

Dampak Pandemi Covid-19 Dan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Indonesia

Muhammad Ayyub Syamsul

Politeknik Negeri Fakfak

Email: muhammadayyub@polinef.id

Abstract

The presence of the Covid-19 pandemic has raised problems in Indonesia's education world. The policy to implement fruitful learning from home is a challenge in carrying out effective learning. An overview of learning in the era of the covid pandemic can be seen from the learning at the end of the 2019/2020 school year from various surveys conducted. The existence of simple online learning and learning that emphasizes giving assignments makes students experience learning boredom. Teacher creativity in carrying out solutive learning is needed through online learning with various complex platforms and offline learning.

Keyword: *Impact, Covid-19, Creativity, Learning.*

Abstrak.

Hadirnya pandemi Covid-19 memunculkan masalah dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kebijakan untuk menerapkan belajar dari rumah berbuah menjadi tantangan dalam menjalankan pembelajaran yang efektif. Gambaran dari pembelajaran di era pandemi covid dapat terlihat dari berbagai survei yang dilakukan. Adanya pembelajaran *online* yang sederhana dan pembelajaran yang menekankan pada pemberian tugas, membuat peserta didik mengalami kejenuhan belajar. Kreativitas guru dalam menjalankan pembelajaran yang solutif sangat diperlukan, baik melalui pembelajaran *online* dengan berbagai platform yang kompleks maupun pembelajaran secara *offline* yang solutif

Kata kunci: Dampak, Covid-19, Creativity, Learning

LATAR BELAKANG

Masa awal hadirnya Pandemi Covid 19 memaksa para menteri menerbitkan aturan untuk beraktivitas dalam berbagai sektor, tanpa terkecuali sektor pendidikan. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Empat Menteri terkait pembelajaran pada tahun 2020/2021, menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran mempertimbangkan tingkat risiko penyebaran COVID-19 di wilayahnya. Adapun resiko penyebaran covid-19 berdasarkan klasifikasi daerah di zona kuning, oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Dengan kata lain, pembelajaran pada zona tersebut melangsungkan proses belajar dari rumah. Adapun pada zona hijau diijinkan oleh pemerintah untuk menyelenggarakan proses belajar tatap muka di sekolah, namun dengan protokol kesehatan yang ketat. (Ditpsd Kemdikbud, 2020)

Aturan di atas diberlakukan karena pembelajaran tidak boleh berhenti dalam dunia pendidikan meski ditengah kehadiran pandemi Covid-19. Berhentinya proses pembelajaran meskipun dalam waktu yang tidak lama, akan menghambat perkembangan peserta didik dari segi kognitif, afektif bahkan psikomotirk. Selain itu berhentinya pembelajaran dalam jangka lama akan menimbulkan kelambatan untuk menghasilkan generasi yang bermutu.

Proses pendidikan pada tahun ajaran 2021/2022 untuk di zona merah, oranye dan kuning diharuskan untuk tetap produktif meskipun menjalankan proses belajar dari rumah. Tenaga pendidik dituntut untuk menyerahkan segenap kemampuan melakukan inovasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Begitupun dengan aktivitas pembelajaran yang ada di zona hijau yang diijinkan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Meski diijinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah, tetapi harus dilaksanakan dengan protokol-protokol kesehatan yang ketat. Oleh karena itu, pembelajaran baik dari rumah dengan *online* ataupun *offline* dan pembelajaran di sekolah dengan protokol –protokol kesahatan yang ketat, sama-sama menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan.

Penerapan pembelajaran dari rumah secara *online* secara teoretis dan praktis dianggap sangat efektif untuk diterapkan ditengah pandemi Covid-19 (Nurkolis & Muhti, 2020) namun hal itu sangatlah tidak mudah untuk diwujudkan terlebih dalam skala nasional. Sebab hadirnya pandemi Covid-19 terjadi secara tiba-tiba dan memaksa untuk mengubah kebiasaan lama tanpa upaya persiapan yang optimal terlebih dahulu. Selain

itu, kreativitas guru yang belum optimal juga menjadi hambatan utama untuk beralih. Sebagaimana kutipan Esti Maharani yang merujuk survei tahun 2016 oleh Pusat Teknologi dan Komunikasi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menegaskan bahwa 60% guru tidak siap dengan teknologi (Maharani, 2018).

