

**KREATIVITAS MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID 19**  
(Studi Pada Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Lampung)

Oleh  
**ARIEF PUTRA BASTIAN**  
(1516011115)



**JURUSAN SOSIOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS LAMPUNG**  
**2022**

## **ABSTRACT**

### **STUDENT CREATIVITY DURING THE COVID-19 PANDEMIC**

**By**

**ARIEF PUTRA BASTIAN**

*The Covid-19 pandemic has changed the paradigm of education to learning that is oriented towards the use of technology. There are many changes in mindset as a result of the application of online learning, one of which is optimizing one's creativity. This study aims to determine student creativity during the Covid-19 pandemic. This type of research is a descriptive qualitative research using observation, interviews, and documentation studies. The type of data used is primary data and secondary data with data processing techniques that include data reduction, data validity, data display, and drawing conclusions. The research subjects were Unila Fisip students from the Sociology department. Based on the results of the study, it shows that creativity produces two types, namely academic creativity and non-academic creativity. Academically, student creativity during the Covid-19 pandemic went hand in hand with the development of virtual learning technology and the Merdeka and Indonesia Mengajar campus programs, and there were many programs from the government that were enthusiastic about participating in this program. Non-academically, student creativity develops in online business through the search for ideas and business opportunities such as opening an online business in the marketplace and optimizing the use of technology and networks to find as much information as possible. And the steps to generate creativity, students do it by participating in various virtual seminars from the Director General of Higher Education Kemdikbudristek regarding the Merdeka campus program and Indonesia Teaching, always thinking positively by making creativity as an interesting work, making obstacles as learning to be even more creative.*

*Keywords: Creativity, Covid-19 Pandemic, Students*

## **ABSTRAK**

### **KREATIVITAS MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID 19**

**Oleh**

**ARIEF PUTRA BASTIAN**

Pandemi Covid-19 mengubah paradigma pendidikan menjadi pembelajaran yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi. Banyak perubahan pola pikir sebagai hasil dari penerapan pembelajaran daring, salah satunya adalah mengoptimalkan kreativitas yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas mahasiswa dimasa pandemi Covid-19. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Jenis data yang digunakan ialah data primer dan data sekunder dengan teknik pengolahan datanya yang mencakup reduksi data, validitas data, display data, serta penarikan kesimpulan. Subjek penelitiannya adalah mahasiswa Fisip Unila yang berasal dari jurusan Sosiologi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kreativitas itu menghasilkan dua jenis yaitu kreativitas akademis dan kreativitas non akademis. Secara akademis kreativitas mahasiswa pada saat pandemi Covid-19 berjalan seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran virtual dan program kampus Merdeka serta Indonesia Mengajar, dan adanya program dari pemerintah terlihat banyak yang antusias mengikuti program ini. Secara non akademis, kreativitas mahasiswa berkembang dalam bisnis online lewat pencarian ide dan peluang usaha seperti membuka usaha online di *marketplace* dan mengoptimalkan penggunaan teknologi maupun jaringan untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya. Rangkaian tahapan untuk menghasilkan kreativitas, mahasiswa melakukannya dengan cara mengikuti berbagai seminar virtual dari Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbudristek mengenai program program kampus Merdeka serta Indonesia Mengajar, selalu berfikir positif dengan menjadikan kreativitas sebagai hasil karya yang menarik, menjadikan hambatan sebagai pembelajaran agar lebih kreatif lagi.

Kata kunci: Kreativitas, Pandemi Covid-19, Mahasiswa

**KREATIVITAS MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID 19  
(Studi pada Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Lampung)**

Oleh

*Arief Putra Bastian*

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA SOSIOLOGI**

**Pada**

**Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **KREATIVITAS MAHASISWA DI MASA  
PANDEMI COVID 19** (Studi pada Mahasiswa  
Jurusan Sosiologi Universitas Lampung)

Nama Mahasiswa : **Arief Putra Bastian**

Nomor Induk Mahasiswa : 1516011115

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

**Dr. Erna Rochana, M.Si.**  
NIP. 19670623 199802 2 001

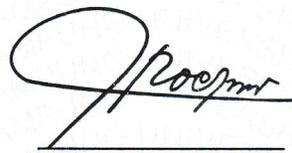
2. **Ketua Jurusan Sosiologi**

**Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.**  
NIP. 19770401 200501 2 003

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Erna Rochana, M.Si.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Dr. Usman Raidar, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**  
NIP 19610807 198703 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **17 Februari 2022**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademik (Sarjana) baik di Universitas Lampung maupun di Perguruan Tinggi lain.
- Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing dan Penguji.
  - Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
  - Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 17 Februari 2022  
Yang membuat pernyataan,



