

# **DAMPAK *SCHOOL FROM HOME* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI DESA SUWA KECAMATAN LIBURENG KABUPATEN BONE**

**St.Adrianti<sup>1</sup>, Bonita Mahmud<sup>2</sup>**

Email : adrianti176@gmail.com Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah IAIN Bone

Email mahmud.bonita@gmail.com Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah IAIN Bone

## ***Abstract***

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak usia dini selama *school from home* (SFH) di Desa Suwa Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. 2) Untuk mengetahui dampak *school from home* (SFH) terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di Desa Suwa Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan paedagogik, psikologis, dan sosiologis, untuk memperoleh data yang diinginkan menggunakan data primer dan sekunder selanjutnya di analisis dengan cara 1. mereduksi data, 2. mendeskripsikan data, 3. penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini selama *school from home* (SFH) yaitu 1) rencana pembelajaran tetap berpedoman pada RPPH, 2) metode yang digunakan adalah metode daring, 3) kegiatan pembelajaran di laksanakan di rumah dengan bantuan orang tua, 4) fasilitas yang di gunakan di tanggung oleh sekolah, orang tua, dan guru 5) media pembelajaran di sediakan orang tua, 6) waktu pembelajaran di laksanakan mulai pukul 07.30 sampai 10.00, 7) selama di rumah orang tua menciptakan lingkungan belajar yang aman,nyaman,dan menyenangkan, 8) laporan pembelajaran juga dilakukan oleh orang tua untuk melaporkan kegiatan anaknya selama di rumah, 9) guru tetap memberikan penilaian kepada anak didinya, 10) faktor yang menunjang proses pembelajaran yaitu adanya usaha orang tua menyediakan media pembelajaran anaknya dan adanya fasilitas yang di tanggung oleh sekolah, 11) faktor yang menghambat yaitu jaringan yang tidak bagus dan orang tua sulit mengarahkan anaknya. Adapun dampak *school from home* (SFH) terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini yaitu 1) dampak positif: hubungan guru dan orang tua semaikin erat, hubungan orang tua dan anak semakin erat,orang tua mudah memantau perkembangan kreativitas anaknya, anak tetap kreatif. 2) dampak negatif: guru tidak dapat mengamati langsung perkembangan kreativitas anak, orang tua kesulitan dalam mengarahkan anaknya.

***Kata kunci:*** *School From Home, Kreativitas, Anak Usia Dini.*

## **PENDAHULUAN**

Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mobil, pesawat, kereta api, listrik, komputer, televisi, dan masih banyak lagi sarana yang memudahkan kerja manusia, kini bukan menjadi barang asing lagi. Ibu rumah tangga yang biasa kerepotan dengan pekerjaan rumahnya kini dapat menghemat waktu dan tenaganya dengan barang-barang

elektronik yang serba mudah dan cepat. Hasil karya tersebut merupakan kreativitas yang dikembangkan oleh manusia-manusia kreatif.

Masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang dianggap paling produktif menciptakan hal-hal baru. Belum ada bangsa yang mampu menandinginya. Banyak produk teknologi yang dihasilkan oleh Jepang. Masyarakat Jepang memiliki sikap terampil, bekerja keras, dan rajin. Masyarakat Jepang dihadapkan dengan kehidupan alam yang keras sehingga tidak memanjakan. Pemerintah Jepang sangat memperhatikan pembinaan dan pendidikan masyarakatnya, dimulai dari perhatian terhadap pembinaan keluarga muda yang memiliki anak usia dini. Pendidikan anak di Jepang mendapatkan perhatian sejak masih sangat belia.

Negara Amerika yang terkenal dengan negara *super power*, Amerika juga memegang peranan penting dalam meletakkan dasar berkembangnya kreativitas manusia. Masyarakat Amerika juga banyak menghasilkan karya-karya mulai dari benda-benda yang tidak berbahaya, bahkan sampai benda yang paling berbahaya. Salah satu karya yang telah diciptakannya yaitu nuklir.

Berkenaan dengan kreativitas di Indonesia, Supriadi telah mengemukakan hasil studi yang telah dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987. Hasil studi tersebut bertujuan untuk melihat tingkat kreativitas anak-anak usia sepuluh tahun di berbagai negara, termasuk Indonesia. Indonesia berada di urutan terendah dibandingkan 8 negara lainnya, yaitu Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, dan Zulu.

