawab dengan tugas yang diterimanya, mengumpulkan dan mengikuti pembelajaran daring secara disiplin.

d). Meningkatkan kreativitas

Dengan pembelajaran daring siswa dan guru selalu dituntut untuk menghasilkan hal baru guna menunjang pembelajaran supaya tidak monoton. Karena inilah kreativitas siswa terus terasah.

⁴⁹ Panut Setiono, dkk, Jurnal Riset Pendidikan Dasar, *Strategi Guru dalam Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 3, 2020, Hal. 406-407.

2). Dampak negatif pembelajaran daring sebagai berikut⁵⁰:

a). Proses pembelajaran tergantung pada kekuatan sinyal

Apabila jaringan internet mengalami gangguan maka proses pembelajaran juga terganggu. Pembelajaran daring mengandalkan kekuatan jaringan internet. Maka dari itu daerah yang kesulitan jaringan internet proses belajar dan mengajarnya pun akan terhambat.

b). Kegiatan belajar mengajar kurang efektif

Hal ini terjadi karena pembelajaran daring adalah pembelajaran yang baru yang perlu penyesuaian dalam pembelajaran. Kurang siapnya siswa dan guru merupakan salah satu penyebab ketidak efektifan pembelajaran ini.

c). Banyak pengeluaran membeli kuota

Karena pembelajaran daring menggunakan jaringan internet maka dari itu biaya pembelian kuota juga meningkat.

d). Keterbatasan fasilitas

Hal ini sangat dirasakan saat pembelajaran daring, karena tidak semua siswa memiliki gadget atau komputer. Ada pula anak yang gadgetnya masih bergabung dengan orang tua sehingga saat pembelajaran anak akan menunggu dulu orang tua pulang bekerja.

e). Guru kesulitan memantau peserta didik

⁵⁰ Alifia Nurrahmawati, dkk, *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam Menghadapi Pandemi: Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), Hal. 57.

Hal ini karena saat pembelajaran daring waktu anak lebih banyak pada keluarga dan melakukan pembelajaranpun hanya melewati jaringan online sehingga guru kesulitan memantau perkembangan anak secara langsung.

f). Kesulitan penyampaian materi

Karena keterbatasan fasilitas dan tidak dapat bertemu langsung maka penyampaian materipun juga terganggu. Seringkali materi yang disampaikan hanya sedikit dan poin-poin nya saja sehingga siswa harus mencari tambahan materi sendiri.

g). Penurunan kesehatan

Penurunan kesehatan yang paling terasa adalah kesehatan mata. Karena pembelajaran daring mengharuskan kita untuk senantiasa berada di depan komputer dan gadget mata akan terasa sakit dan memerah, selain itu leher juga akan cepat capek karena terlalu fokus kepada layar.

Selain adanya dampak di atas, adanya pembelajaran daring juga memberikan dampak secara mental dan kreativitas. Hal ini terjadi karena perubahan pola kebiasaan baru pada lingkungan sekitar. Biasanya individu dapat berinteraksi dengan orang lain secara leluasa tetapi dengan adanya pandemi ini memaksa individu saling berjauhan dan mengurangi adanya interaksi dengan sekitar.

Piaget berpendapat bahwa anak membentuk pengetahuannya melalui suatu eksplorasi lingkungan secara aktif⁵¹. Dalam situasi daring seperti ini maka anak akan sulit melakukan suatu eksplorasi lingkungan dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan adanya pembatasan pada aktivitas masyarakat tersebut. Anak akan lebih berdiam diri di rumah dan hal ini kadang kala akan menurunkan mental anak. Anak yang biasanya berkomunikasi, bermain dan bercanda dengan teman sebaya, kini mereka hanya dapat melakukannya secara daring dengan media komunikasi. Hal ini kadang kala akan menimbulkan rasa bosan pada anak sehingga menyebabkan anak mudah menyendiri. Anak akan lebih senang mengisi kekosongan dengan bermain gadget dari pada melakukan hal lain. Selain itu, tugas dan pembelajaran secara daring juga akan menambah beban pikiran anak, karena mereka kurang menguasai materi yang diberikan. Tak jarang anak merasakan tekanan dan mudah stress.

Dampak positif pembelajaran daring dirasakan karena anak akan memiliki waktu yang lebih banyak bersama dengan orang tua. Sehingga anak dapat merasakan secara leluasa kasih sayang orang tua tersebut. Hal ini juga dapat meningkatkan mental anak. Anak akan merasa lebih dihargai, lebih disayangi dan lebih dibutuhkan oleh orang tua, sehingga timbullah rasa nyaman dan aman.

Faktor pendorong kreativitas yang dikemukakan oleh Roger adalah dorongan dari diri sendiri dan juga dorongan dari lingkungan sekitar⁵². Dalam hal ini lingkungan yang mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan

⁵¹ Sri Wulandari Danoebroto, *Teori Belajar ...*, Hal 192

⁵² Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran...*Hal. 507.

keluarga, sekolah dan masyarakat. Dalam keadaan pandemi maka anak akan sulit berinteraksi dengan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Anak cenderung akan di rumah saja dan ini akan menyebabkan daya kreativitas anak menjadi semakin berkurang karena mereka tidak dapat melakukan interaksi dengan lingkungan. Mereka akan lebih senang berinteraksi dengan dunia maya untuk mengurangi rasa sepi dalam diri anak. Anak cenderung konsumtif dan malas untuk melakukan suatu hal. Dari sinilah maka kreativitas anak akan menurun.

Selain adanya dampak negatif dari pembelajaran daring ini ada juga dampak positifnya terhadap kreatifitas anak. Seperti yang telah dikemukakan oleh Roger di atas bahwa perkembangan kreativitas anak juga didorong oleh lingkungan keluarga. Dari adanya pembelajaran daring ini anak akan memiliki banyak waktu bersama keluarga. Orang tua mereka juga diharuskan diharuskan bekerja dari rumah. Salah satu peran sentral dalam perkembangan kreativitas pada anak ialah adanya peran orang tua⁵³. Orang tua akan berperan secara aktif dalam mengembangkan bakat dan kreativitas anak. Karena adanya pembelajaran daring maka orang tua akan lebih mengetahui bagaimana potensi anak, mereka akan lebih mudah dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

⁵³ Khairul Huda dan Erni Munastiwi, Jurnal Pendidikan Glasser, *Strategi Orang Tua dalam Mengembangkan Bakat dan Kreativitas di Era Pandemi Covid-19*, Vol. 4, No. 2, 2020, Hal.82.

2. Kajian Tentang Mental

a. Definisi Perkembangan Mental

Perkembangan mental adalah suatu hal yang sangat penting diperhatikan dalam tumbuh kembang peserta didik, sebelum memahami akan arti perkembangan mental alangkah lebih baiknya memahami arti dari perkembangan itu sendiri. Perkembangan adalah suatu perubahan yang bersifat kualitatif, sedangkan pengertian perkembangan menurut para ahli sangat beragam tergantung pada sudut pandang mereka. Berikut adalah pendapat para ahli tentang perkembangan:

- 1). Menurut Santrock perkembangan diartikan sebagai pola Perubahan yang dimulai sejak lahir hingga akhir hayat yang tidak hanya pertumbuhan tapi juga kemunduran.
- 2). Menurut Danie E Papalia perkembangan dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang berkesinambungan dan progresif terhadap individu dari lahir hingga akhir hayat, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi jasmani kedalam bagian yang lebih fungsional hingga kedewasaan yang kemudia muncul suatu pola asosiasi dari tingkah laku yang telah dipelajari⁵⁴.

⁵⁴ Siti Muri'ah dan Khusnul Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Malang: Letersai Nusantara, 2018) Hal. 23.

- 3). Menurut Baltes perkembangan adalah gains (growth) dan losses (decline) yang terjadi sepanjang hayat individu yang selalu ada pertumbuhan dan penurunan⁵⁵.

Perkembangan juga menunjukkan pada kemampuan mental seseorang yang dapat mengalami penambahan atau penurunan. Seorang yang mengalami penurunan mental akan sangat terlihat jelas. Mereka biasanya akan bertingkah laku dan berfikir layaknya anak usia di bawah usianya.

Perkembangan adalah suatu yang selalu mengalami perubahan yang dialami secara bertahap. Sedangkan pengertian mental menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah suatu hal yang bersangkutan dengan batin dan watak individu, dimana hal ini tidak berhubungan dengan sifat badan atau tenaga⁵⁶.

