

**PENGARUH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) PADA MASA PANDEMI
TERHADAP KREATIVITAS SISWA TEMA II SUBTEMA II
DI KELAS IV MI NURUL HIKMAH DLANGGU**

Ahmad Fajar Agung Utomo
ahmadFjr2707@gmail.com
Institut KH. Abdul Chalim Pacet Mojokerto

Fahrurrozi
afahrurrozisakiran@gmail.com
Institut KH. Abdul Chalim Pacet Mojokerto

Abstract:

Through the observations of the fourth grade researcher at MI Nurul Hikmah Dlanggu and interviews with the principal and principal, the researcher saw that the students were still less creative. The lack of student creativity is manifested in several aspects, namely students tend to be passive (rarely ask questions and express opinions), students only get information from what the teacher teaches, students lack the courage to develop their potential, and students are often asked to find problems. Difficulty when using alternative solutions. Learning From Home (BDR) is one of the lessons used by teachers during the pandemic. By doing learning through this BDR, teachers can deliver learning materials online (online).. This study aims to determine the effect of learning from home (BDR) during the pandemic on the creativity of students in theme II sub-theme II in class IV MI Nurul Hikmah Dlanggu. The research design used is One Group Postes. The population of this study consisted of 55 students in class I, II, III, IV and 10 students in class IV as samples. The results of data analysis using the paired sample t-test of 0.000398, which means 0.000398 is smaller than 0.05, which means that there is an effect of learning from home on the creativity of fourth grade students of MI Nurul Hikmah Dlanggu.

Keywords: *Learning From Home (BDR), Creativity*

Pendahuluan

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana pada suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan untuk peserta didik agar dapat aktif dalam mengembangkan potensi pada dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, berakhlak yang mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, lingkungan sekitar, bangsa dan Negara. (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003)

Pendidikan juga merupakan proses perubahan yang terjadi dalam tingkah laku dengan berinteraksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perubahan perilaku, pengetahuan, sikap dan keterampilan diharapkan dapat menghasilkan individu-individu yang bertalenta di bidangnya masing-masing.

Berbicara tentang pendidikan adalah diskusi yang tidak ada habisnya. Karena pendidikan itu sendiri merupakan proses tanpa akhir, maka ada pula perwujudan pendidikan sepanjang hayat. Ungkapan di atas menunjukkan pentingnya pendidikan bagi seseorang. Orang dengan pendidikan yang baik dapat menjalani kehidupan yang normal di dunia ini, dan orang-orang dengan tingkat pendidikan yang rendah akan menderita. Pendidikan juga merupakan proses pembentukan orang-orang yang berilmu. Pendidikan memiliki dampak yang besar bagi kemajuan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat berlangsung di berbagai tempat, termasuk rumah, masyarakat, dan lembaga pendidikan (sekolah).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengajar dan belajar, dimana mengajar seringkali disebut dengan guru yang memberikan suatu materi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan, sedangkan belajar adalah siswa yang menerima materi tersebut. Belajar merupakan sebuah aktivitas manusia yang secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Seperti yang tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 20). Pembelajaran sebagai proses belajar yang di bangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagaiupaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Proses pendidikan akan berjalan jika dalam suatu proses tersebut terdapat proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah upaya untuk mencapai tujuan

pembelajaran, perlu disusun strategi agar tujuan itu tercapai optimal. Tanpa suatu strategi yang cocok, tepat dan jitu tidak mungkin tujuan dapat dicapai. (Wina Sanjaya, 2011). Dengan perkataan lain, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran telah terjadi ketika seorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan cara yang berbeda dari caranya berperilaku sebelumnya. Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan poten tujuan tersebut perlu dikembangkan kecakapan dalam proses pendidikan, diantaranya adalah peningkatan kreativitas peserta didik.

Kemunculan virus Covid-19 yang secara tiba-tiba merubah kehidupan masyarakat, tidak hanya menyerang negara Indonesia namun juga melanda dunia. Keberadaan Covid-19 membuat masyarakat untuk memberhentikan aktivitas di luar rumah. Tetapi harus menjaga jarak aman atau disebut dengan *physical distancing* serta diwajibkan memakai masker apabila ingin keluar rumah, keadaan di mana orang-orang dikarantina dan di dalam rumah masing-masing termasuk dalam melaksanakan pekerjaan sehingga setiap individu yang rentan tidak akan tertular virus Covid-19.