Penyebab rendahnya kreativitas di Indonesia disebabkan oleh pola asuh orang tua yang cenderung otoriter serta sistem pendidikan yang kurang mendukung. Salah satu masalah yang menyebabkan rendahnya kreativitas di Indonesia yaitu kurangnya pengetahuan tentang menjaga dan memelihara potensi kreatif sehingga salah jalan dalam melakukan pendidikan. Orang tua menyadari bahwa anaknya harus sekolah dan mengenyam pendidikan tinggi. Namun akhirnya mengabaikan kebutuhan alami anak. Ada juga orang tua yang memiliki sikap egois terhadap anaknya yang lebih mengutamakan kemauannya dibandingkan kemauan anaknya dalam mengenyam pendidikan yang lebih lanjut sehingga sang anak merasa tertekan atas kemauan orang tuanya.

Salah satu yang menyebabkan rendahnya kreativitas anak yang tak kalah pentingnya yaitu lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan lebih banyak melakukan kegiatan yang berorientasi pada pengembangan akademik dan menjejali siswa dengan berbagai data dan informasi yang belum diperlukannya. Pendidikan menjadi bersifat verbalitas dan mekanistik, yaitu anak lebih banyak mengenal angka dan simbol-simbol, tanpa memahami makna dan

kegunaannya dalam kehidupan. Dunia sekolah menjadi kehilangan makna. Pendidikan yang diharapkan menghasilkan generasi yang cerdas, kreatif, mandiri, berkepribadian, percaya diri digantikan oleh generasi yang tidak punya sikap.

Orientasi sistem pendidikan di Indonesia lebih mengarah pada pendidikan akademik dan industri kerja. Artinya sistem persekolahan lebih mengarah pada upaya membentuk manusia yang pintar di sekolah. Banyak orang kreatif ternama yang membenci sekolah atau kurang berprestasi di sekolah. Bagi anak yang memiliki kreativitas yang tinggi, menjadikan sekolah tempat yang membosankan. Cara terbaik untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menantang serta bahan pelajaran yang majemuk dan melibatkan siswa secara aktif. Guru juga sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas siswa.

Permasalahan yang terjadi pada saat ini anak sekolah tidak dapat lagi melakukan proses pembelajaran di lembaga pendidikan, karena adanya pandemi covid-19 yang menyebar sampai ke Indonesia. Salah satu usaha pemerintah untuk mengurangi rantai penularan covid-19 ini, kementerian pendidikan mengharuskan anak sekolah melakukan pembelajaran di rumah masing-masing yang dikenal dengan istilah *school form home* (SFH). Peraturan tersebut diberlakukan mulai tingkat pendidikan prasekolah sampai dengan pendidikan menengah atas, bahkan perguruan tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak selama *School From Home* (SFH) dan untuk mengetahui dampak *school from home* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) pendekatan pedagogik. Peneliti menggunakan penelitian ini karena judul yang diambil berkaitan dengan mendidik anak. 2) pendekatan psikologis. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena memudahkan dalam mengamati ciri kreativitas anak. 3) pendekatan sosiologis. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena akan melakukan interaksi antara anak, guru maupun orangtua anak. Lokasi penelitian di Desa Suwa Kecamatan Libureng Kabupaten Bone.

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah 1 orang guru kelas yang menerapkan *school from home* kepada anak didiknya, 4 orang tua yang mendampingi anaknya selama *school from home*, dan 4 orang anak yang melaksanakan *school from home*. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu berupa buku, skripsi, jurnal, tesis, dan artikel. Dalam kegiatan penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor yang penting dilakukan oleh seorang peneliti. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu *field research* (riset lapangan) yaitu mengumpulkan data dengan cara terjun ke lokasi penelitian dengan menggunakan beberapa teknik secara bersamaan. Adapun teknik yang digunakan antara lain: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data dan penerikan kesimpulan.

### **Definisi School From Home (SFH)**

*School From Home* berasal dari bahasa inggris yaitu *school* artinya sekolah, *From* artinya dari, dan *Home* artinya rumah. Jadi, *school from home* bisa di artikan sebagai sekolah di rumah. *School from home* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kegiatan sekolah yang dilakukan dirumah, tetapi masih di pantau oleh guru dan orang tua dirumah medampingi anak selama melakukan tugasnya. Pandemi *covid-19* membuat pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan salah satunya adalah menghimbau masyarakat untuk melakukan *school from home*. Jika dilihat dalam situasi pandemi *covid-19* ini *school from home* dilakukan guna mencegah penularan penyakit selama menuju dan berada ditempat sekolah anak belajar, sehingga pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing.