Menurut Jhon Piaget perkembangan mental ialah suatu proses yang mana siswa secara aktif membangun sendiri makna dan pemahamannya secara nyata yang diperoleh dari pengalamannya selama ia hidup⁵⁷. Sedangkan menurut Bruner perkembangan mental ialah kemampuan mental anak yang akan terus berkembang secara bertahap mulai dari yang sederhana hingga ke yang paling rumit⁵⁸.

b. Ciri- Ciri Perkembangan Mental

Setiap anak selalu mengalami perkembangan mental, namun kecepatan perkembangan mental itu sendiri kadang kala berbeda beda antar individu.

⁵⁵ Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2012), Hal. 2.

⁵⁶ Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008) Hal. 942

⁵⁷ Rinda Fauzian, *Pengantar Psikologi ...*, Hal.93.

⁵⁸ Uba Umbara, *Psikologi Pembelajaran Matematika* (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi, (Sleman: CV Budi Utama, 2017), Hal. 103.

Banyaknya faktor pengaruh perkembangan mental itu sendiri baik faktor internal maupun faktor eksternal, yang mana faktor tersebut mengakibatkan antar individu mengalami perkembangan yang berbeda. Pada individu juga terdapat ciri-ciri perkembangan mental. Berikut merupakan ciri-ciri perkembangan mental pada anak⁵⁹:

1. Rasa ingin tahu yang tinggi

Semakin dewasa seseorang maka rasa ingin tahunya akan semakin tinggi. Mereka haus akan pengetahuan yang belum mereka ketahui. Hubungan sebab akibat mengapa ini terjadi, apa akibat kalau seumpama seperti ini dan lain sebagainya.

2. Desakan dorongan seksualitas

Hal ini dapat ditunjukkan dengan pemikiran kenapa saya laki-laki, kenapa dia perempuan. Apa perbedaan laki-laki dengan perempuan. Mengapa perempuan suka boneka dan lain sebagainya. Biasanya anak akan semakin tampak ciri khas nya sebagai laki-laki atau perempuan. Mereka juga akan mengetahui batasan apa saja yang harus mereka hindari.

3. Pengetahuan dan nilai-nilai moral

Semakin berkembangnya anak maka pengetahuannya juga semakin meningkat. Seiring itu terjadi maka pengenalan nilai-nilai moral juga akan terbentuk. Hal ini bisa berkaitan dengan tentang apa yang pantas dan tidak pantas dilakukan anak.

4. Keyakinan dan kepercayaan agama

⁵⁹ Suyahman, *Perkembangan Peserta Didik*, (Klaten : Lakeisha, 2021), Hal. 34.

Anak ketika memasuki perkembangan mental yang lebih matang maka ia akan semakin yakin dengan kepercayaan yang mereka peluk. Tentang apa saja larangannya dan apa saja perintah yang harus dilakukan sehingga anak akan lebih yakin terhadap keyakinannya.

5. Bentuk bahasa yang berbeda

Bahasa ialah alat komunikasi yang penting pada anak. Proses perolehan bahasa setiap anak sangat unik dan berbeda tiap individu. Bahasa mengembangkan pengetahuan anak. Dari bahasa ini anak dapat menerima sesuatu dari lingkungan luar serta berusaha untuk mampu menggambarkan ide-idenya guna diperlihatkan pada orang lain⁶⁰. Semakin anak berkembang maka mereka anak menambah kosa kata baru bagi mereka. tak jarang mereka menggunakan kosa kata campuran bahasa modern dengan memadukan bahasa daerah atau sehari-hari.

c. Tahapan-Tahapan Perkembangan Mental

Salah satu teori perkembangan mental yang terkenal adalah teori yang dikemukakan oleh Jhon Piaget. Teori ini juga dikenal sebagai teori perkembangan kognitif dimana pada teori tersebut mengatakan tahapan perkembangan mental pada anak dibagi mejadi empat tahap yang terjadi sejak mereka lahir hingga dewasa. Kecepatan perkembangan mental pada suatu individu itu sangat beragam, tetapi selalu muncul suatu hal baru dalam diri individu tersebut yang berbeda dengan tahapan sebelumnya. Kadang kecepatan perkembangan mental juga dipengaruhi oleh adanya pengaruh

⁶⁰ Waridah, Jurnal Simbolika, *Berkomunikasi dengan Berbahasa yang Efektif Dapat Meningkatkan Kinerja*, Vol.2, No. 2, 2016, Hal. 236.

dari luar seperti kasih sayang, interaksi sosial atau juga lingkungan sekitar. Namun perkembangan mental anak secara garis besar selalu mengalami peningkatan sejalan dengan bertambahnya usia. Menurut teori ini perkembangan mental anak selalu melewati serangkaian tahapan yang mana bersifat invarian, selalu tetap dan juga tidak dapat melompat atau mundur. Perubahan dalam tahapan ini dapat terjadi karena adanya tekanan secara biologis dari individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengkoordinasian struktur berfikir. Tahapan-tahapan perkembangan mental tersebut antara lain⁶¹:

1). Tahap sensori motor (0- 2 tahun)

Tahapan sensori motor anak lebih mempertajam indra mereka. Karena pergerakan mereka masih sangat sangat terbatas. Mereka lebih banyak menggunakan indra penglihat untuk memahami keadaan lingkungan sekitar. Biasanya anak pada usia 0-2 tahun ini mereka akan memperhatikan suatu rangsangan yang ada di sekitarnya. Contohnya mereka melihat ayah yang berambut pendek dengan memiliki kumis, sedangkan ibunya yang senantiasa menyusuinya menggunakan jilbab dan bertubuh gemuk. Semua itu senantiasa akan terekam dalam ingatan anak. Karena itulah yang mereka jumpai sehari-hari

Tahap ini anak akan bisa membedakan mana sang ayah dan mana sang ibu, atau anggota keluarganya. Hal ini terjadi karena telah

⁶¹ Idrus Alhaddad, Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, *Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget pada Konsep Kekelangan Panjang*, Vol 1, No.1, Februari 2012, Hal. 32

terbentuknya konsep kepermanenan objek yang mengarah pada kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang lebih fokus pada tujuan yang ingin dicapai anak⁶².

2). Tahap Pre Operasi (2-7 tahun)

Tahapan pre operasi anak akan mampu mengembangkan imajinasinya dan juga memahami sesuatu secara simbolik, akan tetapi anak belum mampu melibatkan pemikiran secara operasional⁶³. Seperti menirukan suara hewan, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna. Pada tahap ini dibagi menjadi dua sub tahap yaitu subtahap pemikiran simbolis dan subtahap pemikiran intuitif.

Sub tahap simbolik merupakan merupakan subtahap yang terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada sub tahap ini anak mampu memperluas perkembangan mentalnya. Mereka akan gemar mencoret-coret untuk merepresentasikan apa yang mereka pikirkan seperti menggambar mobil, awan, rumah dan sebagainya dengan gambar kasar sebagai simbol objek sesuai dengan apa yang pernah ia lihat sebelumnya. Pada subtahap ini mereka juga akan mengkombinasikan bahasa yang mereka jumpai dan mulai dengan permainan peran secara pura-pura.

Subtahap intuitif yang terjadi pada anak usia 4-7 tahun dimana anak mulai menggunakan penalaran primitif, mereka haus akan jawaban dari segala pertanyaan. Namun mereka belum mampu menjawab pertanyaan “ bagaimana seandainya?” karena penalaran mereka masih sangat sederhana.

⁶² Ani Kadarwati dan Vivi Rulviana, *Pembelajaran Terpadu*, (Magetan: CV Ae Media Grafika, 2020), Hal. 28.

⁶³ Rinda Fauzian, *Pengantar Psikologi...*, Hal. 99.

Tetapi anak pada rentan usia 5 tahun mereka akan lebih sering bertanya tentang “mengapa” yang mampu membuat orang tua kelelahan dalam menjawab. Anak pada usia tersebut mulai penasaran dengan apa yang pernah ia lihat sebelumnya. Selain itu mereka juga mulai mampu mengembangkan ide tetapi belum dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Dalam perkembangan pada tahap pre operasional menunjukkan karakteristik dalam pemikirannya sehingga fokus pada satu karakteristik dan mengabaikan karakteristik yang lain.

3). Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)

Tahap perkembangan operasional konkrit adalah dimana anak mulai mengerti hukum sebab akibat yang secara rasional dan sistematis. Pada tahap ini juga terjadi perbaikan berfikir secara logis. Penalaran ini menggantikan penalaran intuitif tetapi terbatas pada sesuatu yang konkrit. Menurut Piaget sikap yang fleksibel merupakan salah satu bentuk penalaran pada tahap ini⁶⁴. Operasi konkrit ialah tindakan mental yang melibatkan suatu benda nyata yang konkrit. Di usia anak 7-11 tahun anak akan mulai menurunkan egonya dan mulai bisa memahami jika tidak semua orang dapat mengutarakan perasaan dan pemikirannya. Pemikiran anak pada tahap ini contohnya seperti anak dapat membandingkan atau menafsirkan seberapa jauh jarak dari suatu tempat yang mereka lalui tanpa memerlukan penghitungan terlebih dahulu. Selain itu anak juga dapat mengelompokkan sesuatu menggunakan kategori dalam logika seperti

⁶⁴ Nungki Andi tiasari dan Nuriana Rachmani Dewi, Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia 11 Tahun di Brebes*, Vol. 6, No. 1, 2021, Hal. 99.

mengurutkan, mengambil kesimpulan dan juga melihat hubungan antar objek. Pada tahap ini anak mampu menggunakan penalaran secara induktif dengan cara menggunakan ide dan logika dari pengamatan terhadap peristiwa atau objek untuk menarik suatu kesimpulan dari apa yang pernah mereka ketahui. Proses pemikiran pada tahap ini diarahkan pada pemikiran secara nyata yang dialami oleh anak. Anak dapat melakukan operasi yang agak rumit tetapi hanya terbatas pada sesuatu yang konkret saja⁶⁵.

4). Tahap operasional formal (11- dewasa)

Tahap operasional formal dimana anak sudah mulai menginjak remaja dan mulai menggunakan logikanya untuk memahami dan menyelesaikan masalah. Selain itu aspek aspek perasaan dan perkembangan moral juga ikut berkembang sehingga anak mulai dapat mengerjakan atau menyelesaikan masalahnya menggunakan penalaran dan logikanya. Menurut Piaget pada tahap ini mengikuti tahap sensori motor yang terjadi ketika berusia 2-6 tahun dalam kehidupannya⁶⁶. Penggunaan pemikiran yang abstrak dan simbolis juga digunakan dalam proses berfikir. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan eksperimen secara sintesis. Perkembangan ketampilan bahasa pada anak juga mulai nampak dan kreatif. Pemikiran anak berkembang lebih dewasa sehingga siswa dapat menalar apa yang ada dalam permasalahan dan menentukan

⁶⁵ Ridho Agung Juwantara, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika*, Vol. 9, No. 1, 2019, Hal. 30.

⁶⁶ Sukarelawati, *Komunikasi Interpersonal Membentuk Sikap Remaja*, (Bogor: IPB Press Printing, 2019) Hal. 37.

penyelesaiannya. Pada tahap ini anak dapat berfikir secara formal tanpa menggunakan bantuan benda konkrit di sekitarnya⁶⁷.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Mental

Selain hal di atas Piaget juga berpendapat bahwa anak membentuk pengetahuannya melalui suatu eksplorasi lingkungan secara aktif. Menurutnya ada empat faktor yang mempengaruhi perkembangan mental seseorang yaitu⁶⁸:

1). Kematangan

Adalah suatu fungsi tubuh yang mengarah kepada kedewasaan dan telah matang secara fungsional dimana sistem syaraf sentral, koordinasi motorik, otak, perubahan anatomis dan fisiologis mulai berkembang⁶⁹. Pada faktor ini anak mulai berkembang kearah kedewasaan, akan tetapi hal ini belum cukup mampu menerangkan perkembangan mental anak secara rinci.

2). Pengalaman fisik

Hal ini terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan setempat yang mengakibatkan pengalaman secara nyata pada anak. Dalam hal ini anak dapat mengembangkan aktivitas dan juga ide yang mereka miliki. Sehingga anak akan lebih berkembang. Pengalaman fisik dapat diperoleh anak dengan cara meraba, menghitung, melihat, membaca bahkan dengan cara berbicara.

⁶⁷ Ramlah, Jurnal Pendidikan UNSIKA, *Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret pada Hukum Kekekalan Materi*, Vol. 3, No. 2, 2015, Hal. 223.

⁶⁸ Sri Wulandari Danoebroto, *Journal Of Matematics And Education, Teori Belajar Konstruktivis Piaget dan Vygotsky*, Vol. 2, No. 3, 2015, Hal 192.

⁶⁹ *Ibid*, Hal. 37.

3). Pengalaman sosial

Hal ini diperoleh dengan cara berinteraksi dengan orang lain seperti sedang saling berbicara, bertukar pendapat, perintah, bentakan bahkan hukuman. Dengan cara berinteraksi dengan orang lain maka egosentris dalam diri anak akan menurun dan dapat memahami bahwa tidak semua orang dapat meleakaukan atau menjadi seperti keinginannya, karena setiap individu memiliki pandangan atau keinginan masing-masing. Dengan pengalaman sosial ini anak akan menemukan cara baru dalam mengatasi masalah yang sedang mereka hadapi.

4). Keseimbangan

Merupakan suatu proses untuk mencapai tingkat fungsi kognitif individu kearah yang lebih tinggi⁷⁰. Keseimbangan ini dapat dicapai dengan asimilasi dengan cara menggabungkan informasi yang didapat anak dengan konsep struktur yang terjadi pada otak anak. Selain itu juga dengan cara akomodasi yang dilakukan untuk menerima hal atau informasi baru.

Selain itu perkembangan mental juga dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: lingkungan keluarga, teman sebaya, lingkungan masyarakat, sekolah bahkan sosial media⁷¹. Paling penting dalam pembentukan mental anak ialah pola asuh orang tua dan juga keadaan lingkungan sekitar. Orang tua

⁷⁰ *Ibid*, Hal. 38.

⁷¹ Ainil Fitri, Meri Neherta dan Heppy Sasmita, Jurnal keperawatan Abdurrb, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Masalah Mental Emosional Remaja di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta se Kota Pdang Pnjang Tahun 2018*, Vol. 2, No. 2, 2019, Hal. 69.

adalah pendidikan pertama bagi anak, sehingga orang tua akan sangat mempengaruhi. Selain orang tua juga ada yang mempengaruhi perkembangan mental siswa antara lain pematangan, pembelajaran dan pendidikan. Sedangkan syaraf atau bawaan fisik seorang anak didapatkan dari genetika yang diturunkan oleh orang tua mereka.

3. Kajian Tentang Kreatifitas

a. Definisi Perkembangan Kreativitas

Menurut Reni Akbar Hawadi perkembangan ialah seluruh proses perubahan potensi diri individu dan tampil dalam kualitas kemampuannya serta sifat dan ciri-ciri yang baru. Sedangkan menurut F.J Monks, dkk mengatakan bahwa perkembangan ialah suatu proses yang mengarah kepada kesempurnaan yang mana hal ini tidak dapat diulang kembali⁷².

Perkembangan ialah suatu proses menuju tingkat kematangan pada diri individu dan tidak dapat diulang.

Sedangkan kreativitas berasal dari bahasa Inggris *to create* yang artinya menciptakan. Sedangkan menurut pendapat para ahli kreativitas banyak sekali tergantung dari sudut pandang para ahli mengartikan. Berikut beberapa pendapat tentang kreativitas:

- 1). Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru guna untuk memecah masalah atau kemampuan

⁷² Nefri Anra Saputra dan Yuniarti Munaf, *Pengembangan Peserta Didik*, (Sleman: Deepublish, 2020), Hal. 1-2.

untuk melihat hubungan baru dengan unsur yang telah ada sebelumnya⁷³.

- 2). Menurut Guilford kreativitas adalah suatu prosesberfikir yang divergen, yaitu suatu kemampuan untuk memberi berbagai jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan⁷⁴.
- 3). Menurut Sternberg mengatakan bahwa kreativitas ialah suatu kemampuan untuk menciptakan lebih banyak⁷⁵.
- 4). Samiawan berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah⁷⁶.

Perkembangan kreativitas adalah suatu bentuk transfer dalam pengetahuan dan ketrampilan yang melibatkan intelegensi, gaya koknitif dan juga kepribadian yang mengarah pada tingkat kematangan dan tidak dapat diulang.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreatifitas seorang siswa sangat mudah dilihat oleh sebagia orang. Tapi tidak selamanya anak diam atau tak aktif bukan berarti tidak kreatif. Mungkin mereka hanya belum menunjukkan sisi kreatifnya. Semua anak biasa melakukan hal yang kreatif antara lain: menyanyi, menggambar,

⁷³ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), Hal. 25.

