Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 4529-4537
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Manajemen Pembelajaran Work From Home (WFH) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Aat Mar'atun Sholehah[1]✉, Erni Munastiwi[1]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.1597

Abstrak
Kedatangan pandemic covid-19 membawa pengaruh diberbagai sektor, seperti pendidik yang menerapkan *Work from home*. Sekolah dilakukan di rumah tanpa mengurangi berbagai aspek perkembangan anak terutama kreativitas. Penelitian bertujuan memberikan pengetahuan mengenai penerapan manajemen pembelajaran *work from home* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Metode kualitatif deskriptif dipilih dan pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan sampel (*purposive sampling)* sebanyak 8 informan (4 anak dan 4 orang tua). Hasil penelitian menunjukkan manajemen pembelajaran WFH dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini mempunyai dampak baik dalam pembelajaran yang dilakukan di rumah. Kegiatan kreativitas yang dilakukan berupa *cooking home* dan eksplorasi bahan alam. Pemanfaatan waktu bersama ibu dalam kegiatan memasak, membuat kue, kemudian penggunaan suatu alat dan bahan yang didapatkan dari sekitar lingkungan alam sekitar yang mampu menstimulasi kreativitas. Berdasarkan kegiatan akibat pandemic Covid-19 yaitu WFH tetap produktif dan kreativitas terstimulus dengan baik.

Kata Kunci: *manajemen; wfh; kreativitas; anak usia dini*

Abstract
The arrival of the COVID-19 pandemic has affected various sectors, such as educators who implement work from home. Schools are carried out at home without reducing various aspects of children's development, especially creativity. This study aims to provide knowledge about the application of work from home learning management in developing AUD creativity. Descriptive qualitative method was chosen and data collection was done by observation, interviews and documentation. Using a purposive sampling technique of 8 informants (4 children and 4 parents). The results showed that WFH learning management in developing AUD creativity had a good impact on learning carried out at home. Creative activities carried out in the form of home cooking and exploration of natural materials. Utilization of time with mother in cooking activities, making cakes, then using tools and materials obtained from the surrounding natural environment that can stimulate creativity. Based on activities due to the Covid-19 pandemic, WFH remains productive and creativity is well stimulated.

Keywords*: management; wfh; creativity; children.*

Copyright (c) 2022 Aat Mar'atun Sholehah & Erni Munastiwi

✉ Corresponding author :
Email Address : aatmaratunsolehah6@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 30 June 2021, Accepted 21 September 2022, Published 9 bulan June 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

Pendahuluan

Pandemic covid-19 membawa perubahan di sebuah negara dan salah satunya Indonesia. Akibatnya hampir semua sector terganggu tanpa terkecuali sektor Pendidikan. Wuhan, China disebut sebagai asal muasal dari wabah yang sedang menyerang dunia (Ainun Mustarsyida & Erni Munastiwi, 2021, p. 2). Perdebatan diantara ahli terkait kedatangan wabah ini menjadi perbincangan yang masih bergulir. Namun, beralih dari hal itu, dengan datangnya wabah ini membuat segala situasi dan kondisi menjadi berubah dalam segala sektor.

Berbagai bidang terkena dampak besar dari pandemic Covid-19 (Solviana, 2020, p. 6). Ada positif dan negatif di dalamnya, banyak hikmah yang bisa dipetik juga namun tak luput juga ada rasa kecemasan, keresahan, dan hal-hal lain yang sampai pada fase buruk dalam beberapa sector. Sebagaimana menurut Pristiyono, aspek kehidupan menjadi sektor dari dampak negative Covid-19 yaitu pada bidang Pendidikan (Ikhlash et al., 2020, p. 264).

Pendidikan menjadi salah satu aspek yang mengalami perubahan rutinitas atau kebiasaan dari adanya wabah covid-19 (Nurgiansah, 2021, p. 368). Terjadinya perubahan aktivitas yang tidak seperti biasanya, dimana pada normalnya bisa melakukan pekerjaan sebagaimana waktu dan tempatnya, namun, akibat dari pandemi ini yang membuat seseorang untuk tidak melakukan kegiatan sosial dengan penuh atau kata lain membatasi pola social kita dengan individu lain (*social distancing*) dalam segala keadaan termasuk pendidikan. Penuturan inipun memasuki bidang yang menjadi dampak atau imbas dalam sektor pendidikan Covid 19 yang ada di negara Indonesia (M Ardi Sulata & Abdul Aziz Hakim, 2020, p. 5).