**Arief Putra Bastian**  
NPM 1516011115

## RIWAYAT HIDUP



Arief Putra Bastian, dilahirkan pada tanggal 24 Maret 1997 di Lampung, kota Bandar Lampung. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan dari (Alm) bapak Aan Bastian Ujang dan ibu Meilinda Rizani. Penulis memiliki 1 adik laki-laki yang bernama Agung Akbar Putra Bastian dan adik 1 adik laki-laki lagi yang bernama Muhammad Alzier Putra Bastian.

Jenjang pendidikan yang pernah ditempuh antara lain:

- TK Tunas Mekar Indonesia, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung pada tahun 2000 dan lulus di tahun 2003
- SDN 2 Rawa Laut, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung pada tahun 2003 dan lulus di tahun 2009
- SMPN 23 Bandar Lampung, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Kota Bandar Lampung pada tahun 2009 dan lulus di tahun 2012
- SMAN 1 Bandar Lampung, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Kota Bandar Lampung, pada tahun 2012 dan lulus di tahun 2015
- Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung 2015 dan lulus pada tahun 2022

Lebih lanjut, penulis terdaftar melalui penerimaan mahasiswa jalur UM (ujian mandiri). Pada periode Pertama Bulan Januari sampai dengan Maret 2019 (selama 40 hari), penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertempat di Desa Negara Saka, Kecamatan Jabung, Kabupaten Lampung Timur.

Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti kegiatan kampus yaitu sebagai anggota HMJ Sosiologi Universitas Lampung pada tahun 2015-2017, dan mulai membuka usaha *online* pada tahun 2019 sampai sekarang. Pada semester genap di tahun 2022 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kreativitas Mahasiswa di Masa Pandemi Covid 19”.

# **MOTTO**

**“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”**

**(Thomas Alva Edison)**

**“Jangan pernah melupakan kegagalan di masa lampau,  
karena dari mengingat kegagalan di masa lampau,  
kita bisa menentukan jalan yang akan kita ambil di  
masa yang akan datang.”**

**(Arief Putra Bastian)**

# PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT,  
skripsi ini Saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibuku Tercinta  
**(Alm) Aan Bastian Ujang dan Meilinda Rizani**

adikku Tersayang  
**Agung Akbar Putra Bastian dan M. Alzier Putra Bastian**

Dosen Pembimbing dan Dosen Pembahas  
**Ibu Dra. Erna Rochana, M.Si dan Bapak Drs. Usman Raidar,**  
**M.Si**

Kawan-kawan Seperjuanganku  
**Sosiologi 2015**

Almamaterku  
**Keluarga Besar Sosiologi**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Universitas Lampung**

Dan semua orang-orang baik dan terkasih yang sudah membantu penulis hingga  
sampai tahap sekarang ini

Terimakasih atas dukungan, doa, saran, kritik yang telah diberikan kepadaku,  
semoga Allah SWT selalu memberikan yang terbaiknya kepada kita semua,  
Aamiin

## SANWACANA



Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya. Tiada daya dan upaya serta kekuatan yang penulis miliki untuk dapat menyelesaikan skripsi ini selain atas limpahan karunia dan anugerah-Nya. Sholawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada junjungan *ilahi robbi*, Nabi Besar Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya *fiddini waddunya ilal akhiroh*.

Skripsi ini berjudul “Kreativitas Mahasiswa di Masa Pandemi Covid 19” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penelitian skripsi ini tidak terlepas dari hidayah, karunia, bantuan, dukungan, doa, kritik dan saran, serta bimbingan yang berasal dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya, khususnya kepada :

- Allah SWT yang senantiasa memberikan karunia dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
- Kepada ayahku Alm. Aan Bastian Ujang tersayang, pa terima kasih telah mengajarkanku apa artinya hidup di dunia, walaupun hanya sebentar bisa melihat papa, ajaran dan semangat papa akan selalu aku ingat sampai akhir hayatku.