Tanggung jawab pendidikan selama masa pandemi *covid-19* lebih banyak ada pada orang tua karena selama di rumah anak di dampingi oleh orang tuanya, guru hanya memberikan arahan mengenai apa saja yang perlu di lakukan. Meskipun guru tidak dapat mengajar secara langsung tetapi mereka tetap memantau perkembangan anak didiknya melalui laporan orang tua setiap hari. Proses pembelajaran di rumah tidak dilakukan begitu saja tetapi juga mempunyai aturan. Kementrian pendidikan telah mengeluarkan aturan tentang prosedur melaksanakan pembelajaran di rumah, yaitu:

1. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menentukan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

2. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi covid-19.
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah.
4. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

### **Definisi Pengembangan Kreativitas**

Menurut Mayesty kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas juga dapat dikatakan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang bersifat asli untuk menghasilkan produk atau hasil yang baru.

Menurut williams ciri-ciri orang yang kreatif adalah:

1. Keterampilan berfikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir orisonal, yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
4. Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
5. Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan

bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sejak mewabahnya pandemi Covid-19 sekitar akhir Desember lalu, dunia pendidikan mulai tingkat PAUD sampai perguruan tinggi tak luput terkena imbasnya. Di Indonesia, penyebaran covid-19 tidak hanya menyebar di kota, tetapi juga menyebar di pedesaan. Hal ini yang menyebabkan anak usia dini di pedesaan untuk melakukan School From Home (SFH), khususnya anak usia dini di Desa Suwa Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. Selama masa SFH anak di pandu oleh guru kelas secara jarak jauh, dengan bantuan orang tua. Guru dan orang tua melakukan kerjasama agar proses tumbuh kembang anak dapat di perhatikan selama di rumah, utamanya perkembangan kreativitas anak. hal ini ada beberapa yang harus di perhatikan selama SFH yaitu:

### **1. Proses pembelajaran SFH terhadap pengembangan kreativitas anak**

Proses pembelajaran selama SFH di Desa Suwa Kecamatan Libureng Kabupaten Bone sudah sesuai dengan peraturan kementerian pendidikan. Proses pembelajaran telah dilaksanakan melalui daring/jarak jauh. Guru menghimbau kepada anak didik untuk selalu mencuci tangan sebelum melaksanakan proses pembelajaran dan orang tua juga di himbau untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan belajar anak. Adanya fasilitas yang di berikan dari sekolah telah membuktikan bahwa pihak sekolah memperhatikan kesenjangan kondisi anak didiknya, dan cara guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar anak selama SFH tidak memberikan skor tetapi hanya berupa catatan perkembangan anak.

Ada beberapa hal yang harus di perhatikan dalam proses pembelajaran selama SFH terhadap pengembangan kreativitas yaitu sebagai berikut:

#### **a. Rencana pembelajaran**

Proses pembelajaran perlu di persiapkan melalui rencana pembelajaran yang dilakukan oleh guru, rencana pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini terdiri atas program tahunan, program semester, RPPM, dan RPPH. Rencana pembelajaran ini di buat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan guru mudah menyampaikan materi yang akan di berikan kepada anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifatu Rohmawati hasil penelitiannya yaitu pembelajaran berjalan efektif karena adanya kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran.

Rencana pembelajaran di buat sesuai dengan kebutuhan agar perkembangan anak dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan teori bahwa perencanaan pembelajaran merupakan hasil dari proses berpikir, artinya suatu perencanaan pembelajaran disusun tidak asal-asalan akan tetapi disusun dengan mempertimbangan segala aspek yang mungkin dapat berpengaruh, disusun dengan mempertimbangkan segala sumber daya yang tersedia yang dapat mendukung terhadap proses pembelajaran.

Selama masa SFH rencana pembelajaran tidak hanya di lakukan oleh guru, tetapi juga di lakukan oleh orang tua. Orang Tua melakukan rencana pembelajaran berbeda dengan guru. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua yaitu mempersiapkan media yang akan di gunakan oleh anak.

#### **b. Metode pembelajaran**

Selama masa pandemi pemerintah menganjurkan semua kegiatan di lakukan di rumah saja. Anak sekolah di liburkan tetapi proses pembelajaran tetap harus dilaksanakan. Guru mengupayakan pembelajaran di rumah dengan melakukan kerja sama dengan orang tua anak. Metode yang di gunakan selama di sekolah harus di rubah agar peserta didik tetap dapat menerima materi pembelajaran meskipun proses pembelajaran jarak jauh.

