

THE ROLE OF MOTIVATION AND CREATIVITY OF SD STUDENTS IN ONLINE LEARNING IN THE PANDEMIC TIME COVID 19

PERANANAN MOTIVASI DAN KREATIFITAS SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19

Rieke Alyusfitri¹

¹Program Doktor Ilmu Pendidikan Pasca Sarjana, Universitas Negeri Padang

*Corresponding Author: alyusfitriieke@gmail.com

Naskah diterima: Oktober ;direvisi: November; disetujui: Desember

ABSTRACT

During this pandemic, the Indonesian education system shifted the face-to-face learning process into online learning. Online learning is greatly influenced by student motivation and creativity. The low motivation of students, especially elementary school level students, will make students monotonous so that students cannot develop their learning creativity. Therefore, teachers are a determining factor for success in online learning, where teachers are required to be able to choose the right learning method, take advantage of the use of media such as creating animated media that make elementary students interested in learning. In addition, the teacher can create project-based learning and involve students in doing assignments at home. Therefore, creativity will generate enthusiasm and motivation in the learning process, in this case online learning.

Keywords: *Online Learning, Motivation, Creativity*

ABSTRAK

Pada masa pandemi ini, system pendidikan Indonesia mengalihkan proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online. Pembelajaran online sangat dipengaruhi oleh motivasi dan kreatifitas siswa. Rendahnya motivasi siswa khususnya siswa tingkat sekolah dasar akan membuat siswa menjadi monoton sehingga menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan kreatifitas belajarnya. Karena itu, guru adalah faktor penentu keberhasilan pada pembelajaran online, dimana guru diharuskan dapat memilih metode pembelajaran yang tepat, memanfaatkan penggunaan media seperti membuat media animasi yang menjadikan siswa SD tertatik dalam pembelajaran.Selain itu, guru dapat membuat pembelajaran berbasis proyekserta mengikutsetakan siswa dalam mengerjakan tugas dirumah. Oleh karena itu, dengan kreatifitas akan menimbulkan semangat dan motivasi dalam proses pembelajaran dalam hal ini pembelajaran online.

.Kata kunci: Pembelajaran Online, Motivasi, Keratifitas

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 dunia mulai digemparkan oleh adanya virus baru yang dikenal dengan sebutan *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) yang berasal dari Negara China kemudian menyebar ke berbagai negara di dunia, termasuk Indonesia. Adanya wabah ini berdampak ke berbagai sektor, mulai dari kesehatan, ekonomi, hingga pendidikan (Ibrahim, 2020). Hingga pada sekitar awal Bulan April pemerintah mengeluarkan kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease 2019*, yang memberikan pembatasan dalam kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, tempat atau fasilitas umum, kegiatan sosial dan budaya, modal transportasi, serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan aspek pertahanan dan keamanan dengan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh wilayah-wilayah yang mengajukan PSBB.

Pelaksanaan PSBB menjadi dasar pelaksanaan belajar di rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba.. Pelaksanaan kebijakan tersebut dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan *Study From Home* (SFH), dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem jarak jauh. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan adanya kegiatan belajar tatap muka langsung antara pengajar dengan peserta didik, namun kini harus dilakukan secara jarak jauh melalui sistem jarak jauh. Dalam pelaksanaan SFH di tengah wabah COVID-19 ini tentu menuntut adanya kerjasama baik antara seluruh *stakeholders* yang terdiri dari pemerintah, orangtua, guru, dan sekolah (Syah, 2020:399–400).

Pada masa pandemi ini, membuat dan mengharuskan seluruh lembaga pendidikan, menggunakan metode pembelajaran daring tanpa terkecuali, dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan meskipun harus dilakukan di rumah masing-masing. Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas. Kegiatan ini dilakukan secara online melalui pembelajaran online.