Kinerja guru semasa pandemi tentu berbeda sebelum pandemi hadir membawa masalah dalam dunia pendidikan. Hasil studi menunjukkan bahwa dampak negatif pembelajaran selama pandemi Covid-19 yaitu menurunkan kualitas pembelajaran karena kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran jarak jauh membuat guru tidak fokus bekerja karena adanya gangguan dari interaksi selama berada di rumah (Rokhani, 2020).

Tetapi mau tidak mau, suka atau tidak, semua pihak mulai guru, orang tua, dan peserta didik harus siap menjalani pembelajaran di era pandemi covid 19 yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* (Wijoyo & Indrawan, 2020). Oleh karena itu kecakapan teknologi dengan segala kelengkapan fasilitasnya, maupun kreativitas guru di era pandemi covid 19 sangatlah dibutuhkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai dampak COVID-19 terhadap dinamika pembelajaran dalam dunia pendidikan di Indonesia.

KAJIAN TEORITIS

Kajian teoretis dalam penelitian terdiri dari dua bagian yaitu konsep pembelajaran dan pembelajaran daring.

Pengertian Pembelajaran

Istilah mengenai pembelajaran adalah gabungan atau kombinasi dari dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Menurut KBBI, pembelajaran berarti proses atau cara pembuatan menjadikan makhluk hidup belajar. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebagai hasil dari memori, persepsi dan metakognisi yang mempengaruhi pemahaman. Pembelajaran mempengaruhi pemahaman sebagai hasil dari memori, persepsi, dan metakognisi. Pembelajaran adalah proses belajar yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan kemampuan belajarnya dengan mengembangkan berpikir kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan kemampuan membangun pengetahuan baru (Yuberti, 2014)

Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁷ Miarso. Berpendapat bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang sengaja dilakukan dengan tujuan yang telah ditentukan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan pelaksanaannya dikendalikan.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. (Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Berdasarkan uraian di atas maka aktivitas yang dilakukan oleh guru adalah mengajar sedangkan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik adalah belajar. Aktivitas dari keduanya tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran yang akan dipelajari selama kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran pada intinya menstimuli peserta didik agar terjadi proses belajar pada para peserta didik sekaligus transfer ilmu pengetahuan baik dari guru maupun dari sumber belajar yang dipelajari oleh peserta didik secara mandiri.

Pembelajaran Daring

Istilah Daring merupakan akronim dari “dalam jaringan”. Istilah dari sering digunakan untuk mengisyaratkan bahwa kegiatan tersebut dilaksanakan dengan sistem daring yang fasilitas internet. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. (Bilfaqih & Qomaruddin, 2016) Selain itu pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan teknologi internet sehingga memungkinkan terjadinya kelas *online* yang tidak lagi memerlukan pertemuan di kelas secara tatap muka disekolah. Di era pandemi, atau bencana alam, ataupun karena faktor lain yang mendesak untuk mengharuskan adanya *physical distancing*, maka pembelajaran daring dapat menjadi solusi untuk tetap dapat menjalankan proses pembelajaran sebagai sebuah keharusan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, berita, dan sebagainya. Sedangkan menurut ahli bahwa kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2007) Proses pengumpulan data dari artikel ini diperoleh dari berita dan artikel-artikel pada jurnal online. Peneliti melakukan penelusuran artikel dengan menggunakan kata kunci “ Dampak Covid-19” dan “Kreativitas Guru” serta “Pembelajaran Online”. Berdasarkan penelusuran dari kata kunci tersebut, maka diperoleh beberapa berita dan artikel pada jurnal *online*. Adapun artikel-artikel yang didapatkan, maka dipilih artikel yang paling relevan yang memuat pembahasan tentang dampak Covid-19 dan kretivitas guru serta pembelajaran *online*. Teknik penelitian yang dilakukan dengan dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan berita (Arikunto, 2010). Uji validitas, peneliti menggunakan triangulasi sumber data. Analisis dilakukan dengan 4 tahap, yaitu dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, display data sampai kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu dampak era pandemi Covid-19 terhadap pembelajaran guru dan kreativitas guru merancang pembelajaran solutif di era pandemi covid 19.