Pada masa pandemi kebanyakan guru menggunakan metode daring, agar materi pembelajaran dapat di sampaikan kepada peserta didik dengan melalui jaringan internet yang tidak mengharuskan untuk bertatap muka. Hal ini sesuai dengan teori bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menentukan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.”

#### **c. Kegiatan pembelajaran**

Guru memberikan kegiatan pembelajaran kepada agar dapat menstimulasi perkembangan anak sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan pembelajaran yang di berikan juga bermacam-macam agar anak tidak bosan. Guru juga harus mempunyai cara agar kegiatan pembelajaran mudah di pahami oleh anak didik. Hal ini sesuai dengan teori bahwa materi pembelajaran adalah inti yang di berikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, sehingga materi harus dibuat secara sistematis agar mudah diterima oleh siswa.

Selama masa pandemi, orang tua juga berperan dalam menyampaikan materi kepada anaknya. Hubungan guru dengan orang tua harus terjalin dengan baik agar kegiatan pembelajaran bisa di laksanakan sesuai dengan rencana. Orang tua berusaha agar kegiatan yang di sampaikan mudah di pahami oleh anak.

**d. Fasilitas pembelajaran**

Fasilitas pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang dapat menunjang kelancaran proses belajar baik di rumah maupun di sekolah. Adanya fasilitas yang lengkap juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak selama di rumah. Hal ini sesuai dengan teori bahwa Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

Selama masa SFH sekolah tetap memberikan fasilitas kepada peserta didik. Fasilitas yang di berikan yaitu berupa kartu internet yang dapat di gunakan untuk berkomunikasi dengan guru secara jarak jauh. Selain fasilitas yang di berikan dari sekolah orang tua sebagai pengganti guru di rumah juga perlu menyediakan fasilitas belajar kepada anaknya. Dengan adanya fasilitas yang lengkap, orang tua mudah merangsang kreativitas anak selama di rumah.

**e. Media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Adanya media yang di sediakan dapat merangsang perkembangan kreativitas anak, hal ini sesuai dengan teori bahwa tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media dapat mendorong kreativitas anak.

Selama SFH guru mengharapkan orang tua untuk menyediakan media belajar anaknya selama di rumah, agar proses pembelajaran dapat di laksanakan. Orang tua di harapkan untuk memberikan media belajar yang mudah di temukan, seperti menggunakan barang bekas. Pemilihan media yang menarik juga perlu di perhatikan agar anak tidak bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran selama di rumah. Hal ini juga sesuai dengan teori bahwa media pembelajaran dapat membantu pembelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

**f. Waktu pembelajaran**

Waktu pembelajaran adalah waktu terjadinya proses pembelajaran. Adanya jadwal pembelajaran guru dapat mengetahui kegiatan/materi apa yang harus di berikan kepada anak didik. Selama masa SFH anak di harapkan untuk melakukan akfitviatsnya di rumah saja. Anak bermain tanpa seorang teman seperti di sekolah. Orang tua memberikan kebebasan untuk bermain di dalam rumah. sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk menghabiskan waktunya bermain sendiri. Hal ini sesuai dengan teori bahwa anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

**g. Lingkungan belajar**

Lingkungan belajar adalah tempat berlangsungnya kegiatan belajar untuk mendapatkan pengaruh dari luar terhadap keberlangsungan kegiatan. Lingkungan belajar sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Orang tua di harapkan untuk menciptakan lingkungan belajar selama di rumah agar dapat mendukung proses pembelajaran, dengan melengkapi peralatan belajar dan bermain anak. hal ini sesuai dengan teori bahwa kemampuan melengkapi peralatan secara memadai akan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

**h. Laporan hasil pembelajaran**

Pelaporan merupakan upaya menggambarkan kemampuan yang dimiliki anak, sehingga guru dapat mengetahui proses kemajun perkembangan anak dengan berbagai aspek. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pendidik dapat menyusun laporan penilaian hasil untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar. Selama SFH laporan hasil pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi juga para orang tua. Orang tua melaporkan hasil belajar anak setiap hari melalui grup Whatsapp.