⁷⁴ Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran - Teori ...*, Hal.517

⁷⁵ Ratih Kusumawardani, *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning (Penelitian Tindakan Di Kelompok A Paud Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013)*, Vol. 9, No. 1, 2015, Hal. 144.

⁷⁶ Yeni Racmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdikbud, 2005), Hal. 15.

berfikir kritis dan masih banyak lagi. Berikut ciri-ciri kreativitas pada anak antara lain⁷⁷:

1). Anak bersifat aktif

Anak yang kreatif cenderung bersikap aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Keaktifan anak biasanya ketika mulai bertanya tentang hubungan sebab akibat. Anak juga mulai menunjukkan ide yang mereka punyai kepada orang lain.

2). Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Anak kreatif juga ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, mereka mulai melakukan eksperimen, eksplorasi, bermain, manipulatif, menebak bahkan mengajukan pertanyaan.

3). Lebih menggunakan imajinasi

Saat bermain peran atau bermain dengan sebaya anak lebih sering menggunakan imajinasi tanpa menggunakan kata “seandainya” imajinasi ini biasanya didapat dari pengalaman mereka.

4). Membutuhkan waktu lama untuk berkonsentrasi untuk tugas mandiri

Saat mengerjakan tugas secara mandiri anak cenderung membutuhkan waktu yang relatif lama. Hal ini karena anak membutuhkan pemahaman dan cara menemukan solusi terhadap tugas yang diberikan.

⁷⁷ Sri Mulyati dan Amalia Aqmarina Sukmawijaya, *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan, Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*, Vol. 2, No. 2, 2013, Hal. 125.

5). Menata sesuatu sesuai selera

Anak yang memiliki kreativitas tinggi maka memiliki selera dan pandangansendiri tentang apa yang mereka sukai. Mereka sudah mampu memilih mana yang cocok untuk dirinya dan mana yang tidak cocok.

6). Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa

Karena anak yang memiliki kreativitas cenderung haus akan pengetahuan, makanya anak meminta bantuan orang dewasa untuk membantunya. Hal ini dapat digunakan anak meniru apa yang dikerjakan orang dewasa.

7). Mengulang untuk hal yang lebih jauh

Anak sekali gagal pasti memiliki rasa penasaran yang lebih tinggi lagi, terus mencoba , mencoba danmencoba hingga mereka menemukan apa yang dicari.

Menurut Guilford membedakan ciri-ciri kreativitas menjadi dua yaitu ciri-ciri kreativitas kognitif dan afektif. Kreativias kognitif ialah yang berhubungan dengan kognisi, proses berfikir yang meliputi kelancaran, fkelsibelitas, elaborasion dalam proses berfikir dan gagasan. Kelancaran berfikir ialah kemampua untuk menghasilkan banyak ide dalam suatu perilaku kreatif. Hal ini ditekankan pada aspek kuantitas bukan kualitas. Flaksibelitas atau keluwesan dalam berfikir memiliki arti sebgai keluwesan dalam menggunakan ide, pandangan yang bervariasi untuk menentukan jawaban dari suatu pertanyaan yang ada. Mereka dapat dengan mudah menggantikan suatu pemikiran lama dengan pemikiran yang baru. Elaborasi adalah kemampuan dalam

mengembangkan suatu gagasan hingga diperoleh gagasan yang lebih rinci atau detail⁷⁸.

Ciri afektif dalam teori ini yang berkaitan dengan sikap dan perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, imajinatif, sikap berani mengambil resiko dan juga sikap menghargai⁷⁹. Sikap rasa ingin tahu selalu penasaran dengan cara atau sebab akibat terjadinya sesuatu, mereka lebih cenderung ingin mengetahui bagaimana cara terbentuknya, bagaimana bisa terjadi dan lain sebagainya. Sedangkan imajinatif siswa memainkan imajinasi dalam menyelesaikan tugas, pemikiran ini dapat terjadi secara abstrak maupun konkrit dengan berlandaskan pada pengalaman yang pernah di temui sebelumnya. Berani mengambil resiko yaitu mereka mampu melakukan inovasi dengan cara memikirkan hubungan apa yang akan terjadi jika mereka melakukan hal tersebut, selain itu mereka akan lebih percaya diri dan berani dalam melakukan suatu inovasi. Sikap menghargai bisa ditunjukkan kepada siapa saja, tidak hanya dengan individu lain maupun suatu karya tapi juga dengan benda lain seperti merawat buku kesayangan, membersihkan debu di boneka dan lain sebagainya.

c. Tahapan Perkembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu hal yang penting yang didapatkan sejak anak lahir. Setiap anak terlahir dengan bakat dan potensi mereka masing-masing. Potensi tersebut akan mati apabila tidak diasah. Maka dari itu pentingnya mengasah potensi yang dimiliki anak sejak dini. Kreativitas

⁷⁸ *Ibid*, Hal. 486-487.

⁷⁹ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Medan: Guepedia, 2019), Hal. 20.

bukanlah potensi yang didapatkan secara turun-temurun belaka, tetapi kemampuan yang dibentuk secara proses pengalaman, pembelajaran imajinasi dan juga cara berfikir⁸⁰. Kreativitas sendiri digolongkan menjadi empat kategori sebagai berikut⁸¹:

1) Kreativitas sebagai bakat individu

Hal ini dapat dirasakan saat kita memerlukan suatu ide untuk melakukan suatu hal. Dalam ide yang muncul kadang diperoleh dari suatu hal ataupun tiba-tiba ide itu sendiri muncul. Inilah yang disebut bakat alamiah individu.

2) Kreativitas sebagai proses

Menurut Arthur Koestler ia mencirikan kreativitas sebagai dua konsep yang tidak berhubungan tetapi, dalam ketidak sengaja telah menyatu. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen yang berbeda menjadi suatu gagasan atau ide baru. Penggabungan elemen-elemen ini didapat melalui suatu proses, penggabungan berbagai ide dan gagasan yang mana merupakan bahan baku dari penciptaan ide baru.

3) Kreativitas sebagai produk

Kreativitas sebagai produk dapat diartikan produknya yang dapat dilihat dengan kedua mata manusia. Produk kreativitas ini sangat beragam seperti karya lukis, kesenian dan lain sebagainya.

⁸⁰ Middy Boty dan Ari Handoyo, Jurnal Ilmiah PGMI, *Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang*, Vol. 4, No. 1, 2018, Hal. 44-45.

⁸¹ Andy Green, *Kreativitas dalam Public Relations*, (Jakarta: Erlangga, 2004), Hal. 5-7.

4) Kreativitas sebagai pengakuan dari orang lain

Kreativitas dalam konteks ini diartikan sebagai suatu hal yang dilakukan oleh orang yang kreatif, dimana lebih menekankan kepada nilai dan identifikasi konteks budaya. Ini terjadi karena adanya pengakuan kalayak luas terhadap seseorang sebagai elemen penting dalam kreativitas.

Perkembangan kreativitas merupakan perkembangan proses kognitif, maka dari itu kreativitas ditinjau melalui proses perkembangan mental yang dikemukakan oleh Jhon Piaget dimana ia menghubungkan antara kedewasaan dengan pertumbuhan kognitif dan perkembangan yang lalu setelah diadakan analisis secara mendalam dinamakan sebagai teori tahapan perkembangan⁸². Tahapan perkembangan kognitif inilah yang kemudian dijadikan sebagai landasan tahapan perkembangan kreativitas. Berdasarkan pengembangan teori perkembangan kognitif, Cropley menyebutkan tiga tahapan kreativitas sebagai berikut⁸³:

1). Tahap prekonvensional (*Preconventional phase*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 6-8 tahun dimana anak mulai menunjukkan spontanitasnya dalam membuat suatu karya. Pada tahap ini anak akan menghasilkan suatu karya tanpa memperdulikan aturan dan batasan dari luar. Anak dengan kemampuan dasarnya akan menciptakan suatu karya sebisa mereka, seperti mewarnai suatu benda atau gambar yang tidak sesuai warnanya, membuat gambar yang asal coret-mencoret

⁸² Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran - Teori ...*, Hal. 502

⁸³ Salamah, *Super Top No. 1 Tes CPNS Sistem Cat*, (Jakarta: Grasindo, 2016), Hal. 102-103.

dan lain sebagainya. Menurut orang dewasa hal ini sedikit kurang benar tapi menurut anak itu merupakan karya terbaik mereka.