Pembelajaran online merupakan suatu system yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi dengan memanfaatkan internet. Dalam hal ini peserta kurang aktif dalam menyampaikan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Didalam proses pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tapi juga kekreativitasannya, karena kreativitas dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya motivasi belajar, siswa akan mampu mengembangkan daya kreatifnya sendiri. Dengan adanya kreatifitas dan motivasi maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Pada pembelajaran online saat ini sangat dipengaruhi oleh motivasi dan kreatifitas peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar. Rendahnya motivasi sering membuat peserta didik menjadi malas belajar, kurang bersemangat dan tidak kreatif. Hal ini juga ditemui pada siswa sekolah dasar. Siswa kurang memiliki motivasi dan tidak berkembangnya kreatifitas siswa SD. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana peranan motivasi dan kreativitas dalam proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran online di sekolah dasar pada masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Peneliti menggunakan jenis pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dikarenakan peneliti bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru serta gambarnya terkait dengan peranan motivasi dan kreatifitas belajar siswa pada pembelajaran onlin pada masa pandemi.

PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Online

Menurut Dabbagh dan Ritland (2005:15) pembelajaran online adalah system pembelajaran yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan) yang dimungkinkan melalui internet dan teknoogi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti.

Selanjutnya Dabbagh dan Ritland (2005:15) mengatakan ada tiga komponen pada pembelajaran online yaitu : (a)model pembelajaran, (b) strategi intruksional dan pembelajaran, (c) media pembelajaran online. Ketiga komponen ini membentuk suatu keterkaitan interaktif yang didalamnya terdapat model pembelajaran yang tersusun sebagai suatu proses sosial yang menginformasikan desain dari lingkungan pembelajaran online, yang mengarah ke spesifikasi strategi instruksioal dan pembelajaran secara khusus memungkinkan untuk memudahkan belajar melalui penggunaan teknologi pembelajaran.

Melakukan pembelajaran online memiliki beberapa dampak positif dalam pembelajaran online, antara lain :

- a. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan dalam belajar (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).
- e. Membangun Komunitas.

B. Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu movere yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas - tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha,berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya (Pintrich,2003).

Menurut Santrock(2008), motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000). Sejalan dengan pernyataan Santrock di atas, Ormrod(2009) menyatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menghidupkan (*energize*),mengarahkan dan mempertahankan perilaku; motivasi membuat siswa bergerak, menempatkan mereka

dalam suatu arah tertentu, dan menjaga mereka agar terus bergerak. Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terletak di dalam diri peserta didik yang memunculkan niat.

Sumadi Suryabrata (2011: 72-73) juga membedakan motif menjadi dua, yakni motif-motif ekstrinsik dan motif-motif intrinsik, sebagai berikut:

- a. Motif Ekstrinsik, yaitu motif-motif yang berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar, misalnya orang belajar giat karena diberi tahu bahwa sebentar lagi akan ada ujian, orang membaca sesuatu karena diberi tahu bahwa hal itu harus dilakukannya sebelum ia dapat melamar pekerjaan, dan sebagainya.
- b. Motif Intrinsik, yaitu motif-motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu. Misalnya orang yang gemar membaca tidak usah ada yang mendorongnya telah mencari sendiri buku-buku untuk dibacanya, orang yang rajin dan bertanggung jawab tidak usah menanti komando sudah belajar secara sebaik-baiknya.

Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Menurut Marilyn K. Gowing ada empat poin aspek-aspek motivasi belajar, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Dorongan Mencapai Sesuatu
Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya.
2. Komitmen
Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.
3. Inisiatif
Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif-inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.
4. Optimis
Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

C. Kreatifitas

Menurut Depdikbud (1996:530), secara harfiah makna kata “kreativitas” berasal dari kata “kreatif” yang diartikan sebagai “kemampuan untuk menciptakan, memiliki, daya cipta”. Semiawan, dkk (1990:47) mendefinisikan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”. Slameto (2003:145), menjelaskan bahwa “kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada. Lebih lanjut, Barron (2009:21) mendefinisikan bahwa “kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru”.