- Kepada Ibuku Meilinda Rizani tercinta, ma terima kasih sudah melahirkanku, sudah selalu berjuang selama ini, selalu ada untuk arief, di saat arief senang, susah, maupun kesepian. Terima kasih sudah mendidik arief menjadi orang yang kuat, yang tahan akan jatuh banggunya hidup di dunia, pelajaran hidup dari mama, adalah yang membuat arief bisa sampai sekarang ini. Doa dari mama adalah sesuatu yang selalu mendorong arief, untuk bisa sampai ke titik ini.
- Kepada adikku Agung Akbar Putra Bastian dan M. Alzier Putra Bastian tersayang yang selalu memberikan doa, nasehat dan dukungan yang tulus. Mungkin aku adalah kakak pertama, tapi dari kalian lah, aku bisa lebih banyak belajar. Semoga kita dapat membanggakan keluarga kita bersama Aamiin.
- Kepada keluarga besarku semua yang ada di Palembang, terimakasih telah selalu mendoakan, mendukung, dan membantu atas hal-hal baik yang sudah ku lakukan selama ini. Semangat dan dukungan kalian membuatku bisa melewati hal-hal sulit yang aku jalani.
- Kepada penyemangat hidupku Livia Kusumadiani Putri, terima kasih selalu ada di saat jatuh bangun kehidupanku. Menjadi orang yang memeganku di kala aku ingin terjatuh dari tangga kehidupan, dan menjadi pembimbing di kala aku menuju puncak tangga kehidupan. Terima kasih selalu mendukung, menghargai, dan membantu dalam setiap keputusan yang aku buat. Mungkin tanpa kamu, aku bukanlah orang yang seperti sekarang.
- Kepada ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Kepada ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si. selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, yang sudah

memberikan motivasi, saran dan masukan untuk kelancaran studi Arief dan dalam penyusunan skripsi ini serta menikmati prosesnya sampai akhir.

- Kepada ibu Dra. Erna Rochana, M.Si. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing Utama di skripsiku yang sudah memberikan motivasi, kritik, saran serta dukungannya untuk kelancaran studi Arief dan dalam penyusunan skripsi ini serta menikmati prosesnya sampai akhir. Selalu mengingatkan dan mengarahkanku untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
- Kepada bapak Drs. Usman Raidar, M.Si. selaku Penguji Utama Arief, terima kasih banyak atas kritik dan sarannya yang sudah sangat membantu arief untuk berproses, sehingga skripsi ini menjadi jauh lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkah kepada bapak dan keluarga, Aamiin.
- Kepada Bapak dan Ibu Dosen serta staff Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung terimakasih telah memberikan ilmunya, motivasi, serta pembelajaran untuk Arief. Semoga Allah selalu melimpah kebahagiaan bagi kita semua. Aamiin.
- Kepada teman-teman sepermainan dan seperjuanganku dari Miko sejak 13 tahun yang lalu, terima kasih selalu memberikanku motivasi, bagaimana caranya untuk maju, banyak hal-hal baik yang bisa ku ambil dari kalian. Kalian luar biasa !!
- Kepada teman-teman satu atap pekerjaanku Mixology Lampung, Fachry, Gema, Egi, Aziz, Acong, Doyok, Alva dan semua yang bekerja disana, terima kasih telah mengajarkanku apa itu artinya profesionalitas dalam pekerjaan.
- Kepada semua teman-teman dari Sosiologi angkatan 2015, terima kasih selalu mendukungku di dalam perkuliahanku, dan terima kasih pula telah memberikan warna warni dalam kehidupan perkuliahanku.

- Kepada teman seperjuangan mengejar skripsi, Nadilla, Anthony, Lutfi, Ridho, Richard, terimakasih sudah menemaniku di lorong kampus dan berbagi kebahagiaan dan kesetiaan.
- Kepada teman-teman yang aku sayangi di KKN Periode I tahun 2019, terima kasih atas semua cerita-cerita indah selama masa KKN, tetap selalu jaga silaturahmi, bagaimanapun kita pernah tinggal satu atap selama 40 hari.
- Kepada teman-teman SMAN 1 Bandar Lampung, terima kasih telah memotivasi dan mendukungku selama ini, jika mengingat kalian rasanya ingin kembali ke masa-masa itu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan penambahan wawasan bagi para pembaca, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya tentang nilai kreativitas.