2). Tahap konvensional (*Conventional phase*)

Tahap ini berlangsung pada anak usia 9-12 tahun. Anak pada tahap ini kemampuan berfikirnya dibatasi oleh aturan-aturan yang ada sehingga karya yang dihasilkannya akan terlihat kaku. Aturan-aturan dalam berkarya akan sangat terasa bagi anak. Mereka tidak dapat lagi membuat karya sesuka mereka seperti mereka harus mampu memadukan warna yang pantas, membuat suatu bentuk yang mirip dan lain sebagainya. Namun pada tahap ini juga anak mulai bersikap kritis dan evaluatif.

3). Tahap poskonvensional (*Conventional phase*)

Tahap ini berlangsung pada anak usia 12 tahun hingga dewasa, dimana anak mulai bebas menghasilkan karya baru yang sesuai dengan batasan-batasan atau aturan yang berlaku serta memuat nilai konvensional yang ada di lingkungan. Pada tahap inilah sejajar dengan tahap operasional formal pada teori perkembangan kognitif atau disebut juga dengan teori perkembangan mental, dimana pada tahap ini merupakan tahap potensial untuk mengembangkan kreativitas pada siswa.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas siswa tidak diukur hanya dari umur saja, tapi juga faktor yang mempengaruhi, menurut Hurllock antara lain⁸⁴:

1) Jenis kelamin

Anak laki-laki biasanya lebih kreatif dibandingkan dengan anak perempuan terlebih setelah masa kanak-kanak⁸⁵. Hal ini terjadi karena perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki banyak diberi kesempatan untuk mandiri dan berani mengambil resiko. Sedangkan anak perempuan cenderung lebih feminim dan tidak banyak tingkah.

2) Status sosial-ekonomi

Anak yang berasal dari keluarga berekonomi tinggi akan lebih kreatif dibandingkan anak yang berekonomi rendah. Hal ini terjadi karena pada anak yang berasal dari keluarga berekonomi tinggi, mereka diberikan kesempatan dan pengetahuan serta pengalaman yang lebih dibanding anak berekonomi rendah.

3) Urutan kelahiran

Setiap anak pasti memiliki daya kreativitas yang berbeda. Tetapi anak dengan urutan pertama atau anak tunggal akan memiliki kreativitas yang lebih lemah daripada adik-adiknya. Hal ini disebabkan anak pertama atau anak tunggal akan lebih ditekan pada penyesuaian

⁸⁴ Karina Indria dan Ayu Dwi Nindyati, *Jurnal Provitae, Kajian Konformitas Dan Kreativitas Affective Remaja*, Vol. 3 No. 1 2007. Hal 91-92

⁸⁵ Rachman Aviv dan Abdul Muid, *Diponegoro Journal Of Accounting, Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Akuntan*, Vol. 3, No. 3, 2014, Hal. 2

diri. Maka dari itu mereka akan menjadi anak yang lebih penurut dibandingkan dengan mencipta suatu hal yang berkekrativitas.

4) Intelligensi

Anak yang memiliki intelegensi yang tinggi maka akan memiliki kreativitas yang tinggi pula. Mereka akan dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan dan lebih tanggap dalam menyerap suatu gagasan baru.

5) Ukuran keluarga

Anak yang berasal dari keluarga kecil biasanya lebih kreatif daripada anak yang berasal dari keluarga besar. Karena dalam keluarga besar biasanya anak akan didik secara otoriter dan kondisi sosial ekonomi yang kurang menguntungkan juga mempengaruhi kreativitas siswa.

6) Letak lingkungan

Anak yang berasal dari kota biasanya biasanya lebih kreatif daripada anak yang bersal dari desa. hal ini dikarenakan sarana dan prasarana di kota lebih memadai dari pada di desa⁸⁶.

Selain itu faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi terhadap berkembang atau tidaknya suatu potensi bawaan yang dimiliki anak. Lingkungan yang terlalu otoriter akan membuat daya kreativitas anak tidak berkembang, namun lingkungan yang fleksibel akan membuat anak mudah mengeksplor daya kreativitasnya. selain itu Roger juga menyatakan bahwa

⁸⁶ Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran - Teori ...*, Hal. 511.

faktor pendorong kreativitas anak ada dua yaitu dorongan dari diri sendiri dan juga dorongan dari lingkungan⁸⁷.

1). Dorongan dari diri sendiri

Anak selalu memiliki kecenderungan diri sendiri untuk mewujudkan potensi serta mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya. Hal ini disebut potensi oprimer. Anak akan memiliki motivasi dan dorongan untuk berkembang.

2). Dorongan dari lingkungan

Lingkungan yang mempengaruhi kreativitas anak ialah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pada lingkungan keluarga merupakan lingkungan sentral untuk pengembangan potensi siswa, sedangkan lingkungan sekolah pendidikan dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi sehingga kreativitas anak akan terus berkembang. Lingkungan masyarakat yang sarat akan budaya juga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Beberapa hal ini dapat meningkatkan kreativitas siswa antra lain: dorongan, waktu, sarana, lingkungan yang merangsang, kesempatan menyendiri, orang tua yang tidak posesif cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan⁸⁸.

⁸⁷ Salamah, *Super Top No. 1 Tes...* Hal. 102.

⁸⁸ Eliza Herijulianti, Tati Svasti Indriani dan Sri Artini, *Pendidikan Kesehatan Gigi*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2001), Hal. 24-25.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini juga sebelumnya telah ada penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan tema yang sama, sehingga dapat memberikan gambaran pada penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. Skripsi karya Wenti Panjaitan dengan judul Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Melalui Pembelajaran Daring pada Kelas Tinggi di Sekolah Dasar⁸⁹.

Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan Kreativitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Pembelajaran Daring pada Kelas Tinggi di Sekolah Dasar

Hasil penelitian rencana pelaksanaan pembelajaran pada SD Negeri 64/I Muara Bulian berorientasi pada pembelajaran daring dan pembuatan RPP cukup mencakup komponen tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan juga penilaian. Perencanaan pembelajaran daring yang digunakan pada kelas V adalah hasil *download* dari internet. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran harus berpedoman pada silabus. Silabus yang digunakan adalah silabus tematik yang didalamnya memuat: identitas identitas sekolah yang meliputi nama dan kelas, KI, KD, satuan pendidikan mata pelajaran, alokasi waktu, tema, materi pokok, pembelajaran, sumber belajar dan penilaian. Dalam pembelajaran daring guru harus memahami materi

⁸⁹ Wenti Panjaitan, *Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Melalui Pembelajaran Daring pada Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*, dalam repository.unja.ac.id diakses pada 4 Desember pukul 19.30 WIB

dan materi dan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan kondisi lingkungan siswa. Pembelajaran kebanyakan dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan kadang kala menggunakan *zoom meeting*. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan memberikan soal objektif melalui *whatsapp group*, dan juga dengan tugas yang diberikan dalam tenggang waktu. Apabila mengumpulkan tepat waktu maka siswa adalah siswa yang disiplin dan bertanggung jawab. Selain itu evaluasi juga dilakukan dalam bentuk penilaian portofolio dan penilaian produk.

2. Skripsi karya Dewi Fatimah dengan Judul Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar⁹⁰.

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19* di kelas V A Sekolah Dasar Islam Terpadu Ahmad Dahlan.

Hasil penelitian perencanaan pembelajaran daring dilakukan dengan membuat RPP satu lembar yang terdiri dari tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang mana contohnya melihat dari internet. Selain itu beliau juga membuat media pembelajaran yang berupa video yang kemudian akan di *upload* ke *youtube*. Link vidio tersebut nantinya akan di bagikan ke siswa melalui aplikasi *whatsapp group*.setelah materi telah dipahami oleh siswa selanjutnya guru akan menjelaskan melalui aplikasi *zoom meeting*. Memepersiapan bahan ajar dilakukan dengan memahami materi dari buku kemudian diperkuat dengan

⁹⁰ Dewi Fatimah, *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar* dalam repository.unja.ac.id diakses pada 4 Desember 2021 pukul 21.45 WIB.

video yang telah diberikan. Metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode ceramah dengan guru memberikan materi dengan cara ceramah. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan aplikasi *whatsapp* yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dan *zoom meeting* yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran daring ialah dengan memberikan waktu untuk diskusi dan tanya jawab kepada siswa sebagai cara melakukan pendekatan sehingga siswa dapat berinteraksi dengan baik.