Berdasarkan berbagai definisi kreativitas tersebut, Rhodes dalam Sukmadinata (2005:104) mengelompokkan definisi-definisi kreativitas ke dalam empat kategori, yaitu: (1) product, menekankan kreativitas dari hasil karya kreatif, baik yang sama sekali baru

maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru; (2) person, memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif atau yang berhubungan dengan kreatifitas. Ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang tampak; (3) process, menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujudnya perilaku kreatif; dan (4) press menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.

Peranan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, karena mengingat penelitian yang dilakukan Budiarti (2015:68) dituliskan bahwa ciri-ciri peserta didik kreatif pada aspek kognitif dan afektif dalam prose pembelajarannya dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Adapun ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif, Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif/divergen (ciri-ciri aptitude) yaitu:
 - a) Keterampilan berpikir lancar
 - b) Fluency
 - c) Kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah
 - d) Keterampilan memperinci kepekaaelaboratio) yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan;
 - e) Kepekaan (sensitivit), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.
2. Aspek Afektif, Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri nonaptitude) yaitu: (1) rasa ingin tahu; (2) bersifat imajinatif/fantasi; (3) merasa tertantang oleh kemajemukan; (4) sifat berani mengambil resiko; (5) sifat menghargai; (6) percaya diri; (7) keterbukaan terhadap pengalaman baru; dan (8) menonjoldalam salah satu bidang seni.

Berdasarkan keterangan di atas, Sambada (2012:40) menegaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru harus mengetahui perkembangan kreativitas yang dimiliki peserta didiknya.

Motivasi dan kreatifitas belajar siswa pada pembelajaran daring/online selama masa pandemic Covid 19

Untuk mengurangi penyebaran Covid 19 maka proses pembelajaran siswa dilakukan dirumah masing-masing melalui pembelajaran online. Masih ada kendala-kendala yang terjadi selama melaksanakan pembelajaran online. Dalam proses pelaksanaannya, banyak keterbatasan dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Menurut pengamatan dan refleksi penulis dari berbagai sumber, ada beberapa kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring di Indonesia.

- a. *Pertama*, masih banyak guru yang mempunyai keterbatasan dari sisi akses maupun pemanfaatan Komputer, Laptop atau handphone yang dimiliki..Bagi guru yang mengerti dengan teknologi , maka hal tersebut tidaklah masalah baginya. Tetapi bagi guru yang tidak mengerti dan paham dengan teknologi maka hal ini menjadi masalah baginya.
- b. *Kedua*, kemandirian belajar siswa di rumah tidak dapat sepenuhnya dapat terlaksana dengan baik. Kemandirian belajar menjadi tuntutan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran daring/online. Keterbatasan untuk bertatap muka secara langsung dengan guru, membuat siswa harus mandiri dalam memahami materi dan mengerjakan tugas yang ada, kemudian melaporkannya kepada guru. Pada dasarnya pengerjaan tugas yang dikerjakan oleh siswa tidaklah semudah yang

dibayangkan, karena ketidakpahaman atau miskonsepsi suatu materi mungkin saja terjadi.