Bandar Lampung, 17 Februari 2022  
Tertanda,

**Arief Putra Bastian**  
NPM. 1516011115

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Tentang Pandemi COVID-19 .....	6
B. Pengertian Kreativitas .....	8
1. Tahap-tahap Kreativitas .....	9
2. Aspek-aspek Kreativitas .....	10
3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	12
4. Hambatan dalam Kreativitas .....	13
C. Hakikat Mahasiswa Sebagai Dewasa Awa .....	16
1. Pengertian Mahasiswa .....	16
2. Kreativitas Pada Mahasiswa Sebagai Dewasa Awal .....	17
3. Hambatan Mahasiswa Dalam Kreativitas .....	17
D. Tips Menjadi Mahasiswa Produktif dan Kreatif di Tengah Pandemi ...	18
1. Membaca Buku .....	18
2. Update Cv dan Portofolio .....	19
3. Mencari Kesempatan Magang dan Pekerjaan Sampingan .....	19
4. Mengasah Minat Dan Kemampuan .....	20
5. Mengikuti Seminar Daring .....	20
6. Aktif Bergerak .....	20
E. Penelitian Terdahulu .....	21
F. Kerangka Pikir .....	22
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Tipe Penelitian .....	24
B. Lokasi Penelitian .....	24
C. Informan .....	25
D. Fokus Penelitian .....	25
E. Jenis dan Sumber Data .....	26
F. Teknik Pengolahan Data .....	26
G. Teknik Analisis Data .....	27

#### **IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung .....	30
B. Filosofi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	33
C. Visi, Misi, dan Tujuan FISIP .....	35
D. Organisasi Kemahasiswaan FISIP Unila .....	37
E. Kode Etik Mahasiswa FISIP Unila.....	38
F. Etika Bagi Mahasiswa FISIP Unila .....	39
G. Kondisi Sehari-hari Mahasiswa Fisip Unila .....	40
H. Kondisi Perpustakaan dan Laboratorium Fisip Unila .....	40
I. Fasilitas Jurusan Fisip Unila .....	41

#### **V. HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Profil Informan .....	44
B. Hasil Penelitian .....	47
1. Kreativitas Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19.....	47
2. Kreativitas yang dihasilkan di Masa Pandemi Covid-19.....	52
3. Kreativitas Mahasiswa Dilihat Dari Kajian Aspek Sosiologis Dimasa Pandemi Covid-19.....	67
4. Hambatan Mahasiswa Dalam Menghasilkan Kreativitas Pada Masa Pandemi.....	87
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	91

#### **VI. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	104
B. Saran.....	105

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir .....	21

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu .....	17
2. Profil Informan.....	39
3. Kreativitas Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.....	62

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kasus penyebaran pandemi Covid-19 yang mulai terdengar beritanya dari daerah Wuhan menjadi awal menyebarnya kekhawatiran seluruh dunia atas penyebaran virus *Corona*. Berbagai kasus di seluruh dunia menjadi sorotan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Sejak masuknya virus ini ke Indonesia, lonjakan pasien yang terpapar virus corona terus meningkat. Hal ini juga sangat berdampak pada sektor kegiatan sehari-hari, terutama pada bidang pendidikan. Pemerintah telah membuat kebijakan-kebijakan untuk mengatasi penularan wabah virus menular ini. Dalam bidang pendidikan, berbagai kebijakan untuk menghadapi kendala pembelajaran di masa pandemi Covid-19 telah dikeluarkan. Salah satunya adalah metode daring yang saat ini sedang diterapkan di seluruh institusi pendidikan di Indonesia (Aritonang, 2020).

Dengan diberlakukannya sistem pembelajaran daring, efektivitas pembelajaran mulai diragukan. Hal tersebut karena pembelajaran digital ini banyak memunculkan sisi pro dan kontra. Mereka yang mendukung pembelajaran *online* mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan sistem ini menjadi jalan keluar yang tepat, karena bisa membantu pemerintah untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Disisi lain, banyak kalangan yang berpikir bahwa sistem pembelajaran dengan metode daring

bukanlah solusi yang tepat, karena faktor teknologi dan pemerataan jaringan di Indonesia yang masih kurang (Dikti, 2020).