3. Penelitian karya Yani Yunita yang berjudul *Kreativitas Pembelajaran Jarak Jauh dalam Era New Normal di MIN 1 Banyumas*⁹¹.

Tujuan penelitian pertama untuk mendeskripsikan gambaran perencanaan kreativitas pembelajaran jarak jauh dalam era *new normal* di MIN 1 Banyumas. kedua untuk menganalisa pelaksanaan Kreativitas pembelajaran jarak jauh dalam era *new normal* di MIN 1 Banyumas. Ketiga untuk mengetahui hasil evaluasi kreativitas pembelajaran jarak jauh dalam era *new normal* di MIN 1 Banyumas.

Hasil penelitian adanya pembelajaran daring menuntut guru harus mahir menggunakan teknologi dan juga pembelajaran pertumpu pada internet. Menyikapi hal ini guru harus mampu membuat media audio visual dalam melakukan pembelajaran. Guru dapat mengirim video pembelajaran kepada siswa apabila mereka sudah terhubung ke internet, begitu pula sebaliknya siswa dapat menerima video pembelajaran apabila

⁹¹ Yani Yunita , *Kreativitas Pembelajaran Jarak Jauh dalam Era New Normal di MIN 1 Banyumas* dalam repository.iainpurwokerto.ac.id diakses pada 4 Desember 2021 pukul 21.00 WIB.

mereka telah terhubung ke internet. Dengan media ini guru dapat menyampaikan pembelajaran, dapat sebagai alat komunikasi atau alat penghubung keduanya.

proses pembelajaran di MIN 1 Banyumas dilakukan secara online. presensi dilakukan secara online, tugas juga secara online dengan menyimak video yang sudah diberikan oleh guru. Jika belum paham peserta didik bisa langsung bertanya kepada guru melalui aplikasi *whatsapp* untuk diberi penjelasan. Pengerjaan tugas setiap peserta didik berbeda ada peserta didik yang bisa langsung mengetahui dan mengerjakan tugas, adapula yang harus menunggu orangtua pulang karena tidak memiliki *handphone* pribadi. Kegiatan pembelajarn guru membuat vidio yang isinya menarik dan mudah dipahami, materinya singkat dan mudah dipahami oleh orang tua sehingga lebih mudah dalam mengajarkannya kepada anak, pengumpulan tugasnya juga memiliki waktu longgar bagi siswa yang tidak memiliki *handphone* sendiri. Evaluasi di MIN 1 Banyumas menggunakan *google form*. Hal ini karena akan memudahkan guru melakukan evaluasi terhadap siswa.

4. Skripsi karya Sylvia Rahman dengan judul Upaya Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Peseta Didik dengan Menggunakan Pembelajaran Daring di Masa Pademi Covid-19 MIN 7 Tulungagung⁹².

Tujuan penelitian pertama Untuk mengetahui secara mendalam upaya guru dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik

⁹² Sylvia Rahman, *Upaya Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Peseta Didik dengan Menggunakan Pembelajaran Daring di Masa Pademi Covid-19 MIN 7 Tulungagung* dalam repo.iain-tulungagung.ac.id diakses pada 5 Desember 2021 pukul 06.00WIB.

menggunakan media *group whatsapp* di masa pademi Covid-19 MIN 7 Tulungagung. Kedua Untuk mengetahui secara mendalam upaya guru dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik menggunakan *e-learning* di masa pademi Covid-19 MIN 7 Tulungagung. Ketiga Untuk mengetahui secara mendalam upaya guru dalam meningkatkan efektivitas belajar peserta didik menggunakan *zoom meeting* di masa pademi Covid-19 MIN 7 Tulungagung.

Hasil penelitian aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring *whatsapp* karena didalamnya memuat fitur ialah grup chatting, *video call*, kirim pesan, dan memiliki fitur mengetahui seorang dalam menerima informasi. Hal ini dinilai lebih efektif karena *whatsapp* merupakan aplikasi yang banyak digunakan dalam masyarakat. Pembelajaran yang efektif dilakukan dengan pengoordinasian materi. Pengorganisasian materi dilakukan dengan cara memilih materi atau bahan ajar yang baik dan sesuai serta menyusun materi tersebut sehingga terwujud kesatuan materi dalam bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dan jika ada materi yang sama dalam satu pembelajaran maka akan digabung menjadi satu.

Guru membangun komunikasi yang efektif dengan cara menyajikan penjelasan berupa video. Menyajikan materi dalam bentuk gambar atau video yang di share ke *whatsapp group* untuk menarik minat siswa atau antusiasme. pemberian latihan soal dengan batasan waktu untuk mengetahui penguasaan materi siswa, antusiasme siswa dan kedisiplinan

siswa. cara guru membangun komunikasi yang efektif kepada peserta didik mengawali pembelajaran dengan menyapa, menanyakan kabar, mendengarkan keluhan siswa selama pandemi dan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang telah dipelajari. Selain itu untuk mempermudah pembelajaran guru juga melakukan pengelompokkan materi agar mudah menyampaikan secara langsung melalui *zoom meeting*.

5. Skripsi karya Dhea Sari Rohadatul Aisy dengan judul Proses Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Tematik (Studi Kasus di Kelas III MI Miftahul Huda Desa Banjarejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung)⁹³.

Tujuan penelitian pertama untuk menganalisis perencanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik siswa kelas III MI Miftahul Huda Banjarejo. Kedua untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik siswa kelas III MI Miftahul Huda Banjarejo. Ketiga untuk menganalisis evaluasi pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik siswa kelas III MI Miftahul Huda Banjarejo.

Hasil penelitian rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan RPP satu lembar. Hal ini berpedoman pada kurikulum darurat yang diterapkan karena adanya virus covid-19. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di MI Miftahul Huda Banjarejo ialah menggunakan

⁹³ Dhea Sari Rohadatul Aisy, *Proses Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Tematik (Studi Kasus di Kelas III MI Miftahul Huda Desa Banjarejo Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung)* dalam repo.iain-tulungagung.ac.id diakses pada 5 Desember 2021 pukul 06.30 WIB.

buku pegangan siswa sedangkan media yang digunakan ialah video yang relevan dengan materi. Video tersebut diambil dari *youtube*. Guru melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi whatsapp. Pembelajaran sendiri dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hal ini dilaksanakan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Evaluasi yang dilakukan adalah penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian ketrampilan.

6. Skripsi karya Intan Zaspril Kurnila yang berjudul *Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDIT Al-Furqon Maospati Magetan*⁹⁴.

Tujuan penelitian pertama untuk mendeskripsikan dan menganalisis komunikasi guru dalam strategi pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDIT Al-Furqon Maospati Magetan. Kedua untuk mendeskripsikan dan menganalisis komunikasi guru dalam metode pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDIT Al-Furqon Maospati Magetan. ketiga untuk mendeskripsikan dan menganalisis komunikasi guru dalam proses pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDIT Al-Furqon Maospati Magetan.

Hasil penelitian strategi yang baik digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menyiapkan RPP. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pembelajaran. Perencanaan strategi ini dirancang harus memahami

⁹⁴ Intan Zaspril Kurnila, *Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDIT Al-Furqon Maospati Magetan*, dalam repo.iain-tulungagung.ac.id diakses pada 4 Desember 2021 pukul 21.30 WIB.

konsekwensinya yaitu tidak ada pembelajaran kelompok dan jika ada tugas maka siswa harus mengerjakan di rumah saja bersama orang tua. Sebelum melaksanakan perencanaan pembelajaran daring semua guru akan melakukan rapat dan wajib diikuti. Hal ini untuk menjamin kesiapan guru dalam menghadapi pembelajaran daring. pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *whatsapp* strategi yang digunakan ialah strategi inquiry, walau tidak semua mata pelajaran menggunakan strategi ini namun guru juga menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan blendet learning untuk memaksimalkan pembelajaran. aplikasi yang digunakan dalam komunikasi guru dengan siswa maupun orang tua siswa menggunakan Aplikasi digital seperti whatsapp dengan fitur *video call*, *google from*, *zoom meating*, dan *google meet* sebagai proses kegiatan.

7. Skripsi karya Dyah Ayu Kurniawati yang berjudul Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Online Via Whatsapp Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V MI Plus Al-Azhar Blitar⁹⁵.