Sebagaimana di atas, banyaknya sektor yang terkena dampak dari pandemic ini yaitu salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dalam mengembangkan potensi anak didik melalui interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik (Hikmawati & Munastiwi, 2018, p. 166). Dalam hal ini langkah represif yang merupakan kebijakan dari pendidikan yang di lakukan pemerintah mempunyai tujuan pemutusan rantai penyebaran covid 19 (Muhammad Fatoni, 2020, p. 97). WFH memberikan dampak yang beragam (Napitupulu, 2021, p. 70).

Berdasarkan yang telah dituturkan di bagian sebelumnya pada saat ini kegiatan pendidikan mengenai proses pembelajaran dilakukan maupun di laksanakan di rumah secara during (virtual). Solusi yang dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar merupakan pengertian dari pembelajaran daring (Rachmat, A., & Krisnadi, 2020, p. 9). Dengan adanya dampak besar dari covid 19 ini membuat sistem pembelajaran sangatlah merubah Pendidikan (Simatupang, N. I., Rejeki, S., Sitohang & Patricia, A., Simatupang, 2020, p. 3). Persoalan yang timbul akibat drai penyebaran covid 19 berimbas pada pelaksanaan Pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh (Ahmad, 2020). saat ini banyak bermunculan media belajar berbasis online yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Siregar et al., 2020, p. 159). Semua pekerjaan mengenai sekolah (pembelajaran) diselesaikan di rumah. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media zoom, meet, WhatsApp, dll.

Baik guru maupun anak didik semua sama-sama di rumah. Terkait hal ini perlunya manajemen yang baik, karena hal ini dilandaskan agar semua tujuan yang di inginkan tetap dapa di peroleh maupun di dapatkan dengan kata lain kegiatan pembelajaran dengan *Work Form Home* (WFH) ini tidak menjadi penghalang terhadap apapun. Penuturan A.f. Stoner mengemukakan pengertian manajemen sendiri merupakan sebuah kegiatan perencanaan, pengorganisasian dan penggunaan sumber daya organisasi supaya dapat mencapai tujuan yang ingin raih (Siti Farikhah & Wahyudhina, 2018, p. 18).

Berdasarkan penuturan di atas, manajemen merupakan bagian dari proses pengorganisiran dari sebuah perencanaan pada aktivitas maupun kegiatan tertentu yang akan dilakukan. Terkait dalam hal ini adalah aktivitas pembelajaran *work from home* (WFH) dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hal ini di laksanakan atau diteliti karena adanya sebuah permasalahan terkait rasa jenuh dan bosen yang menghampiri akibat dari WFH pada era pandemic ini. Tak luput dimaksudkan dalam segi pengembangan kreativitas ini

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

menjadikan suatu aktivitas pada kegiatan yang membangun potensi pada setiap individu anak.

Berangkat dari hal itu, kita perlu mengetahui mengenai *Work From Home* sendiri itu apa. "bekerja dari rumah" merupakan arti dari Work From Home yang di singkat menjadi WFH (Afrillia Fahrina, 2020, p. 9). Tatanan dari Work From Homen (WFH) adalah salah bagian dari suatu rancangan *telecommuting* / berarti bekerja jarak jauh (Mungkasa, 2020, p. 128). Memberikan kesimpulan bahwa *Work From Home* merupakan suatu aktivitas dari semua yag menyangkut pekerjaan dalam artian luas yang dilakukan dirumah segala sesuatunya. Pada WFH ini segala yang dikerjakan di tuntun dari rumah.

Kebijakan yang di keluarkan oleh negara Indonesia terkait adanya pandemic Covid-19 ini yaitu berupa *Work From Home* (WFH) yang memiliki arti bekerja dari rumah yang hal itu menjadi bagian dari suatu langkah alternative untuk mengatasi segala aktivitas agar tetap bisa dilakukan walaupun dengan situasi dan kondisi yang tidak seperti biasnya dan yang terpenting dalam kebijakan WFH ini peserta didik tetap bisa melakukan aktivitas belajar mengajar (D. Astuti et al., 2020, p. 131). Akibat dari pandemic ini sekolah harus dilakukan dan dilaksanakan di rumah. Tidak hanya kebijakan sekolah yang berubah saja tempatnya, waktu dan beberapa aspeknyapun ikut berubah, begitupun pada system kurikulum Pendidikanpun secara singkat berganti menyesuaikan pada keadaan yang sedang berlangsung. Setelah mengetahui arti WFH di atas, untuk itulah manajemen yang tepat harus di rencanakan di organisir, walaupun dilakukan di rumah namun perlunya pengembangan kreativitas anak, agar tetap bisa produktif dalam segala bidang termasuk pada aspek kreativitas. Kreativitas adalah perolehan antara hubungan individu dan lingkungan (Utami Munandar, 2014, p. 21). Pentingnya kreativitas dalam mengaktualisasikan imajinasi anak dalam sebuah ide dan gagasan. Pentingnya sebuah strategi pada peserta didik dalam menstimulasi berkembangnya kreativitas. Memahami berkembangan kreativitas agar terdapat pedoman untuk memaksimalkan kapasitas kreativitas pada individu.

Uraian Wahyudin kreativitas merupakan kapabilitas buah pikiran dari penerjemahan selapang-lapangnya, yang mencampurkan buah fikir, khayalan, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan (Ahmad Susanto, 2017, p. 94). Tak lupa bahwa potensi selaku esensial dipunyai tiap-tiap individu, yang hanya ditemukenali, di pupuk melewati Pendidikan yang tepat adalah arti dari kreativitas. Kreativitas yakni mode individu dalam membuat tiap pribadi berada segala perspektif kehidupan, yang bermaksud untuk membangun dirinya dalam segala aspek kehidupannya, bermaksud merasakan derajat hidup yang lebih meningkat. Uraian Clak, bahwa kreativitas adalah ekspektasi teratas dari intelektual dan ciri khas yang terpadu, secara aliansi berdasarkan berbagai kegunaan mendasar individu yaitu proses berfikir, memahami, menunjukkan dan insting (Kasmadi, 2013, p. 160).

Deberu & Wijayaningsih menguraikan kreativitas suatu keahlian yang diperuntungkan kepada seorang dalam mewujudkan satu catatan diperolehnya dari segala pilihan pokok fikiran, pola fikir, dan khayalan individu (R. Astuti & Aziz, 2019, p. 295). pengembangan kreativitas membutuhkan keberanian dari anak yang tumbuh tanpa adanya rasa takut. pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usia dini agar menjadikan anak berani dan percaya dalam segala hal yang aktual. Berdasarkan pengembangannya, kreativitas perlu di kembangkan sejak awal melalui pemberian stimulasi dan rangsangan dengan mengembangkan potensi kreativitas secara potensial.

Manajemen pembelajaran *work from home* (WFH) dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam hal ini yaitu perencanaan pembelajaran yang dilakukan di rumah (WFH) dengan mengembangkan kreativitas AUD melalui aktivitas dengan segala alat dan bahan yang tersedia di rumah maupun sekitar rumah. Pada kegiatan pengembangan kreativitas ini di damping oleh orang tua maupun anggota keluarga lainnya. Pemanajemenan yang di rencanakan dengan baik diatur oleh tenaga pendidik dan orang tua sebagai wujud dari

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

pengaturan dalam pembelajaran *work from home* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Aktivitas ini juga bisa menjadi kegiatan pembelajaran akibat WFH yang termanajemen dengan baik, hal ini akan memberikan dampak baik bagi anak usia dini. Sama halnya dengan produktivitas, kreativitas juga akan semakin meningkat (Abd. Aziz, 2020, p. 21). Adapun kegiatan yang bisa dilakukan yaitu, memasak, membuat kue, berkreasi dengan alat dan bahan yang ada di rumah seperti penggunaan kreasi kertas origami, penggunaan bahan alam seperti kegiatan mencetak, bercocok tanam dan lain sebagaimana dengan kata lain bisa dengan pemanfaatan segala yang ada dan dapat bernilai guna baik dari segini manfaat maupun hanya bagian dari produktivitas.

Metodologi

Peneitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pemilihan metode ini dimaksudkan peneliti akan melakukan eksplorasi terhadap suatu obyek. Pendekatan dengan studi kasus yaitu penelitian yang banyak mempergunakan kalimat untuk mendeskripsikan terkait manajemen pembelajaran *Work From Home* (WFH) dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian yang dilaksanakan di RA Assafi'iyah Mada Jaya, Way Khilau Pesawaran Lampung, pada tanggal 16 juni 2021, teknik pengumpulan sampel (*purposive sampling),* subyek penelitian ini adalah anak usia dini dengan mengamati 4 anak dan 4 orang tua (8 informan) . Perolehan data yang di dapatkan melalui teknik pengumpulan data seperti pengamatan atau observasi yang di lakukan kepada anak dan orang tua, kemudian wawancara secara mendalam bersama orang tua dan terakhir dokumentasi. Pada penelitian ini, instrument penelitian terlebih dahulu divalidasi , terkait pemahaman metode penelitian dan kesiapan terhadap obyek penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument yang diperlukan untuk melihat penerapan dari manajemen pembelajaran *work from home* (wfh) dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini

Variabel Penelitian	Indikator	Item Instrumen
***Work From Home* (wfh)**	1. Pembelajaran jarak jauh 2. Belajat dari rumah	1. Mampu memanajemen waktu belajar dan bermain
Kreativitas Anak Usia Dini	1. Proses berfikir, memahami, menunjukkan dan insting 2. Pokok fikiran, pola fikiran dan khayalan individu 3. Hubungan individu dan lingkungan	1. Mampu bereksplorasi pada kegiatan memasak bersama ibu 2. Mampu bereksplorasi pada kegiatan membuat kue bersama ibu 3. Mampu bereksplorasi dengan bahan alam di sekitar lingkungan rumah 4. Mampu berkreasi dengan bahan alam yang di peroleh di halaman rumah bersama ayah, ibu, kakak, adik, dll. 5.

Pada penelitian ini teknik analisis data dengan penggunaan moder dari Miles dan Huberman dalam menganalisis data. Penggunaan teknik analisis data ini akan memberikan gambaran data yang dikumpulkan berdasarkan Teknik pengumpulan datanya. Teknik analisis data yang dilakukan pada sumber-sumber terkait dengan subjek penelitian, yang berfokus pada penyelesaian masalah, pemaparan fakta dan analisis fakta.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan kreativitas di masa work from home harus memanejemen kegiatan yang akan dilakukan, guna menstrukturilasikan sesuai dengan situasi dan kondisi. Situasi dan kondisi akibat wabah covid-19 mempunyai tantangan tersendiri (Tabi, 2020, p. 192). Wabah

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

yang melanda suatu negara mengakibatkan suatu tantangan tersendiri yang harus diberlakukannya sebuah kebijakan terutama dalam sektor Pendidikan (Ayu Puspitasari, 2020, p. 440). Perubahan yang terjadi membutuhkan pembiasaan karna perbedaan dari yang sebelumnya. Manajemen berarti pengelolaan (Rahayu, 2015, p. 358). Pengelolaan berbagai hal, mulai lagi aktivitas, kegiatan, waktu maupun alat dan bahan serta yang lainnya. Memenuhi pembelajaran wajib terus berjalan sebagaimana biasanya walaupun di tengah pandemic, kebijakan yang di ambil yaitu melalui pembelajaran dari rumah (Ana Ulin Nadhira, 2020, p. 82).

Pembelajaran memerlukan keaktifan guna menghasilkan tujuan belajar mengajar (Nurjanah & Muntaqo, 2018, p. 248). Belajar yang aktif merupakan belajar yang tidak membosankan untuk anak. Anak dengan karakteristik bermain sambal belajar, diupayakan itupun tetap terlaksana walaupun secara *work from home*. Kebijakan WFH menjadikan orang tua memiliki peran pengganti guru ketika disekolah. Dampak yang dirasakan akibat dari kebijakan *Work From Home* adalah orang tua (Sahnita Lantiani, Zahrah Maulidia Septimar, 2022, p. 66). Peranan orang tua dalam WFH yaitu sebagai penyampaian materi atau penerus yang telah disampaikan oleh guru (Pijar Suciati, 2021, p. 8).

Hasil pengamatan menunjukkan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah *work from home* (WFH) akibat pandemic covid-19 yang melanda Indonesia dan sektor pendidikan menjadi salah satu bagian yang terkena dampaknya, pentingnya memanajemen suatu proses yang memiliki kekhususan guna mencapai target yang ingin diraih secara maksimal dengan segala pemenuhan fasilitas yang tersedia (Saifulloh & Darwis, 2020, p. 287), termasuk aktivitas pembelajaran di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran Lampung. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung melalui WhatsApp, sesekali juga menggunakan zoom atau video call. Namun yang lebih sering dilakukan yaitu menggunakan WhatsApp. Guru memberikan materi pembelajaran dan tugas melalui WhatsApp dan pengumpulannyapun dikirimkan melalui WhatsApp dengan mengirimkan video maupun foto sesuai perintah dari guru.

Pembelajaran mempunyai tujuan yang akan di capai guna membantu anak untuk mampu mencapai tahap perkembangannya (Apriani Safitri, Kabiba, Nasir, 2021, p. 2). Melihat berbagai aspek dari pembelajaran WFH perlulah sebuah manajemen yaitu sebuah perencanaan yang terorganisir agar pembelajaran WFH ini bisa berlangsung dan berjalan dengan baik. Bagaimanapun 24 jam aktivitas dilakukan di rumah, tak jarang anak usia dini menjadi bosen dan jenuh dengan aktivitas yang begitu-begitu saja dan cenderung terus berulang. Akibat dari pembelajaran WFH yang dijalankan oleh anak usia dini ini dalam hal ini wali murid mempunyai peranan yang ganda yaitu berperan sebagai orang tua anak dan guru di rumah sebagai pengganti guru di sekolah dalam artian lain penyambung akibat pembelajaran WFH. Orang tua yang perlu memutar otak dan memanajemen aktivitas yang biasa di dilakukan untuk bisa di sesuaikan dan diselaraskan dengan aktivitas baru pada saat ini.

Orang tua perlu mendampingi anak pada proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana manajemen pembelajaran yang telah di rencanakan. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di mulai dari pukul 08.00-09.00 wib secara virtual melalui *zoom*, setelah itu anak di berikan tugas dan mulailah orang tua mendampingi anak untuk menyelesaikan tugasnya. Setelah selesai tugas yang diberikan guru di sekolah orang tua perlu memanjemen aktivitas maupun kegiatan yang mampu dilaksanakan oleh peserta didik yang selanjutnya agar anak didik tidak merasakan kejenuhan dan kebosanan yang menyertai akibat di rumah dan anak tidak selalu dan tidak terlena pada gadgét (*handphone*) ataupun TV. Berdasarkan hal itulah segala antisipasi perlu di lakukan dan tepatlah untuk melakukan proses manajemen terkait hal itu, yaitu aktivitas dari akibat *Work From Home*. Akibat dari hal itu pula perlunya sebuah pengembangan yang harus dilakukan agar terisilah dari proses manajemen dan pengembangan dari aspek kreativitas tepatlah untuk dilakukan.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

Oleh karena itulah perlunya pengembangan kreativitas yang harus dilakukan, sebagaimana dimisalkan mengajak anak memasak bersama, membuat kue, membuat suatu karya dengan memanfaatkan alat dan bahan yang diperoleh dari kawasan sekeliling lingkungan sekitar tempat tinggal. Sebagaimana hasil observasi, wawancara dan dilengkapi dengan dokumentasi orang tua mengajak anak melakukan kegiatan *cooking*, seperti memasak dan membuat kue, serta ada juga yang melakukan kegiatan bercocok tanam, menggambar, berkreasi menghias kamar dan membuat mainan sebagai manajemen dari pengisi keseharian pada proses pembelajaran *Work From Home* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Mengajak anak bermain Bersama

Kagiatan bermain bersama bagian dari upaya manajemen WFH sekaligus memutus rantai covid 19. Bermain bersama anak adalah bagian dari kegiatan setelah usai sekolah online melalui aplikasi yang di gunakan. Hal itu sebagaimana penuturan dari salah satu orang tua bahwa "*setelah anak bersekolah dengan guru melalui zoom saya mengajak anak bermain bersama. Biasanya saya mengajak anak ke belakang rumah untuk bermain dengan bahan yang ada, seperti waktu itu saya mengajari anak membuat boneka dari pelepah pisang dan waktu itu saya pernah lihat anak saya belajar mencetak dari buah belimbing dan saya mengulangi kegiatan itu bersama anak, yang terpenting anak tidak rewel dan tidak meminta hp* " (kutipan wawancara I). Orang tua sebagai guru di rumah, pada masa WFH membantu dan memfasilitasi proses pembelajaran anak agar sesuai dengan harapan (Ririn Dwi Wiresti, 2021, p. 643). Dengan orang tua mengajak anak bermain bersama dan di manajemen waktunya antara waktu belajar, waktu bermain tanpa mengganggu waktu kerja orang tuanya. Sebagaimana penuturan salah satu orang tua bahwa: "*ia, biasanya setelah ayahnya mengajar murid-muridnya yang melalui zoom, dia mengajak anak saya ke ladang dan ke kolam ikan untuk mengajak dia bermain dan supaya dia tidak bermain hp, karena biasanya kalua setelah selesai sekolah dia suka minta hp untuk menonton YouTube*" (kutipan wawancara YY).

Dalam hal ini perlu di manajemen waktunya agar bisa terlaksana tanpa ada yang terganggu diantaranya. Mengajak bermain bersama ini cukup dilakukan sebagai selingan agar anak tidak merasa jenuh dan bosan saat di rumah saja akibat WFH. Bisa bermain dengan mainan yang anak sukai.

Berkreasi Bersama anak

Setelah belajar secara online melalui aplikasi zoom maupun WAG, guru biasanya memberikan tugas kepada anak untuk di kerjakan dan di kumpulkan di keesokan harinya. Sebagaimana menurut Nahdi bahwa kegiatan yang diberikan oleh lembaga sekolah dalam penerapan pembelajaran di rumah salah satunya adalah pemberian tugas atau penugasan (Nahdi et al., 2020, p. 178).

Tugas yang di berikan gurupun lantas langsung di kerjakan, sekaligus memberikan contoh baik kepada anak, bahwa tugas harus segera di kerjakan dan jangan di tunda-tunda. Setelah menyelesaikan tugas tersebut, orang tua mengajak anak berkreasi dengan kegiatan yang di inginkan anak. Seperti penuturan salah seorang orang tua anak bahwa: "*setelah mengerjakan PR dari guru saya menanyakan kepada anak untuk selanjutnya di ingin melakukan apa, kemudian saya secara inisiatif mengajak anak berkreasi membuat boneka dari kertas kokru karena kebetulan di rumah adanya itu*" (kutipan wawancara AM)

Banyak hal yang bisa dilakukan oleh anak salah staunya, berkreasi bersama anak ini bagian dari pengembangan kreativitas anak usia dini. Kemudian lain halnya dengan salah seorang ibu yang menuturkan bahwa: "*terkadang saya berkreasi ini dengan mengajak anak membuat kue kesukaannya nanti dia yang akan menaruh mesisnya ataupun hiasan di atas kuenya sebagaimana kreasi dia*" (penuturan wawancara SL). Perlunya pengembangan ide kreatif terkait kegiatan atau aktivitas yang akan dilakukan untuk mengisi pembelajaran *WFH*. Pengembangan kreativitas banyak sekali yang dapat dilakukan, sebagaimana yang telah di

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

sampaikan di atas seperti kegiatan *cooking*, berkreasi dengan penggunaan alat dan bahan yang di peroleh dari kawasan sekeliling sekitar tempat tinggal.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anak terkait manajemen pembelajaran *work from home* (WFH) orang tua sebagai pendidik di rumah harus turut aktif, supaya anak tidak jenuh dan bosan dari akibat pembelajaran WFH. Hasil wawancara dengan gurupun menunjukkan bahwa banyaknya laporan dari orang tua maupun peserta didik mengenai suatu kegiatan yang dilakukannya di rumah seperti kegiatan *cooking* tadi maupun kegiatan dari aktivitas membuat suatu karya baik kegiatan menggambar, mewarna, membuat mainan dari bahan yang berada di sekitar lingkungan rumah.

Penuturan di atas adalah bagian dari aktivitas yang dilakukan oleh anak terkait pada manajemen pembelajaran *Work From Home* dalam mengembangkan kreativitas. WFH yag bersifat fleksibel akan membawa perubahan drastis (Kuswanto & Rafitasari, 2022, p. 89). Tak dapat di pungkiri bahwa orang tuapun memiliki aktivitas yang harus di kerjakan dan sama-sama dilakukan di rumah yaitu seperti pekerjaan baik itu mengajar, rapat, meeting dll. Orang tua memanajemen kegiatan yang akan dilakukan besok dst. Dimana perencanaan dari proses manajemen disini yaitu ketika waktu antara bekerja sebagaimana pekerjaan orang tua dan proses ketika anak belajar perlu di damping agar anak tidak hanya melihat layer HP atau Laptop saja namun orang tua bisa sambal menjelaskan ulang dari apa yang telah disampaikan oleh seorang guru.

Dengan begitu anak menjadi lebih mudah menerima pembelajaran yang di berikan. Kemudian setelah proses belajar anak secara virtual mungkin saja guru memberikan sebuah tugas atau PR yang harus di kerjakan maka dari itu orang tua perlu memenajemen terkait hal itu kapan waktu mengerjakannya dll.

Dengan demikian dampak dari manajemen pembelajaran *work from home* bagian dari pengembangan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas cooking dan berkreasi menggunakan alat dan bahan yang terdapat di sekitar lingkungan rumah mampu membuat anak terhindar dari rasa bosan dan jenuh yang berlebih akibat WFH. Dalam hal ini juga WFH jadi lebih produktif dan secara tidak langsung mampu memberikan wawasan dan pengetahuan lebih untuk anak usia dini.

Aktivitas seperti *cooking* dan berkreasi dengan menggunakan alat dan bahan yang ada di wilayah lingkungan rumah dapat mengembangkan kreativitas AUD yang merupakan bagian dari bentuk manajemen pembelajaran pada saat *Work From Home* akibat dari masa pandemi covid-19.

Simpulan

Manajemen *work from home* pada proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas AUD di masa pandemic covid-19 yang merubah berbagai sektor tak terkecuali Pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan di rumah menuntut para orang tua untuk turut serta membantu tugas seorang pendidik. Perlunya memanajemen pembelajaran WFH dalam mengembangkan kreativitas AUD dengan mengatur waktu kegiatan/aktivitas anak di rumah. Manajemen kegiatan WFH yang baik akan membantu anak dalam berbagai aspek yang biasanya distimulus di sekolah oleh seorang guru. Dengan memanajemen waktu dan kegiatan WFH yang mulai dari proses belajar mengajar sampai pada kegiatan bermain, hal tersebut di maksudkan agar anak tidak merasa jenuh, bosan, tetap produktif dan terpenting anak tetap dapat mengembangkan segala aspek yang wajib di kembangkan tak terkecuali kreativitas AUD.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Kepala sekolah RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran Lampung yang telah memberikan izin dan kesempatan yang begitu terbuka kepada saya untuk melakukan penelitian.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

Daftar Pustaka

Abd. Aziz, D. (2020). *Work From Home "Produktivitas Kerja Selama di Rumah."* Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.

Afrillia Fahrina, dkk. (2020). *Minda Guru Indonesia: Peran Guru dan Keberlangsungan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19*. Aceh: Syiah Kuala University Press.

Ahmad Susanto. (2017). *Pendidikian Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ahmad, I. F. (2020). *Alternative Assessment in Distance Learning in Emergencies Spread of Coronavirus Disease (Covid_19) in Indonesia*. Jurnal Pedagogik, 07(01). https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136

Ainun Mustarsyida & Erni Munastiwi. (2021). *Problematika Orang Tua dalam Mendampingi Anak pada Pembelajaran Era pandemi Covid-19*. Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam, 5(1), 1-14. https://doi.org/10.29240/jbk.v5i1.1901

Ana Ulin Nadhira, A. M. S. (2020). *Online learning time management in kindergarten balleturi dharma wanita 1*. Aṣ-Ṣibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 81-94.

Apriani Safitri, Kabiba, Nasir, N. (2021). *Manajemen Pembelajaran bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1209-1220. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.811

Astuti, D., Supriyanto, E., & Muthoifin, M. (2020). *Model Penjaminan Mutu Ketercapaian Kompetensi Dasar Dalam Sistem Pembelajaran Online Pada Situasi Work From Home (Wfh)*. Profetika: Jurnal Studi Islam, 21(1), 129-139. https://doi.org/10.23917/profetika.v21i1.11655

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). *Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 295. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99

Ayu Puspitasari, T. R. N. (2020). *Optimalisasi Manajemen Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Adversity Quotient (AQ) Siswa Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Elkatarie : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial, 3(2), 439-458. https://doi.org/doi.org/10.1234/elkatarie.v3i2.4019

Hikmawati, N., & Munastiwi, E. (2018). *Manajemen Perpustakaan Efektif dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Golden Age : Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(3), 165-178. https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-03

Ikhlash, M., Rafika, M., & Hasibuan, D. K. (2020). *Implementasi Work from Home terhadap Motivasi dan Kinerja Dosen di Indonesia*. Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis, 8(2), 263-269. https://doi.org/10.30871/jaemb.v8i2.2692

Kasmadi. (2013). *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*. Bandung: Alfabeta.

Kuswanto, C. W., & Rafitasari, H. (2022). *Perkembangan Fisik Anak Usia Dini Saat Work From Home Selama Pandemi Covid-19.* Jurnal Pendidikan Anak, 11(1), 87-97.

M Ardi Sulata & Abdul Aziz Hakim. (2020). *Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan UNESA Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Kesehatan Olahraga, 8(3).

Muhammad Fatoni, dkk. (2020). *WORK from Work From Home " Produktivitas Kerja Selama di Rumah (Issue 46)*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.

Mungkasa, O. (2020). *Bekerja dari Rumah (Working From Home / WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19 Bekerja dari Rumah (Working From Home / WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19*. The Indonesian Journal of Development Planning, IV(2), 126-150. https://doi.org/10.36574/jpp.v4i2.119

Nahdi, K., Ramdhani, S., Yuliatin, R. R., & Hadi, Y. A. (2020). *Implementasi Pembelajaran pada Masa Lockdown bagi Lembaga PAUD di Kabupaten Lombok Timur*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 177. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.529

Napitupulu, R. M. (2021). *Peningkatan Time Management Skills Masyarakat Kota Padangsidimpuan di Masa Pandemi COVID-19*. Indonesia Berdaya, 2(1), 69-75. https://doi.org/10.47679/ib.202171

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1597

Nurgiansah, T. H. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas Universitas PGRI Yogyakarta*. Jurnal Basicedu, 5(1), 367-375. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669

Nurjanah, S., & Muntaqo, R. (2018). *Manajemen Pembelajaran Berbasis Standar Proses*. Jurnal PPKM II, 247-258. https://doi.org/10.32699/ppkm.v5i3.472

Pijar Suciati, A. S. (2021). *School From Home (SFH) : Perjuangan Para Orang Tua Siswa Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19 Pijar*. Jurnal Sosial Humaniora Terapan, 3(2), 7-16.

Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). *Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19*. Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana.

Rahayu, E. F. (2015). *Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik*. Jurnal Manejemen Pendidikan, 24(5).

Ririn Dwi Wiresti. (2021). *Analisis Dampak Work From Home pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 641-653. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.563

Sahnita Lantiani, Zahrah Maulidia Septimar, H. A. Y. G. W. (2022). *Analysis of The Impact Of Work From Home (WFH) on Early Children During The Covid-19 Pandemic*. Nusantara Hasana Journal, 2(1), 64-71.

Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). *Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengejar Di Masa Pandemi Covid-19*. Bidayatuna, 03(02). https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638

Simatupang, N. I., Rejeki, S., Sitohang, I., & Patricia, A., Simatupang, I. M. (2020). *Pendidikan, P., Universitas, K., & Indonesia, K. Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Metode Survey Sederhana*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 13(2).

Siregar, T., Matondang, Z., & Frisnoiry, S. (2020). Learning Management Sistem (LMS) Sebagai Media Work From Home (WFH). Jurnal Pendidikan Edutama, 9(1).

Siti Farikhah & Wahyudhina. (2018). *Manajemen Pendidikan*. yogyakarta:Aswaja Presinjo.

Solviana, M. D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung*. Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research, 1(1).

Tabi, A. (2020). *Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19*. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, 04(1), 190-200.

Utami Munandar. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (p. 10)*. Jakarta: Rineka Cipta.