Pembelajaran daring (*online*) sebenarnya dapat kita aplikasikan secara optimal melalui berbagai macam platform media sosial yang tersedia. Hal ini secara tidak langsung mengharuskan mahasiswa untuk selalu memiliki inovasi-inovasi dan kreativitas dalam menghadapi situasi tersebut. Oleh sebab itu sebagai mahasiswa yang selalu diharapkan sebagai *agent of change* merupakan suatu kesempatan yang menarik untuk lebih kreatif. Kreativitas merupakan naluri yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Akan tetapi, kreativitas tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Rangsangan dari lingkungan akan sangat berpengaruh untuk menumbuhkan kreativitas. Kreatif dimulai dari berpikir untuk menemukan ide. Ide tersebut bisa jadi merupakan ide yang sederhana, akan tetapi efektif untuk memecahkan suatu masalah.

Sebelum masuknya virus corona di Indonesia banyak sekali kegiatan mahasiswa yang dapat dilakukan seperti diskusi antara organisasi secara tatap muka, mengikuti kompetisi perlombaan secara *offline*, pertukaran pelajar dengan negara lain dan melakukan pengabdian masyarakat secara langsung seperti kuliah kerja nyata atau bisa disebut juga dengan KKN. Namun pada saat munculnya virus corona kegiatan dunia Pendidikan terutama pada mahasiswa benar-benar menghadapi ketidakpastian. Kondisi ini membuat mahasiswa berpikir keras untuk bisa beradaptasi dengan ketidakpastian. Mahasiswa juga dituntut agar dapat beradaptasi dalam kuliah gaya baru yaitu dengan kuliah daring (*online*), mahasiswa tertantang

untuk lebih banyak belajar sendiri, dimana mahasiswa diharapkan dapat memunculkan gagasan yang lebih kreatif (Firman, 2020).

Mahasiswa pada saat ini selain disibukkan dengan kuliah daring yang dapat menumbuhkan kemandirian dalam belajar sendiri, tentunya dapat pula menggali kreativitas dan inovasi mahasiswa. Seperti kreatifitas beberapa mahasiswa mengisi waktu senggangnya dengan mendaftar sebagai relawan digital Covid-19, yang bertugas memverifikasi data yang masuk dari Dinas Kesehatan (Dinkes), lalu dikomunikasikan kepada Dinkes dan Diskominfo (Dinas Komunikasi dan Informasi) lalu data di publish. Mengikuti seminar *online*. Selain itu dengan semakin banyaknya platform sosial media yang tersedia, seperti youtube, twitter, instagram juga tiktok sehingga hasil karya dari kreativitas mahasiswa tentunya dapat dibagikan secara luas dan dinikmati oleh orang banyak sehingga dapat memberikan dampak positif di tengah pandemi covid-19 ini, dan juga mahasiswa dapat lebih kreatif dengan membuka usaha *online* di *marketplace* seperti shopee, Tokopedia, bukalapak, facebook. Untuk memacu kreativitas mahasiswa, beberapa kampus mengadakan kegiatan melalui lomba-lomba seperti membuat poster, esai , video hingga kreasi *cyber learning*, dalam lomba tersebut pihak kampus memberikan hadiah bagi pemenangnya dengan demikian diharapkan semakin meningkatkan kreatifitas mahasiswa di tengah pandemi Covid-19 ini (Prodjo, 2020).

Akan tetapi pada saat ini masih ada mahasiswa yang tidak memanfaatkan waktu luang nya untuk ide-ide yang kreatif, sebagian mahasiswa ada yang menggunakan waktunya untuk bermain *game online*, *social media*, main bersama teman hingga

larut malam dan tidak mengikuti kegiatan seminar *online* atau pembelajaran *online* yang bermanfaat pada mahasiswa dan dapat memberikan ide-ide cemerlang dan beberapa kegiatan lainnya yang kurang produktif. Sangat disayangkan ketika mahasiswa hanya menghabiskan waktunya untuk kegiatan yang tidak produktif. Karena sudah bukan waktunya lagi mahasiswa menggunakan waktu dengan sia-sia (Nizam, 2020).