Pelaksanaan karantina dan isolasi mandiri yang dihimbau oleh pemerintah mempengaruhi banyak sekali sektor, mulai dari bidan ekonomi, sosial, hingga bidang pendidikan. Dan pendidikan pun tetap berjalan. Wabah virus Covid-19 berdampak pada kegiatan belajar mengajar siswa dan guru. Karena imbas dari munculnya virus ini di bidang pendidikan membuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Pendidikan dan menerapkan pembelajaran daring (online) agar tidak memperluas virus yang telah menyebar. (Mendikbud.(2020)).

Belajar di rumah (BDR) jelas berbeda dengan kegiatan belajar di sekolah. Selain adanya perangkat pembelajaran, kegiatan pembelajaran didukung oleh bahan ajar, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Namun, dalam situasi ini, sulit untuk memberikan materi karena orang tua memiliki sedikit pengalaman

mengajar materi sekolah kepada anak-anak mereka dan siswa membutuhkannya untuk pembelajaran yang mudah. Memastikan bahwa institusi menerapkan kebijakan mereka dan bahwa kegiatan pendidikan dan pembelajaran berkelanjutan dan mudah dicapai melalui studi di rumah (BDR).

Belajar Dari Rumah (BDR) merupakan salah satu pembelajaran yang digunakan oleh guru di masa pandemi. Dengan melakukan pembelajaran melalui BDR ini, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara online (daring). Pembelajaran ini diharapkan bisa efisien dari yang lain dalam melihat hasil kreativitas siswa pada masa pandemi, yang diperkuat dengan SE Sekjen Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid-19. (Surat Edaran Sekjen Nomor 15 tahun 2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan BDR Selama Darurat Covid-19).

Prinsip pembelajaran di rumah (BDR) ini adalah siswa memiliki akses ke materi dan sumber belajar kapan saja, di mana saja. Pembelajaran di rumah (BDR) ini akan mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan mendorong penyebaran materi kepada siswa. Oleh karena itu, proses belajar di sekolah yang biasa tidak memungkinkan Anda untuk bertemu guru atau teman secara langsung selama pandemi ini. (Syaiful, B. D, 2013).

Untuk perkembangan yang optimal, kreativitas harus ditumbuhkan secara penuh baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat, termasuk dunia pendidikan. Utami Munandar (2009:27) berpendapat bahwa perkembangan kemampuan kreatif anak yang dicapai sejak awal sekolah dasar berdampak signifikan bagi kehidupan anak. Menyediakan lingkungan yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas meningkatkan kemungkinan seorang anak mengembangkan perilaku kreatif saat mereka tumbuh dewasa.

Menurut Dodi Suryana bahwa pada kenyataannya pendidikan Indonesia kurang memperhatikan aspek kreatif. (Dodi Suryana, 2012) Pendidikan di Indonesia cenderung berfokus pada mempersepsi, menghafal, dan menemukan jawaban yang tepat atas pertanyaan yang diajukan. Siswa jarang didorong untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut atau mencari alternatif untuk menyelesaikannya. Keadaan yang demikian dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa.

MI Nurul Hikmah Desa Kedunggede Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ikut menerapkan kegiatan pembelajaran Belajar Dari Rumah (BDR) dalam mengatasi permasalahan pendidikan di masa pandemi Covid-19 ini. Lembaga yang berada dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia ini ikut berperan dalam penanganan masalah belajar dalam rangka pencegahan tersebarnya virus Covid-19.

Berdasarkan observasi siswa kelas IV MI Nurul Hikmah Dlanggu dan wawancara dengan kepala sekolah dan kepala sekolah, peneliti menemukan fenomena kurangnya kreativitas siswa. Kurangnya kreativitas siswa diwujudkan dengan banyak hal. Artinya, siswa cenderung pasif (bisa bertanya dan mengemukakan pendapat), dan siswa hanya menerima informasi dari apa yang diajarkan guru. Siswa tidak memiliki keberanian untuk mencapai dirinya sendiri. Siswa sering menghadapi kesulitan ketika mereka cukup mungkin dan diminta untuk mencari alternatif solusi untuk masalah mereka. Siswa tidak terbiasa memecahkan masalah yang serius karena tidak terbiasa, siswa tidak mampu memecahkan masalah secara kreatif, siswa sulit beradaptasi, dan lain-lain. Boleh diberikan. Karena perubahan di sekitar mereka.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Riset ini dilakukan pada awal tahun ajaran 2021/2022, tepatnya di minggu ke-3 Juli 2021 dan minggu ke-2 Agustus 2021. Dengan diawali pengajuan surat izin penelitian yang ditujukan kepada kepala sekolah mengenai rencana penelitian di sekolah tersebut, peneliti melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Desa Kedunggedhe Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Jadwal pelaksanaan riset ditunjukkan di Tabel 4.1. Sasaran riset ini adalah kelas IV pada semester gasal tahun ajaran 2021-2022. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapat persetujuan untuk melakukan riset di kelas IV. Setelah mendapatkan izin dari kepala madrasah, peneliti seperti angket dan kisi-kisi wawancara.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa yaitu kuesioner dan wawancara. Terdapat 2 kuesioner yang digunakan, yaitu angket tingkat kreativitas dan angket respon belajar dari rumah. Angket pertama diadaptasi