Dampak Era Pandemi Covid 19 pada Pembelajaran

Hadrinya Covid-19 di Indonesia pada akhir tahun 2019 memaksa guru melaksanakan pembelajaran secara darurat di luar dari kebiasaan, yaitu dengan pembelajaran jarak jauh. Kondisi ini akan terus berjalan sampai kondisi sudah menjadi aman. Guru yang pada awalnya melaksanakan pembelajaran dengan tatap muka di sekolah, diubah menjadi pembelajaran tatap layar secara *online*. Ada juga yang karena keterbatasan fasilitas, maka diberlakukan pembelajaran jarak jauh yang sifatnya penugasan terstruktur dan belajar di rumah melalui program televisi.

Terdapat berbagai survei yang telah dilakukan untuk meninjau pelaksanaan pembelajaran saat pandemi covid 19. Diantaranya survei yang telah dilakukan pada April 2020 oleh Tim Fungsi Tata Kelola Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Terdapat beberapa aspek dalam temuan survei tersebut, diantaranya tentang media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan teknologi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Dalam survei tersebut ditemukan bahwa media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 63,4% sekolah menggunakan internet/ *online*/ daring dalam kegiatan *home learning*. Sedangkan bagi sekolah yang menggunakan media non elektronik (mengunjungi rumah, memberi tugas lewat pos, orang tua hadir di sekolah) sebesar 30,6%. Adapun 6% yang merupakan sisa dari persentase di atas menggunakan media lainnya seperti memberikan buku paket kepada peserta didik, sistem getok tular yakni teman terdekat yang punya akses internet memberitahu info dari guru dan bahkan ada juga yang menerapkan belajar mandiri. (Tim Fungsi Tata Kelola Direktorat SD, 2020)

Adapun aspek teknologi yang digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran, yaitu sebanyak 69.1% responden menjawab bahwa aplikasi yang digunakan adalah *WhatsApp group*. Selanjutnya sebanyak 10% menggunakan *Google Hangouts Meet/ Classroom/ Drive*, dan juga 7.8% menggunakan media sosial (Facebook, Youtube, Instagram dan lain-lain), adapun sisanya menggunakan website platform sekolah 2,267%, serta 1,27% menggunakan aplikasi line. (Tim Fungsi Tata Kelola Direktorat SD, 2020)

Berdasarkan data di atas ditemukan bahwa pembelajaran *online* dilaksanakan sebanyak 63,4%. Namun dari jumlah tersebut, perlu ditinjau mengenai kriteria dari pembelajaran *online*. Sebab dari 63,4% yang dianggap menerapkan pembelajaran *online*/daring/ internet, yang mendominasi adalah penggunaan aplikasi sederhana yaitu WhatsApp dengan jumlah persentase 69.1%. Penggunaan aplikasi media sosial yang sederhana sebagai media pembelajaran *online*, tentunya masih terdapat kekurangan dalam penerapannya, bahkan diragukan untuk dinamakan sebagai pembelajaran *online*. (Tim Fungsi Tata Kelola Direktorat SD, 2020)

Secara konseptual, suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran *online* jika memenuhi 80% kriteria dari isi pembelajaran secara *online*. Namun, jika isi pembelajaran *online* hanya mencakup 1-29%, maka pembelajaran itu disebut dengan pembelajaran *web facilitated*. Kemudian dinamakan sebagai pembelajaran campuran atau *hybrid learning* kalau materi pembelajaran secara *online* mencakup 30-80%. (Allen & Seaman, 2013) Maka oleh karena itu menggunakan media sosial seperti WhatsApp tentunya sangatlah sederhana yang tidak dapat menjangkau kebanyakan dari seluruh pelaksanaan pembelajaran, kecuali dijadikan sebagai media pendukung dalam memadukan platform lain yang lebih kompleks.

Keberhasilan suatu pembelajaran jarak jauh baik *offline* maupun secara *online* dapat dinilai dari respon peserta didik sebagai pembelajar. Sebab pembelajaran yang baik akan membangkitkan motivasi peserta didik yang akan berujung pada peningkatan hasil belajar. Mengenai respon peserta didik dalam menjalani pembelajaran di masa Covid-19, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) melakukan sebuah survei. Hasil dari survei ini bahwa peserta didik menunjukkan 23% merasa senang dengan pembelajaran jarak jauh, sedangkan sebanyak 77% peserta didik merasa tidak senang dengan pembelajaran jarak jauh. (Umar & Nursalim, 2020)