Tujuan penelitian pertama untuk mengetahui pembelajaran Matematika di Kelas V MI Plus Al-Azhar Blitar selama pandemi Covid-19. Kedua untuk mengetahui peran guru Matematika sebagai Fasilitator, Pembimbing, Motivator, dan Komunikator dalam Menerapkan Pembelajaran *Online Via WhatsApp* Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V MI Plus Al-Azhar Blitar selama pandemi Covid-19. Ketiga untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam Menerapkan

⁹⁵ Dyah Ayu Kurniawati, *Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Online Via Whatsapp pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V MI Plus Al-Azhar Blitar* dalam repo.iain-tulungagung.ac.id Diakses Pada 19.26 WIB.

Pembelajaran *Online* Via *WhatsApp* Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V MI Plus Al-Azhar Blitar selama pandemi Covid-19

Hasil penelitian aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran adalah *whatsapp* sedangkan penyampaian materinya dengan menggunakan foto sebagai penuntasan masalah yang akan dipecahkan siswa disertai video untuk menambah pemahaman siswa. Penggunaan *WhatsApp* dinilai cukup memudahkan, maka dari itu pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Efisiensi waktu dan materi diberikan kepada siswa sehingga tidak merasa terbebani dengan setiap materi yang diberikan. Penugasan dilakukan menggunakan *google formulir*, foto dan video. Hasil penugasan akan dikirimkan melalui chat pribadi dengan menunjukkan identitas dan hasil kerja siswa. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan komunikator. Faktor Pendukung dalam pembelajaran ini antara lain: jaringan stabil, alat komunikasi, adanya dampingan dan pengawasan dari orang tua secara berkala, teman-teman dan lingkungan sekitar. Sedangkan faktor penghambat antara lain: Kurang stabilnya jaringan setiap siswa, tidak semua siswa memiliki *handphone android* pribadi, kurangnya pengawasan orang tua karena kesibukan bekerja dari orang tua, penangkapan pemahaman materi yang berbeda-beda.

8. Skripsi karya Izzahrotul Ulla Wardah Rahma yang berjudul Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring dengan Kemampuan Berfikir

Kritis Siswa Kelas V mata Pelajaran Matematika MI Raudlatul Falah Ture⁹⁶.

Tujuan penelitian pertama mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran daring di MI Raudatul Falah. Kedua untuk mengetahui kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran matematika kelas V MI Raudatul Falah. Ketiga untuk mengetahui hubungan kreativitas guru dengan kreativitas berfikir pada pembelajaran matematika kelas V MI Raudatul Falah.

Hasil penelitian dalam kreativitas guru terdapat 8 indikator, dari 33 responden. Pada indikator ke-1 menguasai dan *update* teknologe terdapat 24 responden yang memberi skor 4. Indikator ke-2 memahami ilmu poko dan ilmu pendamping yang terdapat 2 pertanyaan. Pertanyaan pertama hanya mampu dijawab 12 siswa skor 4 dan pertanyaan ke-2 14 siswa mendapat skor 4. Indikator ke-3 inovatif dan kreatif menyajikan materi terdapat 3 soal. Soal pertama sebanyak 16 mendapat skor 4, pertanyaan kedua 9 siswa mendapatkan skor 4, pertanyaan ketiga 18 siswa mendapat skor 4. Pada indikator ke-4 terdapat dua pertanyaan Soal pertama sebanyak 16 mendapat skor 4, pertanyaan kedua 11 siswa mendapatkan skor 4, indikator ke-5 mendesain pembelajaran online siswa menjawab sebanyak 5 siswa be skor 4. Indikator ke-6 mampu mengelola pembelajaran online terdapat 18 responden yang memilih skor 4. Indikator

⁹⁶ Izzahrotul Ulla Wardah Rahma, *Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring dengan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V mata Pelajaran Matematika MI Raudlatul Falah Turen*, dalam theses.uin-malang.ac.id diakses pada 4 Desember 2021 pukul 18.30 WIB

ke-7 kesesuaian memilih bahan ajar pembelajaran daring terdapat 18 responden yang memberi skor 4. Indikator ke-8 mampu mengontrol proses pembelajaran terdapat 21 responden yang memberi skor 4. Siswa kelas VC lebih menguasai indikator etnis ke-5 yakni menarik kesimpulan dari permasalahan yang dibuktikan dengan banyak siswa mampu menjawab soal nomor 4 yang mengandung indikator ke-5 sebanyak 29 siswa dengan presentase 87,87%. Kreativitas guru dalam pembelajaran daring berbanding lurus dengan kemampuan berfikir kritis pada siswa.

9. Skripsi karya Roikha Fatikhatul Janah dengan judul *Evaluasi Pembelajaran Sistem Daring pada Siswa Kelas IV Di MI Al-Ittihad Dukuhbenda Desa Bujil Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal*⁹⁷.

Tujuan penelitian mendeskripsikan bagaimana evaluasi pembelajaran sistem daring pada siswa kelas IV MI Al-Ittihad Dukuhbenda Desa Bujil Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal.

Hasil penelitian evaluasi pembelajaran daring di kelas IV MI Al-Ittihad Dukuhbenda dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain: perencanaan, pelaksanaan, analisis, dan perbaikan. Perencanaan evaluasi pembelajaran daring dilakukan dengan guru merencanakan materi untuk evaluasi pembelajaran seperti tugas harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring melakukan tiga aspek evaluasi yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Aspek kognitif dilakukan menggunakan instrumen evaluasi baik

⁹⁷ Roikha Fatikhatul Janah, *Evaluasi Pembelajaran Sistem Daring pada Siswa Kelas IV Di MI Al-Ittihad Dukuhbenda Desa Bujil Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal* Dalam repository.iainpurwokerto.ac.id Diakses pada 5 Desember 03.30 WIB.

tes maupun non tes dalam ulangan harian, penugasan harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Aspek psikomotorik penilaian berupa kinerja siswa saat mengerjakan penilaian praktik dan tugas yang dilakukan di rumah. Aspek afektif penilaian terkait dengan keaktifan atau respon siswa dalam pembelajaran. Analisis evaluasi pembelajaran daring dilakukan oleh guru dengan cara melihat strategi pembelajaran daring penggunaan metode, media menggunakan *whatsapp* dan sumber belajar. Tahap terakhir ialah perbaikan pembelajaran daring guna meningkatkan hasil dalam pembelajaran daring. Guru dapat menggunakan strategi dalam proses pembelajaran daring serta mampu meningkatkan efektivitas belajar.

10. Skripsi karya Sri Afni Aisyah dengan judul Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di MIN V Kota Palangka Raya⁹⁸.

Tujuan penelitian pertama untuk mendeskripsikan perencanaan evaluasi pembelajaran di MIN V Kota Palangka Raya. Kedua untuk mendeskripsikan pelaksanaan evaluasi di MIN V Kota Palangka Raya. ketiga untuk mendeskripsikan hasil evaluasi di MIN V Kota Palangka Raya. Keempat untuk mendeskripsikan kendala-kendala apa saja yang menghambat pelaksanaan evaluasi pembelajaran di MIN V Kota Palangka Raya.

Hasil penelitian perencanaan evaluasi dilakukan dengan cara menentukan tujuan evaluasi, menyusun kisi-kisi, menulis soal, uji coba

⁹⁸ Sri Afni Aisyah dengan judul *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di MIN V Kota Palangka Raya* dalam digilib.iain-palangkaraya.ac.id diakses pada 5 Desember 03.05 WIB

dan analisis soal, merevisi dan merakit soal. Karena adanya covid-19 maka pelaksanaan evaluasi di MIN V Palangka Raya menggunakan model *Computer Based Test* atau yang lebih dikenal dengan CBT. Namun khusus kelas IV A tetap menggunakan kertas ujian yang dikerjakan di rumah. Hasil evaluasi menggunakan CBT menyatakan bahwa pada mata pelajaran fiqih kelas III A terdapat sebanyak 13 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Kelas III B Mata pelajaran bahasa indonesia 17 siswa tuntas dan 2 siswa. Kelas IV A mata pelajaran akidah akhlak 12 siswa tuntas dan 12 siswa tidak tuntas 12 siswa. Kelas IV B mata pelajaran Qur'an Hadits 18 siswa tuntas dan 7 siswa tidak. Kelas V mata pelajaran PPKN 13 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 12. Hambatan pelaksanaan evaluasi pembelajaran antara lain: guru tidak dapat bertemu dengan siswa secara langsung, handphone yang digunakan siswa bergiliran dengan orang tuanya, tidak semua daerah jaringan internet lancar, tidak ada subsidi kuota, kesulitan mendapatkan nilai murni dari siswa.