**i. Penilaian**

Penilaian/Evaluasi adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menfsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Penilaian dalam pembelajaran tidak semata-mata dilakukan terhadap hasil belajar, tetapi juga harus dilakukan terhadap proses pengajaran itu sendiri. Penilaian di lakukan oleh guru untuk mengetahui kemampuan anak didiknya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa Evaluasi mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa untuk mengetahui kekurangan dan

kelemahan siswa. Untuk mengetahui perkembangan siswa serta untuk mengukur kesuksesan guru dalam pembelajaran.

**j. Faktor penghambat dan pendukung**

Proses pembelajaran berlangsung tentunya ada faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut bisa berupa penghambat ataupun pendukung. Faktor pendukung adalah faktor yang mendukung, mengajak, dan bersifat untuk ikut serta dalam dukungan suatu kegiatan, sedangkan faktor penghambat adalah faktor yang sifatnya menghambat jannya suatu kegiatan dan bersifat seperti menggagalkan suatu hal. Adanya faktor pendukung dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas anak selama di rumah karena adanya dorongan orang tua yang kuat.

Faktor penghambat yang mempengaruhi proses pembelajaran dapat di atasi oleh orang tua maupun guru agar tidak mengganggu kreativitas anak. hal ini sesuai dengan teori bahwa apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif harus di hilangkan. Kemampuan guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi terhadap anaknya selama di rumah juga sangat mempengaruhi kreativitas anak. Selama SFH guru telah mengasah kemampuannya dalam menciptakan kegiatan yang akan di berikan kepada anak didiknya dan kemampuan guru dalam menyampaikan kegiatan kepada orang tua anak agar lebih mudah di pahami. Orang tua dalam mendampingi anaknya selama SFH juga harus mengasah kemampuannya agar mereka bisa menjadi seorang guru di rumah. Orang tua memiliki cara masing-masing dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran anaknya, ada yang memilih bernyanyi dalam menjelaskan pembelajaran dan ada pula yang mempraktikkan langsung bagaimana cara mengerjakan pembelajaran anaknya.

**2. Dampak School From Home terhadap Kreativitas anak**

Proses pembelajaran selama SFH dalam pengembangan kreativitas anak dapat menimbulkan dampak. Dampak tersebut di alami oleh guru, orang tua, dan anak. Dampak positif yang dialami guru selama SFH yakni hubungan guru dengan orang tua semakin erat, dengan adanya SFH proses pembelajaran bisa dilaksanakan. Dampak positif yang di alami orang tua yaitu hubungan orang tua dengan guru semakin erat, hubungan orang tua dan anak semakin dekat, orang tua mudah memantau perkembangan anaknya. Adapun dampak positif yang di alami oleh anak yaitu dengan adanya kerjasama yang di lakukan antara guru dan orang tua dalam proses pembelajaran, membuka peluang untuk anak dalam mengembangkan

kreativitasnya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Aji Fatma Dewi, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran di rumah dapat terlaksana dengan baik apabila adanya kerjasama antara orang tua, guru, dan anak.

Dampak positif yang dialami oleh anak dapat dilihat melalui pengamatan terhadap ciri-ciri kreativitas yang ditunjukkan pada saat melaksanakan proses pembelajaran di rumah. Anak telah menunjukkan bahwa ia sudah mampu menunjukkan kemampuan dirinya dalam berkreaitivitas seperti keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, dan keterampilan mengelaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak bisa berkreaitivitas selama di rumah melalui kegiatan menggambar, mewarnai, dan meniru bentuk. Hal ini sesuai dengan teori bahwa kegiatan yang mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *painting* (melukis), *finger painting*, kegiatan *printing* (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *college* (menempel), dan kegiatan *modeling* (membentuk).

Selama SFH guru tidak dapat melihat secara langsung proses pembelajaran anak di rumah. Hal ini mengakibatkan guru tidak dapat menganalisis secara langsung perkembangan kreativitas anak. Berbeda dengan orang tua, dia dapat memantau perkembangan anaknya setiap hari sehingga hubungan anak dengan orang tua semakin dekat. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pembelajaran yang dilakukan di rumah, dapat membuat orang tua lebih mudah dalam memonitoring atau mengawasi terhadap perkembangan belajar anak secara langsung.