Salah satu keluhan peserta didik yang diterima oleh pihak KPAI adalah keterbatasan sarana dan prasarana dalam menjalankan pembelajaran secara jarak jauh dengan *online*, kurangnya interaksi yang terjalin, serta banyaknya tugas yang menumpuk selama pembelajaran jarak jauh. (Umar & Nursalim, 2020) Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Purwanto yang menemukan bahwa dampak pembelajaran ditengah Covid-19 membuat peserta didik mengalami kejenuhan belajar. (Purwanto et al., 2020)

Penerapan pembelajaran jarak jauh secara *offline* dan *online* yang sangat sederhana, tentu akan lebih menekankan pada pemberian tugas. Hal ini terjadi karena interaksi guru dengan peserta didik yang sangat minim. Imbas dari pembelajaran semacam ini tentu mengurangi pemenuhan hak peserta didik dalam belajarnya selama pandemi Covid-19, sehingga sangat memungkinkan untuk terjadi kejenuhan belajar. Maka oleh karena itu, dibutuhkan peran orang tua sebagai pendamping dalam proses belajar anak semasa pandemi Covid-19.

Terjadinya pembelajaran *online* yang sederhana, pembelajaran jarak jauh yang menekankan pemerolehan tugas dan kondisi kejenuhan yang dialami peserta didik, tentunya tidak lepas dari masalah pendidikan yang ada di Indonesia. Masih ditemukan kesenjangan fasilitas pendidikan antar daerah terutama perkotaan dan pedesaan. Perlu dilakukan pembangunan pendidikan secara utuh dengan dukungan dari berbagai pihak terkait.

Menurut BPS dalam Sukardi masih terdapat kesenjangan antara peserta didik yang ada di perkotaan dengan di pedesaan. Persentase penggunaan telepon seluler oleh peserta didik di perkotaan mencapai 76,60%. Adapun peserta didik di pedesaan hanya 64,69%. Kemudian persentase peserta didik yang memakai komputer di perkotaan mencapai 31,37% dan itu lebih besar dua kali lipat dari penggunaan komputer peserta didik yang ada di desa 15,43%. Peserta didik yang menggunakan internet di perkotaan 62,51% dibandingkan yang ada di pedesaan 40,53%. Secara nasional peserta didik yang menggunakan internet baru mencapai 53,06%. (Sukardi, 2020)

Berdasarkan ulasan di atas bahwa pembelajaran semasa pandemi Covid-19 memberikan dampak serius terhadap kualitas pembelajaran. Adanya kejenuhan dari peserta didik yang tinggi sebagai dampak yang utama. Kenyataan tersebut secara satuan pendidikan, harus mampu disikapi oleh kalangan pendidik untuk menjamin aktivitas pembelajaran tetap berjalan, sambil membangkitkan motivasi peserta didik.

Pendidikan dalam skala nasional tidak lain merupakan sebuah ekosistem yang semua komponennya saling berkaitan. Sebagai sebuah ekosistem maka pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kebijakan politik, persediaan teknologi, kelengkapan infrastruktur, serta dukungan dari orang tua dan masyarakat. Dengan dukungan tersebut, maka pendidikan jarak jauh yang dilakukan selama pandemi Covid -19 akan dapat memberikan manfaat secara optimal bagi peserta didik.

Kreativitas Guru Merancang Pembelajaran Yang Solutif di Era Pandemi Covid 19

Keharusan menerapkan pembelajaran yang kreatif di masa pandemi Covid-19, mendorong guru untuk terus mengembangkan kompetensinya. Guru yang kaya dengan kreativitas akan berusaha memastikan peserta didiknya belajar dengan baik. Kualitas pembelajaran di masa pandemi Covid-19 banyak ditentukan dari kreativitas seorang guru dalam menjalankan pembelajaran.