Tabel perbandingan penelitian terdahulu

No.	Identitas penelitian dan judul penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	perbedaan
1.	Skripsi karya Wenti Panjaitan dengan judul Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Melalui Pembelajaran Daring pada Kelas Tinggi di Sekolah Dasar	a. Rencana pelaksanaan pembelajaran secara daring disesuaikan dengan kondisi lingkungan siswa. b. Pembuatan RPP mencakup komponen tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran dan penilaian. c. Evaluasi pembelajaran dengan memberikan soal objektif melalui <i>whasapp group</i> , dan dengan tugas yang diberikan dalam tenggang waktu	Sama-sama membahas pembelajaran daring di sekolah dasar	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran daring.
2.	Skripsi karya Dewi Fatimah dengan Judul Analisis	a. RPP satu lembar yang terdiri dari tujuan pembelajara,	Sama-sama membahas pembelajaran daring di sekolah	Penelitian saya lebih mengarah pada pengem-

	Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar	<p>langkah-langkah pembelajaran dan penilaian yang mana contohnya melihat dari internet</p> <p>b. Startegi yang digunakan guru dalam pembelajaran daring ialah dengan memberikan waktu untuk diskusi dan tanya jawab kepada siswa</p>	dasar	<p>bangan mental dan kreativitas saat pembelajaran daring.</p>
3.	Penelitian karya Yani Yunita yang berjudul Kreativitas Pembelajaran Jarak Jauh dalam Era New Normal di MIN 1 Banyumas	<p>a. Guru dapat mengirim vidio pembelajaran kepada siswa apabila mereka sudah terhubung ke internet</p> <p>b. Proses pembelajaran di MIN 1 Banyumas dilakukan secara online</p> <p>c. Evaluasi di MIN 1 Banyumas menggunakan <i>google form</i></p>	Sama-sama membahas tentang kreativitas dan pembelajaran daring	Penelitian saya mengarah pengembangan mental saat pembelajaran daring
4.	Skripsi karya Sylvia Rahman	a. Guru menyajikan materi	Sama-sama membahas tentang pem-	Penelitian saya lebih mengarah

	dengan judul Upaya Guru dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 MIN 7 Tulungagung	dalam bentuk gambar atau video yang di share ke <i>whatsapp group</i> untuk menarik minat siswa atau antusiasme b. Pembelajaran yang efektif dilakukan dengan pengoordinasian materi c. Guru membangun komunikasi yang efektif kepada peserta didik mengawali pembelajaran dengan menyapa	belajaran daring	pada pengembangan mental dan kreativitas
5.	Skripsi karya Dhea Sari Rohadatul Aisy dengan judul Proses Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Tematik (Studi Kasus di Kelas III MI Miftahul Huda Desa Banjarejo Kecamatan Rejotangan	a. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan RPP satu lembar. b. Media pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang relevan melalui	Sama-sama membahas pembelajaran daring	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran daring.

	Kabupaten Tulung-agung)	<p>aplikasi <i>Youtube</i></p> <p>c. Evaluasi yang dilakukan adalah penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian ketrampilan</p>		
6.	Skripsi karya Intan Zaspril Kurnila yang berjudul Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDIT Al-Furqon Maospati Magetan	<p>a. Strategi yang digunakan ialah strategi inquiry, walau tidak semua mata pelajaran menggunakan strategi ini.</p> <p>b. Menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan blendet learning untuk memaksimalkan pembelajaran</p> <p>c. Aplikasi yang digunakan dalam komunikasi guru dengan siswa maupun orang tua siswa</p>	Sama-sama membahas pembelajaran daring	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran daring.

		menggunakan Aplikasi digital		
7.	Skripsi karya Dyah Ayu Kurniawati yang berjudul Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Online Via Whatsapp Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V MI Plus Al-Azhar Blitar	<p>a. Pembelajaran dengan <i>whatsapp</i> dan penyampaian materinya dengan menggunakan foto sebagai penuntasan masalah</p> <p>b. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan komunikator</p> <p>c. Faktor terdiri dari faktor pendukung dan faktor penghambat</p>	Sama-sama membahas pembelajaran daring	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran daring.
8.	Skripsi karya Izzahrotul Ulla Wardah Rahma yang berjudul Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring	<p>a. Kreativitas guru terdiri dari 8 indikator</p> <p>b. Siswa kelas VC lebih menguasai indikator etnis ke-5 yakni</p>	Sama sama membahas berfikir kritis yang merupakan bagian dari mental	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran

	dengan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V mata Pelajaran Matematika MI Raudlatul Falah Turen	menarik kesimpulan dari permasalahan c. Kreativitas guru dalam pembelajaran daring berbanding lurus dengan kemampuan berfikir kritis pada siswa		daring.
9.	Skripsi karya Roikha Fatikhatul Janah dengan judul Evaluasi Pembelajaran Sistem Daring pada Siswa Kelas IV Di MI Al-Ittihad Dukuhbenda Desa Bujil Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal	a. Evaluasi pembelajaran daring di kelas IV MI Al-Ittihad Dukuhbenda dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain: perencanaan, pelaksanaan, analisis, dan perbaikan	Sama-sama membahas evaluasi pembelajaran daring	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran daring.
10.	Skripsi karya Sri Afni Aisyah dengan judul Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di MIN V Kota Palangka	a. Perencanaan evaluasi dilakukan dengan cara menentukan tujuan evaluasi, menyusun kisi-kisi, menulis	Sama-sama membahas evaluasi pembelajaran daring	Penelitian saya lebih mengarah pada pengembangan mental dan kreativitas saat pembelajaran

	Raya	<p>soal, uji coba dan analisis soal, merevisi dan merakit soal</p> <p>b. Pelaksanaan evaluasi di menggunakan <i>Computer Based Test</i>. Namun khusus kelas IV A tetap menggunakan kertas ujian.</p> <p>c. Hasil evaluasi menggunakan CBT banyak siswa yang tuntas</p> <p>d. Hambatan pelaksanaan evaluasi: tidak dapat bertemu siswa secara langsung, handphone bergiliran dengan orang tuanya, tidak semua daerah jaringan internet lancar, tidak ada subsidi kuota, kesulitan mendapatkan nilai murni</p>		daring.
--	------	--	--	---------

Berdasarkan penelitian terdahulu yang peneliti temukan ada kesamaan dan perbedaan. Letak kesamaannya adalah membahas perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan secara daring. dari kesamaan tersebut peneliti berusaha menghadirkan tujuan yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Perbedaan perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dengan menggabungkan pengembangan mental dan kreativitas dalam pembelajaran daring. sehingga penelitian ini memiliki unsur kebaharuan dan layak untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

C. Paradigma Penelitian

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan dengan menggunakan *gadget*, komputer yang didukung oleh kekuatan signal. Pembelajaran daring dilakukan adalah salah satu bentuk dari terobosan baru agar pembelajaran di Indonesia ini terus berjalan walaupun di tengah situasi pandemi. Tidak mudah melakukan pembelajaran daring karena banyak pro dan kontra akan adanya pembelajaran ini.

Perkembangan mental seorang anak di sekolah dasar adalah suatu hal yang sangat penting. Karena dengan berkembangnya mental anak sesuai dengan laju usianya akan berimbas pada tumbuh kembang serta perilaku seorang anak. Mental adalah suatu kondisi jiwa yang sangat penting. Maka dalam hal inilah pentingnya menjaga kesehatan mental anak.

Kreativitas adalah hal yang lumrah didengar semua orang. Setiap anak memiliki kreativitas masing-masing. Tapi kreativitas anak harus senantiasa difasilitasi dan diarahkan hingga kreativitas tersebut bisa berkembang. Perkembangan kreativitas mampu mendorong seorang anak melakukan sesuatu guna menunjang kehidupannya kelak.

Hubungan antara pembelajaran daring, perkembangan mental dan kreativitas antara lain:

1. Karena pembelajaran daring adalah pilihan terbaik agar pembelajaran dapat berlangsung, maka pentingnya memperhatikan perkembangan mental dan kreativitas pada anak. Hal ini akan berguna bagi masa depan siswa.
2. Mental berhubungan dengan kejiwaan yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, apalagi saat ini pembelajaran secara daring.
3. Perkembangan kreativitas akan berjalan seiring perkembangan mental anak.

Bagan paradigma penelitian