- c. *Ketiga*, tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan guru membebani siswa. Pembelajaran daring selayaknya tidak membebani siswa dalam belajar. Siswa tidak tertekan dengan banyaknya tugas dan pengumpulan tugas yang dibatasi oleh waktu. Artinya, materi dan jenis penugasan selayaknya diberikan waktu yang bijak dan sebisa mungkin terkait dengan kesadaran bahaya wabah Covid-19.
- d. *Keempat*, tidak semua siswa mempunyai handphone. Pada saat ini handphone merupakan alat komunikasi yang sangat diperlukan dalam pembelajaran daring/online. Handphone bisa jadi barang yang mewah bagi siswa yang berasal dari kalangan ekonomi yang tidak mampu. Akibatnya, siswa tidak punya fasilitas pembelajaran daring.
- e. *Kelima*, pembelajaran daring terkendala dengan signal internet yang tidak stabil dan pulsa (kuota data) yang mahal. Kita tahu, bahwa Indonesia mempunyai kondisi geografis yang beragam. Keragaman kondisi letak geografis rumah siswa yang beragam menjadi masalah terutama terkait kestabilan signal internet. Rumah siswa ada yang di dataran rendah, seperti dataran biasa dan tepi laut. Ada juga siswa yang tinggal di dataran tinggi, seperti di pegunungan atau lereng gunung. Ada yang tinggal di kota. Dan, ada pula siswa yang tinggal di desa. Kestabilan signal internet diperlukan agar dalam proses pembelajaran tidak terganggu sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Akan tetapi tidak hanya signal, pulsa (kuota data) internet juga harus cukup tersedia. Padahal pembelian pulsa (kuota) data memerlukan biaya yang tidak murah.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi motivasi dan kreatifitas belajar siswa SD dalam pembelajaran Online

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi dan kreatifitas belajar siswa SD dalam pembelajaran online dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar yakni sulitnya siswa untuk menemukan waktu yang tepat untuk belajar di rumah, kurangnya fasilitas untuk belajar daring dikarenakan masih banyak orangtua siswa yang belum memiliki Handphone dan mengerti dengan teknologi sekarang ini. Selain itu, susah nya siswa untuk mendapatkan jaringan untuk mengakses internet yang biasanya banyak terjadi di daerah pedesaan sehingga memberikan pengaruh terhadap menurunnya semangat belajar siswa. Dalam hal ini akan berpengaruh pada motivasi siswa dalam belajar. Disini bukan saja motivasi yang berpengaruh melainkan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran daring/online.

Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kreatifitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Online

Dalam proses pembelajaran online, guru adalah faktor penentu keberhasilan pembelajaran online. Guru adalah faktor dominan dalam penentuan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik, akan menghasilkan hasil belajar yang baik juga.

1. Memilih Metode Pembelajaran yang Tepat

Guru dituntut untuk dapat memilih metode belajar yang tepat untuk mengajar. Jika guru dapat memilih metode pembelajaran dengan tepat maka tujuan belajar akan tercapai dengan lebih mudah. Pemilihan metode belajar yang tepat juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

2. Memaksimalkan Fasilitas Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas belajar yang baik juga menentukan motivasi belajar dalam proses pembelajaran online. Pembelajaran online memerlukan fasilitas yang menunjang pembelajaran seperti internet, komputer atau gawai. Pemanfaatan fasilitas yang baik akan memaksimalkan materi yang akan di sampaikan dengan memaksimalkan fungsi fasilitas yang ada. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan yang optimal untuk mendukung pembelajaran online yang dilaksanakan oleh para gurunya. Seperti pengadaan sumber belajar, komputer yang tersambung dengan internet, dan alat-alat yang mendukung kegiatan pembelajaran bagi para guru. Sarana prasarana tersebut digunakan untuk mencari pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber

3. Memanfaatkan Penggunaan Media

Motivasi belajar siswa pada pembelajaran online dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan penggunaan media yang menarik, sehingga akan membuat siswa tertarik kepada pembelajaran. Dalam hal ini, guru bisa membuat atau menggunakan media animasi untuk mendukung pembelajaran online.

Contohnya, guru bisa membuat atau menggunakan media animasi untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu dalam proses penyampaian materi pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dapat lebih mudah dimengerti dan lebih menarik. Media animasi yang digunakan dapat menggunakan powerpoint yang menarik, membuat bagan yang menarik, membuat poster, atau membuat animasi video.e)Melakukan Evaluasi PembelajaranEvaluasi pada pembelajaran online penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan dengan melakukan evaluasi pada pembelajaran online maka dapat diketahui apakah pembelajaran dapat berjalan efektif atau tidak. Jika dirasa tidak efektif maka dapat melakukan modifikasi pada system pembelajaran yang sesuai dengan siswa.