Untuk memahami lebih dalam mengenai istilah kreativitas, maka perlu disajikan terlebih dahulu maksud dari istilah kreativitas. Menurut Munandar bahwa terdapat ciri-ciri dari orang yang kaya kreativitas, diantaranya adalah mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, mempunyai daya imajinasi serta mampu mengungkapkan gagasan yang orisinal dalam pemecahan masalah. (Munandar, 1999) Selain itu menurut Santrock kreativitas ialah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa serta menghasilkan solusi yang unik atas suatu masalah. (Santrock, 2010) Kemudian menurut Solso bahwa kreativitas yaitu aktivitas kognitif yang menghasilkan pandangan baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil pragmatis. (Solso et al., 2008)

Berdasarkan uraian di atas, maka orang kreatif tidak lepas dari kelihaihan dalam memecahkan masalah. Sumbangsi dari kreatifitasnya sangat dibutuhkan, terutama dalam masa pandemi Covid-19. Guru yang kaya dengan kreativitas akan selalu berusaha mencari solusi dari permasalahan pembelajaran ditengah pandemi Covid-19. Di era kenormalan baru, kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat dituangkan dalam pembelajaran jarak jauh secara *online* maupun pembelajaran tatap muka secara *offline* namun dengan protokol kesehatan yang ketat.

Pembelajaran *online* dapat diterapkan dengan memanfaatkan berbagai macam platfrom yang memiliki banyak fitur. Oleh karena itu agak miris jika kebanyakan guru di Indonesia hanya memanfaatkan media WhatsApp dalam menerapkan pembelajaran *online*. Sebenarnya telah banyak aplikasi pembelajaran *online* yang bisa digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berbagai platfrom yang dapat dimanfaatkan secara gratis maupun berbayar diantaranya Google Clasroom, Edmodo, Sevima Edlink, Moodle dan lain-lain. Berbagai platfrom tersebut dapat menampung materi dan tugas bagi peserta didik, selain itu guru dapat memberikan kuis sebagai latihan bahkan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran secara *teleconference*.

Google clasroom dirancang untuk memudahkan interaksi guru dengan peserta didik dalam dunia maya. Platform ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. (Albantani & Rozak, 2018) Google clasroom memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk menyusun topik-topik yang nantinya akan diikuti dan dipelajari oleh peserta didik. Setiap topik dapat diisi dengan berbagai materi yang telah dibuat. Google clasroom dapat

melaksanakan pembelajaran secara teleconference karena sudah terhubung dengan Google Meet. Yang lebih menarik lagi, platform ini dapat menautkan *link* Youtube yang berisi tontonan pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru ataupun yang dibuat oleh orang lain, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Keefektifan pemakaian Google classroom terbukti efektif sebagaimana penelitian dari Sabran dan Sabara dalam kutipan (Arizona dkk) bahwa secara keseluruhan penggunaan Google classroom cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. (Arizona et al., 2020) Penelitian tentang Google classroom juga dilakukan oleh Ashoumi dan Shobirin bahwa terdapat respon sangat baik dari pembelajar dalam pemanfaatan Google Classroom. Artinya media ini sangat menarik, sebab menyajikan berbagai kemudahan mengakses materi, kapanpun dan dimanapun. (Ashoumi & Shobirin, 2019)

Platform yang kedua yaitu Edmodo sebagai perusahaan yang dapat digunakan untuk membuat kelas virtual. Edmodo menawarkan komunikasi, kolaborasi dan pembinaan guru dan sekolah. Aplikasi ini hampir sama dengan Google classroom yang memiliki fitur menarik. Edmodo memungkinkan guru menyajikan berbagai materi pembelajaran, membuat kuis kepada peserta didik, dan mengelola komunikasi dengan peserta didik, dan orang tua.

Presepsi peserta didik terhadap penggunaan Edmodo memiliki persepsi positif. Penelitian dari Khaleel M. Ali-Said di Universitas Taibah Turki, menemukan bahwa terjadi persepsi positif peserta didik terhadap Edmodo sebagai platform untuk lingkungan belajar mobile. Hal itu terjadi karena Edmodo memiliki banyak manfaat dalam mendukung proses pembelajaran seperti memfasilitasi komunikasi pembelajaran. Peserta didik juga senang dalam memanfaatkan Edmodo karena memungkinkan mereka untuk belajar pada waktu yang tepat. (Al-Said, 2015)

Selain Google classroom dan Edmodo, berbagai platform lain yang juga tidak kalah menarik yaitu Moodle dan Sivema Edlink. Penggunaan berbagai platform ini dapat dimanfaatkan oleh para guru secara gratis maupun berbayar dan akan mendapatkan berbagai manfaat dan kemudahan dalam menggunakannya. Penggunaan berbagai platform ini dapat didesain oleh para guru sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Adapun guru sebagai pemula untuk menerapkan berbagai platform di atas dapat belajar

secara mandiri ataupun dibantu dengan berbagai tutorial yang ada di internet memuli web ataupun video tutorial di Youtube.

Menerapkan pembelajaran secara *online* merupakan pilihan yang tepat dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh, namun tidak semua sekolah yang ada di Indonesia dapat menerapkannya. Adanya kesenjangan fasilitas internet, perangkat elektronik yang kurang serta kesiapan peserta didik merupakan hambatan nyata untuk mewujudkannya. Namun kendati serba kekurangan, seorang guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya agar pembelajaran tidak terhenti.

Daerah yang dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah dan juga susah untuk mendapatkan akses internet, bisa menerapkan pembelajaran jarak jauh secara *offline*. Untuk pola *offline* yaitu dengan menerapkan tugas-tugas ataupun materi apa saja yang harus dikerjakan oleh peserta didik selama di rumah. Selain itu peserta didik dapat diberikan buku pegangan berupa panduan kegiatan yang di desain sedemikian rupa sehingga mudah diikuti, dijalankan dan dipahami oleh peserta didik. Jika memungkinkan untuk dilakukan, maka bisa dilengkapi dengan pemberian rekaman atau video pembelajaran yang berupa file untuk dipelajari peserta didik selama di rumah. Kemudian diupayakan sedemikian rupa pembelajaran dapat memantik nalar peserta didik atau menggugah daya kritisnya untuk berfikir lebih dalam sehingga ada interaksi hangat, perdebatan positif saat melakukan konfirmasi kepada teman, orang tua maupun kepada guru.

Lebih lanjut terkait dengan pelarangan proses pembelajaran di sekolah, terdapat tawaran solutif dari Syamsul Arifin yang mengajukan konsep pembelajaran berbasis komunitas. Artinya tidak semua peserta didik belajar di rumah karena masih bisa menyelenggarakan pembelajaran berbasis komunitas. Caranya dengan mengklasterisasi peserta didik berdasarkan wilayah lalu di tempat tersebut pembelajaran bisa dilaksanakan. Lebih lanjut menurut Syamsul Arifin mengungkapkan jika hal itu bisa diterapkan, justru akan menjadi pemandangan yang luar biasa karena kita akan melihat pembelajaran di mana-mana seperti masjid, pos ronda maupun taman terbuka. (Adha, 2020)

Memperhatikan tawaran solutif di atas, tentunya harus diterapkan sambil menerapkan *phisycal distance* dan menaati protokol-protokol kesehatan yang ketat. Adapun mengenai boleh tidaknya dilaksanakan tawaran solutif di atas pada zona kuning, oranye bahkan merah, maka harus tetap mendapatkan persetujuan dari tim gugus tugas

percepatan penanganan pandemi Covid-19. Sebab keselamatan peserta didik menjadi prioritas utama ditengah pandemi Covid-19 dalam dunia pendidikan.

Adapun pada zona hijau, pembelajaran yang dijalankan tentunya tidak seperti biasanya sebelum Covid-19 muncul ditengah kehidupan manusia. Meski diijinkan untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah, namun protokol-protokol kesehatan wajib dijalankan mulai dari mencuci tangan, memakai masker, mengecek suhu tubuh, menjaga jarak dan lain-lain. Pembelajaran tatap muka di sekolah pada era pandemi Covid 19, mewajibkan sekaligus memprioritaskan keselamatan peserta didik. Artinya ketika pembelajaran tatap muka di sekolah sudah mengancam keselamatan peserta didik (wilayah sekolah berubah status ke zona darurat Covid-19), maka pembelajaran di sekolah wajib untuk beralih ke sistem belajar dari rumah.

Demi meringankan resiko penularan pada pembelajaran zona hijau, maka pembelajaran dapat dilangsungkan di luar kelas ataupun di luar sekolah (*outdoor*) di tempat yang jauh dari keramaian. Upaya tersebut penting untuk dilakukan karena studi terhadap sifat dari virus Covid-19, menurut William Schaffner yang dikutip oleh Vania Rossa bahwa virus Covid-19 dapat bertahan hidup lebih lama di ruangan tertutup ketimbang di luar ruangan. Olehnya itu resiko tertular lebih rentan terjadi di dalam ruangan ketimbang penularan di alam terbuka (Rossa, 2020) Manfaat lain dari pembelajaran ini adalah peserta didik dapat lebih dekat dengan alam dan bisa belajar langsung dari kehidupan nyata secara kontekstual.