dari skala kreativitas siswa oleh Antika (2015), sementara angket BDR diadaptasi dari Kurniasari dkk (2020) . Angket kreativitas berisi 21 item berbentuk pernyataan-pernyataan tentang komponen aptitude dan nonaptitude. Tiap item memiliki opsi 4 jawaban berskala likert, yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS). Adapun angket BDR terdiri atas 15 pernyataan dengan 3 skala likert: ya, kadang-kadang, dan tidak.

Para siswa sebagai responden akan diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuesioner kreativitas dan BDR dengan memilih salah satu dari pilihan dengan memberi tanda centang (v). Dengan cara demikian, skor yang diambil dari hasil merupakan representasi dari tingkat kreativitas dan partisipasi BDR responden. Jika skor angket tinggi, tingkat kreativitas responden tinggi, dan begitu pula sebaliknya.

Tabel.1 : norma skorsing angket pengungkuran kretivitas

Opsi jawaban	skor
Sangat setuju(ss)	4
Setuju(s)	3
Kurang setuju(ks)	2
Tidak setuju(ts)	1

Tabel. 2 : norma skorsing angket BPR

Opsi jawaban	Skor
Ya	3
Kadang-kadang	2
Tidak	1

Penyusunan angket menggunakan kisi-kisi kuesioner sebagai dasar pembuatan kuesioner. Kisi-kisi penyusunan angket BDR didasarkan pada sembilan indikator seperti ditunjukkan tabel 3. Sementara kisi-kisi kuesioner kreativitas ini dibuat berdasarkan aspek- aspek kreativitas yang diambil dari ciri kreativitas *aptitude* dan *non aptitude*, seperti dijabarkan dalam kisi-kisi di tabel 4.

Tabel, 3. Kisi-kisi angket BDR

No	Indikator	Item	Butir
1	Efektivitas BDR	1	1
2	Akses BDR	1	2
3	Pendampingan BDR	1	3
4	Reaksi tugas BDR	3	4,6,15
5	Kesulitan mapel	3	5,7,8
6	Materi BDR	1	9
7	Media BDR	3	10,11,12
8	Evaluasi BDR	1	13
9	Kejelasan instruksi	1	14

Tes validitas dan reliabilitas item kedua kuesioner juga telah dilakukan seperti yang terdapat di lampiran. Tingkat kreatifitas dikelompokkan sesuai skor kuesioner. Adapun sesuai dengan hasil tabulasi siswa pada kuesioner BDR, didapat rekapitulasi tentang pelaksanaan BDR selama kurang lebih 1 bulan di MI Nurul Hikmah seperti yang ditunjukkan tabel . Ulasan tersebut meliputi 9 indikator yaitu efektivitas, akses komunikasi, pendampingan belajar, reaksi tugas, kesulitan materi, konten materi, media, evaluasi dan kejelasan instruksi.

Table. 4. Rekapitulasi indikator BDR

No	Indikator	Rerata	Keterangan
	Efektivitas	90%	Sangat baik
	Akses	70%	Baik
	Pendampingan	70%	Baik
	Reaksi Tugas	65%	Cukup
	Kesulitan materi	80%	Sangat baik
	Konten Materi	78%	Baik
	Media	80%	Sangat baik
	Evaluasi	40%	Kurang
	Kejelasan instruksi	70%	Baik

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh Belajar dari Rumah terhadap kreativitas siswa kelas IV MI Nurul Hikmah digunakan uji *paired sample t-test* terhadap hasil angket awal dan akhir tingkat kreativitas siswa dengan bantuan Microsoft Excel. Hasil uji hipotesis dapat dilihat di Tabel 4.7. Hasil penghitungan *paired sample t-test* menunjukkan 0,000398 dan 0,00019 ($<0,05$). Ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan sajian data di atas, kita dapat melihat bahwa mayoritas siswa kelas IV tergolong kreatif dalam proses pembelajaran BDR pada tema 2 subtema 2 tentang Sumber Energi. Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas dapat dilihat dari ciri-ciri *aptitude* dan ciri-ciri *non aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan proses kognisi/pikiran sedangkan ciri-ciri *non aptitude* yaitu ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Kedua hal ini sangat penting bagi terwujudnya perilaku kreatif. (Munandar, 1985)

Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas terdiri atas ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes (fleksibel), ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan

memperinci (mengelaborasi), dan ketrampilan menilai. Ciri-ciri *non aptitude* dari kreativitas terdiri atas rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Semakin individu menunjukkan ciri-ciri *aptitude* dan *non aptitude* dalam kehidupannya artinya individu tersebut semakin memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam kehidupan kesehariannya.

Siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori tinggi mengandung pengertian bahwa siswa sudah mencapai tingkat kreativitas yang ideal. Artinya siswa telah menunjukkan ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yang tinggi misalnya bisa mengemukakan pendapatnya dengan lancar dan tepat, bisa mengemukakan pendapat yang berasal dari pemikirannya sendiri, memiliki daya imajinatif yang tinggi, dan lain-lain. Tingkat kreativitas siswa yang tinggi ini dilihat berdasarkan butir-butir item kreativitas yang hasil skornya masuk dalam kategori tinggi.

Siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori sedang dapat dikatakan bahwa siswa sebenarnya sudah memiliki kreativitas pada dirinya, namun kreativitas yang dimiliki siswa belum berkembang/kurang berkembang secara optimal. Artinya siswa masih kurang menunjukkan ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yang sedang misalnya siswa kadangkala masih takut saat akan menyampaikan pendapatnya atau menjawab pertanyaan dari guru, siswa kadang masih meniru ide yang disampaikan oleh teman, siswa kadang bingung saat diminta menyampaikan pendapat yang bervariasi, dan lain-lain. Tingkat kreativitas siswa yang sedang ini dilihat berdasarkan butir-butir item kreativitas yang hasil skornya masuk dalam kategori sedang.

Sedangkan siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori rendah mengandung pengertian bahwa siswa belum mencapai tingkat kreativitas yang ideal. Mereka masih hanya terpaku pada perintah dan pemahaman tekstual materi pembelajaran, belum dapat mengkonstekstualisasikannya dalam hidup sehari-hari. Hal ini juga terlihat dari bentuk interaksi yang rendah (jarang mengutarakan ide serta bermain aman) dalam pergaulan dengan teman-temannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Nurul Hikmah Dlanggu didapatkan nilai dari hasil uji *paired sample t-test* sebesar 0,000398, yang berarti 0,000398 lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada pengaruh belajar dari rumah terhadap kereaktifan siswa kelas IV MI Nurul Hikmah Dlanggu.

Diharapkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar seorang guru harus bisa menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan juga dalam pemilihan dan penggunaan media harus sesuai, agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam hal penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih sederhana, diharapkan untuk peneliti selanjutnya mampu meneliti lebih baik lagi dari penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- B.D., Syaiful. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Firmanto, Ari. 2013. *Kecerdasan, Kreativitas, Task Commitment dan Jenis Kelamin Sebagai Prediktor Prestasi Hasil Belajar Siswa*.
- Medikbud. 2020. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 *Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Diseases-19*.
- Munandar, Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mustakim. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*
- Sanjaya, Sanjaya. 2011. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Sekjen Nomor 15 tahun 2020 *Tentang Pedoman Pelaksanaan BDR Selama Darurat Covid-19*.
- Suryana, Dodi. 2012. *Efektivitas Permainan Kelompok untuk Mengembangkan Kreativitas*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 20.

- Febriyanti, Nurul. (2017). Strategi Guru Dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 1 KedungKandang Malang. *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Hadianti, L.S. (2008). Pengaruh Pelaksanaa Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 02; No. 01*.
- Najmuddin. (2019). Program Kedisiplinan Siswa Di Lingkungan Sekolah (studi kasus SMA Babul Maghfirah Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Sanjaya, Wina, (2011). *Strategi Pembelajaran Berstandar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto dan Asep J. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Wahjosumidjo. (2007). *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wirantasa, Umar.(2017). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 7*.
- Hani, Natawidjaja. (2008). Belajar dan faktor-faktor yag mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin. (2019). Kedisiplinan Belajar Siswa. Yogyakarta.
- Abdullah. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mustofa, Ahmadi. (2014). Strategi, Metode dan Tehnik Mengajar. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.