## **KESIMPULAN**

Proses pembelajaran *School From Home* (SFH) terhadap anak usia dini di Desa Suwa Kecamatan Libureng Kabupaten Bone dilaksanakan secara optimal. Proses pembelajaran melibatkan orang tua secara langsung untuk mendampingi anaknya selama di rumah, tetapi guru tetap memantau proses pembelajaran tersebut. Adapun yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu rencana pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, fasilitas pembelajaran, media pembelajaran, waktu pembelajaran, Lingkungan belajar, laporan hasil pembelajaran, penilaian, faktor penghambat dan faktor pendukung. Hal tersebut dapat mendorong kreativitas anak selama di rumah.

Dampak *School From Home* (SFH) terhadap pengembangan kreativitas anak yaitu berupa dampak positif dan dampak negatif. Dampak tersebut dialami oleh guru, orang tua, dan anak. Orang tua selaku pengganti guru di rumah tentunya sangat merasakan dampak *school from home* terhadap pengembangan kreativitas anaknya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amirin, Tatang M. *Menyusun Rencana Penelitian*. Cet. III; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1995.
- Anggito, Albi dan Juhan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. I; Sukabumi: CV Jejak, 2010.
- Anwar, Rosihon. *Pengantar Studi Islam*. Cet. II; Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- B.Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Cet.II; Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978.
- Basrowi. “Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Siswa Melawan Corona”, dalam <https://geotimes.co.id/kolom/kolaborasi-guru-orng-tua-dan-siswa-melawan-corona/>. 02 Mei 2020.
- Choirul Hidayah. “ Pengembangan Kreativitas anak Usia dini Berbasis Tauhid Dan Enterpreneurship “ (Penelitian pendekatan studi kasus di TK Kahlifah Gedong Kuning Yogyakarta) Tesis Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta, 2014.
- Dahlia. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Dimayati, Jhoni. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Cet. I; Jakareta: Kencana Perdana Media, 2013.
- Falahudin, Iwan. “*Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*”, Lingkar Widwaswara. Vol.1, No. 4, Oktober-November 2014.
- Fitriyani. “Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD Alam Al Muttaqin” (Penelitian pendekatan kualitatif di PAUD Alam Al Muttaqin). Skripsi Program Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. 2017.
- Heri Susanto. “ Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak” (Penelitian pendekatan kualitatif di Desa Gondoriyo Kecamatan Bregas Kabupaten Semarang) Skripsi Program Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. 2017.
- Jannah, Selfie Miftahul. “Belajar di Rumah karena Corona COVID-19, Efektifkah?”, dalam <https://trito.id/belajar-di-rumah-karena-corona-covid-19-efektifkahn-efzt.> 02 Mei 2020.
- K, Abdullah. *Tahapan dan Langkah-langkah Penelitian*. Cet.I; Watampone: Luqman Al Hakim Press, 2013.
- Kelana,Irwan. “Corona dan Hikmah Tersembunyi Kebijakan Belajar di Rumah”, dalam <https://republika.co.id/berita/q7df84374/corona-dan-hikmah-tersembunyi-kebijakan-belajar-di-rumah>. 08 Mei 2020.

- Kemendikbud, Pengelola Web. “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disase (COVID-19)”, dalam [www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id). 03 Mei 2020.
- Laelani, Rizki. “Terima Laporan Banyak Anak Stres Belajar di Rumah”, dalam <https://www.pikiran.rakyat.com/nasional/pr-01371472/terima-laporan-banyak-anak-sstres-belajar-di-rumah-kak-seto-merasa-rindu-guru-dan-sekolah?page=2>, 08 Mei 2020.
- Maryana, Rita dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, 2013.
- Masganti. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Cet.I; Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet. XXXI; Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013.
- Nasution, S. *Metodologi Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Nata, Abuddin. *Metodologi Studi Islam*. Cet. VIII; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Pattilima, Hamid. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*.Cet.1; Jakarta: Kencana, 2017.
- Puspitasari, Rina “Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan Di Indonesia”, dalam <https://iain-surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/>. 08 Mei 2020.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kuniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Cet. II; Jakarta: Kencana, 2010.
- Rohmawati, Afifatu. “Efektivitas Pembelajaran”. Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.9, No. 1, 2015.
- Rosyadi, Khoiron. *Pendidikan Profetik*. Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Sadullah, Uyoh,dkk. *Paedgogik: Ilmu Mendidik*. Cet. I; Jakarta: Alfabeta, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2008.
- Sarkadi. *Tahapan Penilaian Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Jagad Media Publishing, 2019.
- Satori, Djam’an dan Aan Qamariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suardi, Moh. *Belajar & Pebelajaran*. Cet.I; Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. XI; Bandung: Alfabeta, 2010.

----- . *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*. Cet. I; Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2013.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2011.