Berdasarkan berbagai uraian di atas, maka kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang solutif ditengah pandemi Covid-19 sangat dimungkinkan untuk dilakukan. Pembelajaran yang solutif bisa dirancang dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh secara *online* maupun seara *offline*. Menerapkan pembelajaran secara *online* dapat lakukan dengan membuat kelas virtual dengan menggunakan berbagai platform yang tersedia secara gratis maupun berbayar untuk mendapatkan fitur yang lebih lengkap. Adapun pembelajaran *offline* bagi wilayah yang kesulitan menjangkau sarana dan prasarana elektronik bisa menerapkan pembelajaran berupa penugasan dan membagikan buku panduan kegiatan pada peserta didik. Adapun wilayah zona hijau yang diijinkan melakukan pembelajaran tatap muka, maka dapat menerapkan pembelajaran secara *outdoor* agar meminimalisir resiko penularan, demi keselamatan peserta didik secara khusus dan semua pihak secara umum.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran ditengah pandemi Covid-19 menjadi tantangan dan memerlukan kreativitas dari seorang guru. Adanya kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran *online* yang masih sangat sederhana, menunjukkan belum optimalnya pembelajaran semasa pandemi covid 19. Kreativitas seorang guru dalam menjalankan pembelajaran semasa pandemi Covid-19 sangat dibutuhkan dengan merancang pembelajaran yang solutif. Pembelajaran yang solutif bisa dituangkan melalui pembelajaran jarak jauh secara *online* dengan pemanfaatan platform kelas virtual maupun pembelajaran jarak jauh secara *offline*.

DAFTAR REFERENSI

- Adha, T. (2020, June 17). Melalui Webinar, UMM Bahas Kesiapan Pendidikan di Era New Normal. Timesindonesia.Com.
- Albantani, A. M., & Rozak, A. (2018). Desain perkuliahan bahasa arab melalui google classroom.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2013). Changing course: Ten years of tracking online education in the United States. ERIC.
- Al-Said, K. M. (2015). Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and Their Real Barriers towards Them. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 14(2), 167–180.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 5(1), 64–70.
- Ashoumi, H., & Shobirin, M. S. (2019). Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa dengan Media Pembelajaran Kelas Virtual Google Classroom. E-Prosiding SNasTekS, 1(1), 149–160.
- Bilfaqih, Y., & Qomaruddin, M. N. (2016). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. CV Budi Utama.
- Ditpsd Kemdikbud. (2020). PANDUAN PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN PADA TAHUN AJARAN 2020/2021 DAN TAHUN AKADEMIK 2020/2021 DI MASA PANDEMI CORONAVIRUS DISEASE 2019 (COVID-19). gtk.kemdikbud.go.id.
- Maharani, E. (2018, December 12). Kemendikbud: hanya 40 persen Guru Siap dengan Teknologi. Republika Id.
- Munandar. (1999). Kreativitas dan keberbakatan: Stretegi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. PT Gramedia Pustaka Utama.

- Nurkolis, N., & Muhdi, M. (2020). Keefektifan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 212. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.535>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Rokhani, C. T. S. (2020). Pengaruh Work From Home (WFH) Terhadap Kinerja Guru SD Negeri Dengkek 01 Pati Selama Masa Pandemi Covid-19. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 424–437.
- Rossa, V. (2020, June 3). Ini Risiko Tertular Covid-19 di dalam Ruangan Vs di Luar Ruangan. *Suara.Com*.
- Santrock. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Solso, R. L., Maclin, O. H., & Maclin, M. K. (2008). *Psikologi kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukardi, M. (2020, October 8). Sedih, Banyak Pelajar Tak Punya Ponsel atau Kuota Internet untuk Belajar Daring. *Okezone.Com*.
- Tim Fungsi Tata Kelola Direktorat SD. (2020). *KESIAPAN SATUAN PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI COVID-19*.
- Umar, L. M., & Nursalim, M. (2020). Studi kepustakaan tentang dampak wabah Covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar pada siswa Sekolah Dasar (SD). *Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 600–609.
- Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). MODEL PEMBELAJARAN MENYONGSONG NEW ERA NORMAL PADA LEMBAGA PAUD DI RIAU. *Jurnal Sekolah*, 4(3), 205–212.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugerah Utama Raharja.