4. Membuat pembelajaran berbasis proyek dengan membuat produk yang bermanfaat , sebaiknya dengan pemilihan alat bahannya dan wajib menggunakan yang tersedia dirumah. Jadi siswa tidak perlu keluar rumah dan merepotkan orang tua. Contoh menyiapkan tugas berbasis proyek yang harus dikerjakan siswa dalam dua ekan dirumah. Misalnya dalam minggu pertama siswa membuat hasil karya dari sendok plastic, sendok tersebut boleh diwarnai dan boleh dibuat berbagai macam bentuk. Guru memberika contoh bentuk pot bunga, siswa bersama orang tua diminta berkolabofrasi mengembangkan kreatifitasnya mencari informasi melalui internet.
5. membuat kegiatan untuk mengikutsertakan anak dalam mengerjakan pekerjaan rumah bersama keluarga. Kegiatan ini merupakan kegiatan untuk mengembangkan kreatifitas anak, seperti masak bersama orangtua, gotong royong bersama orang tua,dan lain nya.Kegaiatan ini merupakan kesempatan yang baik untuk anak-anak belajar mengeksplorasi apa saja yang dilakukan bersama keluarga.

SIMPULAN

Masa Pandemi mengharuskan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan melalui pembelajaran online. Sehingga guru dan siswa tidak dapat untuk bertatap muka secara langsung dalam kelas melainkan harus dengan perantara teknologi informasi. Motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harusmelibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. Peserta didik yang kreatif akan membuat pembelajaran lebih efektif dan cepat dilaksanakan sehingga kualitas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.Peran guru dan orang tua besar dalam meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa. Guru harus mampu meningkatkan motivasi

siswa serta menumbuhkan kreatifitas siswa dengan cara mengembangkan cara berfikir kritis dan membangun kolaborasi demi memaksimalkan kegiatan belajar anak selama masa pandemic Covid 19.. Motivasi yang besar akan menimbulkan kreatifitas yang tinggi pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2)
- Dabbagh, A and Ritland B,B .(2005).Online Learning, Concept, Strategies and application. Ohio Pearson.
- Cahyani, dhetya, Iin Diah Listiana,Sari Puteri Deta Larasati. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19.*IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*.Volume 3 No. 01 2020, p. 123-140 .ISSN: 2338-4131 (Print) 2715-4793 (Online).DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Erikasari.2019.Peranan Motivasi dan Kreativitas dalam Proses Belajar dan Pembelajaran . E-Tech Volume 07 Number 02 2019 ISSN: Print 2541-3600– Online2621-7759 . <https://DOI: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>.
- Fadlilah, Azizah Nurul.2021. Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* . ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 373-384. DOI: [10.31004/obsesi.v5i1.548](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548).
- Ibrahim, A. M. (2020, April 26). Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian dan Kebijakan Pemerintah Indonesia. Diambil 2 Juni 2020, dari <https://sukabumiupdate.com/> website:<https://sukabumiupdate.com/detail/balewarga/opini/68505-DampakCovid-19-Terhadap-Perekonomian-dan-Kebijakan-Pemerintah-Indonesia>.
- Marilyn K. Gowing “Measurement of Individual Emotional Competence” dalam Daniel Goleman, Cary Cherniss (ed.). *The emotionally intelligent workplace: How to select for, measure, and improve emotional intelligence in individuals, groups, and organizations*. (Fransisco: Jossey-Bass, 2001) 88.
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasusn Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2).
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Online (E-learning) Bagi Wanita Karir Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Fleksibilitas Pemantauan Kegiatan Belajar Anak Siswa/i Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Petri, H.L. 1981.*Motivation: Theory and Research USA*: Wadsworth, Inc

- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *J+ PLUS UNESA*, 6(2).
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Semiawan, Conny, A.S.Munandar, S.C.Utami Munandar. 1990. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya