

Kreativitas Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi

Sri Kadarsih

srikadarsih1@gmail.com

STIE Syari'ah Al-Mujaddid Tanjung Jabung Timur

Abstract

The pandemic positive affect on increased teacher creativiity, it was proven by the author in the role of teachers improve the creativity. Creativity is the ability of teachers a teacher to produce something new in the media. This paper described about creativity done by techers in had a pandemic. Methods used is the literature study who collects a varriety of information related to the theme and by the findings of the directly by the writers. So techers creative is teacher able to process his mind to produce something attractive to participant. The ability to grow cretivate techer making are to be apply information technology as a medium learning. Pandemic is not about being a barrier for students and teachers to keep runing learning activities. The learning process is conducted in accordance with the circumstances and needs.

Key word: Creativity, Teacher, learning Media**Abstrak**

Masa pandemi berefek positif terhadap peningkatan kreativitas guru, hal ini terbukti dengan adanya peran serta penulis dalam meningkatkan kreatifitas guru. Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam media pembelajaran. Tulisan ini mendeskripsikan tentang kreatifitas yang dilakukan oleh guru dalam menghadapi masa pandemi. Metode yang digunakan adalah studi pustaka yang mengumpulkan berbagai informasi terkait tema dan didukung dengan hasil temuan secara langsung oleh penulis. Sehingga Guru yang kreatif merupakan guru yang mampu mengolah pemikirannya untuk menghasilkan sesuatu yang menarik bagi peserta didiknya. Kemampuan menumbuhkan kretifitas guru membuat guru semakin mengenal dan mengaplikasikan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Pandemi bukanlah menjadi penghalang bagi peserta didik dan guru untuk tetap menjalankan aktifitas belajar. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan.

Kata Kunci: Kreatifitas, Guru dan Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Masa pandemi menjadi masa dimana para pendidik dan peserta didik disibukkan dengan pembelajaran jarak jauh. *WFH (Work From Home)* merupakan aktivitas pekerjaan yang dilakukan dari rumah. Aktivitas dan proses pembelajaran tetaplah berlangsung hanya saja dilakukan tidak secara tatap muka. Masa pandemi merupakan masa pahala dan ujian bagi seluruh manusia di dunia. Ujian karena telah diberi musibah yang berupa penyakit menular diseluruh dunis. Pahala bagi mereka yang memanfaatkan masa ini sebagai produktivitas dan pembelajaran. Produktif pada masa pandemi adalah upaya manusia agar tetap menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat.

Lembaga pendidikan formal maupun nonformal mengalami permasalahan yang cukup digelisahkan oleh para guru dan peserta didik. Sehingga mereka harus melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh pula. Dampak positif dari pandemi juga sangatlah banyak diantaranya meningkatkan kreatifitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran jarak jauh. Guru yang awalnya tidak mengenal teknologi masa pandemi ini mengajarkan guru agar lebih dekat dengan teknologi. Berbagai macam aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya ada *google meet, google form, google form, zoom meeting, google classroom, Whattshap, E-mail, Kahoot, kine master*, dan masih banyak fitur aplikasi lainnya yang digunakan.

Pembelajaran jarak jauh mencakup upaya yang ditempuh pembelajar untuk mewujudkan sistem pendidikan sepanjang hayat, dengan prinsip-prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas, dan efisiensi. Prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar bagi pengambil keputusan dalam bidang pendidikan untuk menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran jarak jauh. Prinsip-prinsip pembelajaran jarak jauh tersebut sebagai berikut: Prinsip kebebasan artinya sistem pendidikan sifatnya demokratis karena dirancang agar bebas bisa diikuti oleh siapa saja. Apalagi pembelajar sifatnya heterogen baik dalam kondisi atau karakteristiknya yang meliputi motivasi, kecerdasan, latar belakang pendidikan, kesempatan maupun waktu untuk belajar.¹

Pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi ini tetap memberikan kesempatan kepada anak bangsa yang belum tersentuh dan mengecap pendidikan yang lebih tinggi, atau pembelajar yang sempat putus sekolah untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi juga memberikan pula peluang yang terbuka lebar bagi para pengajar untuk mendapatkan pendidikan dalam upaya mengembangkan kompetensinya namun memiliki keterbatasan tempat karena kondisi tempat bertugas di daerah terpencil, atau terbatas dari segi waktu karena sibuk mengajar atau melakukan kegiatannya lainnya yang tidak bisa meninggalkan pembelajar di kelas atau waktu bekerjanya. Pembelajaran jarak jauh ini diperlukan sebagai media yang mampu mewadahi kebutuhan, peningkatan kualitas, kompetensi, dan profesionalisme pengajar tanpa mengganggu aktivitas pengajar dengan tetap menjaga kualitas proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran secara online ini guru dapat belajar dimana saja dan kapan saja, dengan biaya dan waktu yang lebih efisien.

¹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi dan Informasi*, Alfabeta: Bandung, 2009. Hal 25

Penegamatan langsung oleh penulis sekaigus sebagai partisipan dalam sebuah Intansi lembaga pendidikan sekolah formal telah menunjukkan bahwa adanya kreatifitas guru yang semakin meningkat dalam mempersiapkan media pembelajaran di masa pandemi ini. Hal ini menunjukkan satu sisi positif dari adanya Allah menurunkan wabah corana ini. Sebagian Instansi sekolah dasar mempersiapkan media pembelajaran dengan membuat video pembelajaran memalui berbagai aplikasi editor foto dan video, salah satu diantaranya menggunakan aplikasi *kine master*. Aplikasi ini menjadi salah satu alternatif solusi dalam mempersiapkan media pembelajaran secara *online*. Hal ini juga dibuktikan dengan semakin banyaknya postingan media pembelajaran pada aplikasi *youtube*.

B. Kajian Teori, Temuan dan Diskusi

1. Kreatifitas

Kreativitas adalah prestasi istimewa yang menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan bahan, informasi, data, yang sudah ada sebelumnya menjadi hal yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas menemukan cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh banyak orang, dan memunculkan ide-ide yang baru.² Menurut Haward dkk menjelaskan tentang bentuk-bentuk kreativitas “*Divergent thinking encompasses several forms of creative thought, including (a) the number of ideas generated (fluency); (b) changes in category, from container to ornament to noise maker (flexibility); (c) uniqueness or divergence from typical answers, such as using the cup as a snout for a noseless pig (originality); and (d) extensions or improvements to ideas (elaboration)*.”³ Bentuk-bentuk kreatif disebutkan oleh para ahli diatas adalah: kreatif merupakan ide yang dihasilkan, perubahan, keunikan dan perbaikan.

Menurut Suharnan dalam Ghufron menyebutkan beberapa aspek kreativitas diantaranya: aktivitas berfikir, menciptakan sesuatu yang baru, sifat baru atau orisinal, produk yang berguna dan bernilai.⁴

a. Aktivitas berfikir

Orang kreatif akan memperanaktifkan fikirannya, terus berfikir untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Masa pandemi merupakan masalah besar yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik. Guru akan memukirkan solusi pembelajaran yang tepat dalam menghadapi masa pandemi ini. Media pembelajaran dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tidak semua orang tua dan siswa mampu untuk mengikut pembelajaran secara *online* disebabkan karena berbagai macam alasan. Gurupun tetap berfikir untuk menyeibangkan antara kehidupan mereka yang memperoleh jaringan yang kuat dan mereka yang tinggal didaerah terpencil dengan keadaan signal yang lemah.

b. Menciptakan yang baru

Guru yang kreatif merupakan guru yang mampu menciptakan sesuatu yang baru termasuklah dalam mempersiapkan media pembelajaran. Masa pandemi yang

² Nur Ghufron dan Rini Risnawati, *Teori-Teori Psikologi*, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2014. Hal, 103

³ Howard Grdner, et al, *Ensiklopedia of Creativity*, Akademik Press: London, 1999. Hal 11

⁴ Nur Ghufron dan Rini Risnawati,... Hal 104

membawa keberkahan banyak para guru yang lebih aktif dan kreatif dalam mengolah pikirannya sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Guru yang sebelumnya tidak terlalu memperhatikan teknologi sebagai sarana pembelajaran saat ini telah berubah menjadi peran penting teknologi dalam membantu membuat media pembelajaran. Guru dituntut untuk tidak gaptek dalam menggunakan internet sebagai sumber alternatif pembelajaran.

Hasil pengamatan langsung dan partisipan penulis bahwa kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran semakin meningkat. Artinya guru mempersiapkan media pembelajaran dengan berbagai aplikasi yang digunakan. Salah satunya adalah *kine master* adalah solusi dalam mempersiapkan media pembelajaran. Guru membuat berbagai macam video dengan keunikan dan kreatifitasnya masing-masing. Hal ini semata-mata bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mudah terhadap peserta didik.

c. Orisinal

Orisinal adalah bentuk keaslian dari karya yang telah dibuat dan dipublikasi oleh pembuat karya. Hasil karya guru yang berupa video pembuatan secara mandiri yang diterapkan melalui aplikasi merupakan karya orisinalitas. Jika ada sebagian yang mengambil dari sumber lain seperti *youtube* adalah sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik. Kreativitas sangat membutuhkan keaslian karena orang yang kreatif mampu untuk memunculkan ide-ide yang cemerlang dengan sumber bacaan sebagai tambahan pengalaman dan pengetahuan.

d. Produk yang berguna dan bernilai

Kreativitas mampu menciptakan produk yang bernilai sehingga itu akan menjadi daya tarik bagi konsumen. Dalam pembahasan ini yang menjadi konsumen khusus adalah peserta didik. Siswa menerima hasil karya guru yang berupa video pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi.

2. Guru

Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang Guru pada pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.⁵

Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 juga mendefinisikan tentang pendidik dan peserta didik. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.⁶

⁵ Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang “Guru”, Hal 1

⁶ Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang “Guru”, Hal 2

Perspektif pedagogis menyebutkan bahwa peserta didik adalah sejenis makhluk “*homo educandum*” yang berarti makhluk yang menghajatkan pendidikan. Pada pengertian ini peserta didik dipandang sebagai manusia yang membutuhkan binaan dan bimbingan yang memiliki potensi untuk mengaktualisasikan menjadi manusia yang susila dan cakap.⁷

Guru merupakan profesi yang mulia disebabkan karena berperan bukan hanya sebagai seorang pengajar, namun multitalen. *Pertama*, guru memiliki peran yang sangat banyak diantara sebagai motivator. Guru memiliki pengalaman yang luar biasa dan berbeda-beda pula terutama dalam menempuh jenjang pendidikan. *Kedua*, Guru berperan sebagai pendidik yang memberikan pendidikan secara keseluruhan termasuklah dalam memperbaiki budi pekerti maupun tingkah laku serta norma-norma. *Ketiga*, sebagai inspirator yakni membuka inspirasi siswa dan mahasiswa untuk memikirkan jenjang masa depan. Sehingga memiliki tujuan hidup dan target kehidupan yang akan dicapai. *Keempat*, sebagai pembimbing yang memberikan bimbingan secara tepat sasaran sehingga siswa dan mahasiswa lebih berfokus terhadap pendidikan. *Kelima*, sebagai administrator. Administrasi bukan hanya dibagian tata usaha saja namun disini guru juga berperan sebagai administrator yang bertujuan untuk melihat perkembangan baik itu secara intelektual maupun sikap. *Keenam*, sebagai teladan yang memberikan contoh yang baik terhadap siswa maupun mahasiswa. *Ketujuh*, sebagai fasilitator artinya guru memfasilitasi keilmuan dan menyalurkan ilmu kepada peserta didik.

Lincona menambahkan tentang peran seorang guru adalah sebagai pemberi kasih sayang artinya memperlakukan siswa dengan hormat dan penuh kasih sayang.⁸ Memperlakukan peserta didik dengan penuh kasih sayang merupakan salah satu penanaman nilai karakter terhadap anak. Guru juga dapat menjadi model yang menunjukkan rasa hormat dan tanggung jawab. Menyayangi yang lebih muda dan menghormati yang lebih tua. Guru juga dapat menjadi mentor dalam beretika seperti memberikan penjelasan ketika berdiskusi dikelas.

3. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana untuk menyampaikan suatu informasi penting, baik secara lisan maupun tulisan. Pengertian pembelajaran menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁹ Pembelajaran merupakan salah satu proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Pembelajaran adalah proses transformasi ilmu pengetahuan yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung dari guru kepada siswa.

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang memiliki makna sebuah proses yang penting dalam kehidupan manusia, karena memiliki manfaat yang nyata

⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Remaja Rosdakarya: Bandung, 2016. Hal 39

⁸ Thomas Lickona, *Educating For Character Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, Bumi Aksara: Jakarta: 2015 Hal 112

⁹ Lampiran Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Hal 3

dalam mengembangkan potensi yang terkandung dalam setiap diri manusia.¹⁰ Belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Berkat belajar manusia bisa menjadi pintar, manusia dapat membedakan antara yang baik dan buruk, mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui dan belajar juga merupakan perbuatan yang mulia.

Pengertian media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media merupakan sarana pembelajaran yang berupa pesan atau informasi yang akan ditransfer kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki berbagai macam kriteria, *pertama* bersifat visual, audio, dan audio visual. Visual dapat berupa gambar yang menjelaskan tentang materi pembelajaran. Contohnya mengenalkan anggota tubuh, mengenalkan tentang alat pencernaan manusia dengan menunjukkan gambar atau alat peraga. Seiring mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang sudah canggih, visual dapat menggunakan aplikasi *power point* sebagai alternatif media pembelajaran. *Kedua*, Audio merupakan suara yang bertujuan menyampaikan informasi pembelajaran seperti mendengarkan sebuah lagu kebangsaan, lagu nasional atau mendengarkan materi lain. Sedangkan audio visual merupakan gabungan antara suara dan gambar. *Ketiga*, audio visual yang merupakan gabungan antara suara dan gambar. Media ini biasanya cenderung berbentuk film atau video yang bertujuan sama yakni menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.

Pembelajaran secara *online* juga didukung penelitian yang pernah dilakukan oleh Luh Devi dkk yang menyatakan hasil penelitiannya bahwa Pembelajaran online menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kelas meski sekolah telah ditutup mengingat waktu dan tempat menjadi beresiko pada masa pandemic ini. Namun, teknik pembelajaran ini penting untuk dievaluasi sesuai dengan kondisi setempat mengingat sebaran fasilitas dan kemampuan orang tua memberikan fasilitas pembelajaran online berbeda kepada peserta didik di Indonesia.¹¹

Menurut Anitah ada lima langkah-langkah dalam penggunaan media yang baik diantaranya

- a. penggunaan media pembelajaran di pandang integral dalam sistem pembelajaran.
- b. media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya.
- c. guru hendaknya memahami tingkat hirarki dari jenis alat dan kegunaannya.
- d. Pengujian media pembelajaran hendaknya berlangsung terus, sebelum, dan sesudah pemakaiannya.
- e. penggunaan multimedia akan mempermudah dan memperlancar pembelajaran.¹²

Media pembelajaran dimasa pandemi merupakan proses transformasi ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh pendidik atau guru dan peserta didik dengan metode pembelajaran jarak jauh baik secara *daring* maupun *luring*. Pembelajaran jarak jauh akan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional jika sebelumnya membuat

¹⁰ Muhammad Muntabihun Nafis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Teras: Yogyakarta, 2011, Hal 165

¹¹ Luh Devi Herliandri, dkk, *Pembelajaran di Masa Covid-19*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.22 No. 01 Tahun 2020, Hal 65

¹² Sri Anitah Media pembelajaran. Jawa Tengah: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), 2008. Hal 93

suatu *web based distance learning* yang mempertimbangkan berbagai aspek yang perlu serta *trade-off*-nya. Pembelajaran jarak jauh akan efektif jika melibatkan interaksi antara pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan media (termasuk fasilitas) pembelajaran. Pola interaksi pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif.¹³ Secara khusus Oemar Hamalik menyebutkan bahwa media pembelajaran yang tepat dirumuskan dengan kata ACTION (*Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*).¹⁴

- a. *Acces* merupakan akses untuk mempermudah dalam berkomunikasi. Media pembelajaran membutuhkan akses jaringan internet yang berkualitas bagus. Akses ini akan mendukung proses pembuatan media pembelajaran *online*. Berbagai macam media pembelajaran yang diaplikasikan secara langsung oleh guru dan peserta didik.
- b. *Cost* merupakan biaya yang digunakan dalam mengelola media sebagai sarana komunikasi yang aktif.
- c. *Technology* adalah sebagai pusat bagian dari sarana media pembelajaran. Teknologi berupa alat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran
- d. *Interactivity* merupakan komunikasi dua arah, komunikasi yang membutuhkan timbal balik antara guru dan peserta didik.
- e. *Organization* merupakan kelompok penggerak dari proses penggunaan media sebagai sarana pembelajaran online. Penggerak dari media pembelajaran adalah seluruh perangkat sekolah dan mitra kerja, yakni mulai dari kepala sekolah, guru dan sampai kepada siswa dan orang tua.
- f. *Novelty* bermaksud menjadikan mediapembelajaran online adalah sesuatu yang menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih mudah untuk memahaminya.

Bentuk kreativitas guru yang telah berhasil dan dipublikasikan dimedia adalah berupa video pembelajaran. Video pembelajaran ini berisikan materi yang akan mewakili dan sebagai ganti pembelajaran secara tatap muka. Guru membuat video penjelasan tentang materi kemudian disampaikan melalui media. Proses pembuatan video pembelajaran ini membutuhkan ketekunan dan ketelitian, karena pembuatan video ini memiliki berbagai macam tahap. Video yang dibuat oleh guru melalui aplikasi *kine master* yang telah di download melalui *play store*. Keunggulan pembuatan video dari aplikasi ini adalah dapat menyimpan projek yang belum selesai dan memiliki berbagai macam fitur lapisan.

Video pembelajaran ini dibuat oleh guru bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema pembahasan. Misalkan guru membuat video tentang perkembangan makhluk hidup. Mengkolaborasikan antara *video recorder*, gambar dan audio sehingga berbentuk video yang sempurna dan mudah dipahami.

¹³ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi dan Informasi*,.... Hal 19

¹⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Citra Aditya Bakti: Bandung, 1989), Hal 23



Dokumen kreativitas guru dari hasil pembuatan media pembelajaran berupa video

C. Metodologi

Penulisan Artikel ini menggunakan metode studi pustaka yang mengumpulkan berbagai informasi dan teori tentang kreativitas, guru, dan media pembelajaran. Artikel ini juga berbentuk deskripsi yang menyatukan antara beberapa relevansi pustaka dan di dukung dengan pengamatan secara partisipan langsung oleh penulis. Hasil deskripsi kemudian dianalisis dengan studi pustaka. Patton menyebutkan tentang perlu adanya keseimbangan antara deskripsi dan analisis penafsiran.¹⁵ Penelitian ini berbentuk deskripsi yang dinalisis dari beberapa studi pustaka atau literatur lainnya. Studi pustaka yang diambil melalui literatur buku atau lainnya juga didukung secara langsung dengan hasil temuan secara partisipan oleh penulis. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi plagiasi atau pengambilan kutipan tanpa menyertakan hak milik.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari artikel ini adalah meningkatnya kreatifitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran pada masa pandemi, baik secara *daring* maupun *luring*. Media pembelajaran merupakan sarana transformasi pembelajaran sehingga membutuhkan kreatifitas dan aktifitas guru dalam membuatnya. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menciptakan hal baru terkait dalam proses pembelajaran. Video adalah salah satu alternatif solusi yang diberikan guru dalam menghadapi proses pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang disiapkan oleh guru berdasarkan atas keadaan dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan keadaan karena melihat perkembangan teknologi yang ada di daerah tertentu atau daerah terpencil sehingga sulit untuk mencari jaringan, permasalahan yang demikian membutuhkan ide kreatif pula dalam menyiapkan media pembelajaran.

¹⁵ Michael Quin Patton, Metode Evaluasi Kualitatif, Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2009, Hal 284

Daftar Pustaka

- Anitah Sri, Media pembelajaran. Jawa Tengah: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), 2008.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Remaja Rosdakarya: Bandung, 2016.
- Ghufron, Nur dan Rini Risnawati, *Teori-Teori Psikologi*, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2014.
- Grdner, Howard et al, *Ensiklopedia of Creativity*, Akademik Press: London, 1999.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, (Citra Aditya Bakti: Bandung, 1989.
- Herliandri Luh Devi, dkk, *Pembelajaran di Masa Covid-19*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.22 No. 01 Tahun 2020.
- Lampiran Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Lickona, Thomas. *Educating For Character Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, Bumi Aksara: Jakarta: 2015.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi dan Informasi*, Alfabeta: Bandung, 2009.
- Nafis, Muhammad Muntabihun. *Ilmu Pendidikan Islam*, Teras: Yogyakarta, 2011.
- Patton Michael Quin. *Metode Evaluasi Kualitatif*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2009.