Masa-masa seperti inilah mahasiswa sebagai pembelajar yang tangguh untuk merespon setiap ketidakpastian yang baru, hadir dengan berbagai solusi serta kreativitas dan inovasinya yang sangat dibutuhkan masyarakat (Nurhidayat, 2020) Tidak perlu menghasilkan maha karya besar yang sanggup membawa perubahan besar, namun justru karya sederhana yang kreatif dan inovatif, yang mampu menginspirasi serta dibutuhkan banyak orang. Dengan kreativitas inilah, mahasiswa dapat menjadi berguna bagi masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Kreativitas apa saja yang dihasilkan oleh mahasiswa di masa pandemi Covid-19?
2. Bagaimanakah cara mahasiswa menghasilkan kreativitas pada saat pandemi Covid-19?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas apa saja yang dihasilkan oleh mahasiswa di masa

pandemic Covid-19

2. Untuk mengetahui bagaimanakah cara mahasiswa menghasilkan kreativitas pada saat pandemi Covid-19.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu:

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kreativitas mahasiswa pada masa pandemic Covid-19

##### 2. Manfaat praktis

1. Diharapkan melalui penelitian ini semoga hasilnya kelak akan dijadikan sebagai bahan referensi dan masukan kepada mahasiswa agar lebih kreatif pada masa pandemic Covid-19 sehingga menimbulkan peluang-peluang yang bermanfaat.
2. Diharapkan hasil penelitian ini akan menyadarkan mahasiswa akan pentingnya kreativitas di masa pandemic Covid-19.
3. Untuk dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi bagi peneliti-peneliti berikutnya, khususnya tentang kreativitas pada masa pandemic Covid-1

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Tentang Pandemi COVID-19

Covid-19 merupakan nama penyakit yang disebabkan oleh virus corona. Nama ini diberikan oleh WHO (*World Health Organization*) sebagai nama resmi penyakit ini. Covid sendiri merupakan singkatan dari Coronavirus Disease-2019. Covid-19 yaitu penyakit yang disebabkan oleh virus corona yang menyerang saluran pernafasan sehingga menyebabkan demam tinggi, batuk, flu, sesak nafas serta nyeri tenggorokan. Menurut situs WHO, virus corona adalah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Pada manusia corona diketahui menyebabkan infeksi pernafasan mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS), dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Virus ini mampu mengakibatkan orang kehilangan nyawa sehingga WHO telah menjadikan status virus corona ini menjadi pandemi dan meminta Presiden Joko Widodo menetapkan status darurat nasional corona. Presiden Joko Widodo telah menetapkan status kedaruratan kesehatan masyarakat terkait pandemi virus corona sejak akhir Maret 2020. Ia kemudian mengeluarkan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus corona. Jokowi juga menetapkan pandemi virus corona sebagai bencana nasional non-alam. Mantan wali kota Solo itu akhirnya melarang

masyarakat untuk mudik ke kampung halaman terhitung 24 April sampai 31 Mei mendatang (Susanto, 2020)

Di tengah gencarnya kebijakan Merdeka Belajar era Menteri Nadiem Makarim, negara digegerkan dengan wabah virus corona (Covid-19). Kebijakan yang diberlakukan saat ini adalah belajar di rumah. Sebagaimana yang dikatakan oleh Bapak Presiden Jokowi di istana bogor pada tanggal 15 Maret 2020 yaitu "Dengan kondisi ini saatnya kita kerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah." Hal ini sudah berjalan sejak satu bulan lebih. Dimana sekolah diliburkan, tetapi proses belajar mengajar tetap berjalan melalui kegiatan di rumah. Guru mengajar dari rumahnya masing-masing, para siswa belajar di rumahnya masing-masing. Pembelajaran di rumah bisa menggunakan model pembelajaran mandiri, pembelajaran *online*, pembelajaran berbantu ICT, atau bentuk lain. Salah satu dari bentuk partisipasi dalam memerangi Covid-19 yaitu mendukung kebijakan pemerintah akan hal tersebut dengan tetap belajar di rumah, kerja dari rumah dan ibadah di rumah. Hal ini bertujuan mengurangi dan mengantisipasi penyebaran virus corona. Adapun pembelajaran *online* atau pembelajaran daring merupakan sistem yang menggantikan pembelajaran sistem tatap muka dengan via *online* dengan mengakses internet baik melalui Hp ataupun laptop. Tujuannya agar proses pembelajaran tetap berjalan walau dalam keadaan seperti ini. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kita termasuk orang yang ikut berpartisipasi dalam memerangi Covid19 ini. Namun terdapat cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran *online* tetap berjalan efektif (Syah, 2020). Diantaranya:

1. Tetap mengoptimalkan manajemen waktu agar waktu belajar tetap teratur
2. Mempersiapkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan saat pembelajaran *online*

berlangsung seperti Hp ataupun laptop

3. Belajar dengan serius dan fokus

4. Tetap menjaga komunikasi dengan pengajar dan teman-teman kelas Dengan demikian, pembelajaran *online* yang dilakukan akan mampu memberikan nilai positif terhadap proses pembelajaran. Karena hal ini juga mampu memberikan pengalaman baru serta pembelajaran yang menggambarkan bahwa teknologi juga dapat bermanfaat baik bagi penggunanya (Wahab,2020).

### **B. Pengertian Kreativitas**

Menurut kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir *divergen* (Ali,2014).

Menurut Mahfud (2017) kreativitas adalah kemampuan untuk bisa memadukan berbagai informasi dengan cara baru, guna menemukan solusi bagi masalah, menciptakan temuan baru, atau menciptakan karya seni. Sedangkan menurut (Richard, 2003) kreativitas merupakan dasar bagi kelangsungan di dunia ini, karena kemampuan itu adalah kemampuan kita untuk menyesuaikan diri pada perubahan, ini menjadi intisari bagi kelangsungan hidup manusia. kreativitas melibatkan karakteristik yang berhubungan dengan kemampuan untuk menemukan atau melakukan sesuatu yang baru.

Menurut Munandar (2004), kreativitas adalah sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru yang pada hakikatnya membedakan manusia dari mesin dan binatang, karena kemampuan inilah yang memungkinkannya untuk merubah

dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuannya di bidang ilmu, teknologi, seni maupun dalam bidang-bidang lainnya yang merupakan hasil ciptaannya. Menurut (Santrock, 2017) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas dapat dilihat sebagai kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah,

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang ada didalam diri setiap individu dalam menciptakan suatu ide atau gagasan baru untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahan masalah serta dapat mengaktualisasikan identitas individu tersebut secara terpadu. Kreativitas juga merupakan salah satu ciri yang hanya dimiliki oleh manusia untuk mengembangkan akal budi. Kreativitas dinilai sebagai dasar bagi kelangsungan hidup seorang manusia dan dapat dilihat sebagai kemampuan untuk memecahkan sebuah masalah.

### **1.Tahap-Tahap Kreativitas**

Proses kreatif yang dihasilkan setiap individu melalui suatu tahapan. Menurut Mahfud (2017) yang juga menggunakan konsep Wallas tentang tahap- tahap kreativitas, tahap-tahap kreativitas dibagi menjadi empat yaitu:

#### **a. Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap untuk meletakkan dasar, dalam tahap ini dilakukan pengumpulan informasi, data-data dan bahan-bahan untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini juga individu mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya

#### b. Inkubasi

Tahap inkubasi merupakan tahap diaraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam tahap waktu tak menentu bisa lama dan bisa juga hanya sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelepasan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya.

#### c. Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap munculnya pendapat atau gagasan- gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk ciptaanspontane, ide atau gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian, cara kerja, dan jawaban baru.

#### d. Verifikasi

Tahap verifikasi merupakan tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi kenyataan.

## 2. Aspek-Aspek Kreativitas

Menurut Munandar (1985) tentang ciri-ciri dari kreativitas, ciri-ciri kreativitas dibagi menjadi dua yaitu, kemampuan dalam ciri-ciri kognisi (berpikir kreatif) dan ciri-ciri afektif. Ciri-ciri dengan kemampuan menggunakan kognisi disebut dengan *aptitude* sedangkan ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap dan perasaan disebut dengan *non aptitude*, berikut beberapa uraian dari pengertian di atas, yaitu:

### **1.) Ciri-ciri *aptitude***

#### **a. Kelancaran berpikir lancar**

Kelancaran berpikir lancar yaitu kemampuan yang dimiliki individu untuk menghasilkan banyak ide, gagasan, jawaban serta penyelesaian masalah yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Kelancaran berpikir lancar juga diartikan sebagai kemampuan dalam memberikan saran ataupun cara untuk melakukan berbagai hal.

#### **b. Berpikir Luwes**

Keluwesan berpikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah gagasan, jawaban ataupun pertanyaan yang bervariasi. Keluwesan berpikir juga didefinisikan sebagai sebuah kemampuan dalam melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

#### **c. Berpikir Orisinal**

Berpikir orisinal merupakan kemampuan untuk melahirkan ataupun menciptakan ungkapan baru dan unik. Berpikir orisinal juga merupakan kemampuan membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari suatu bagian-bagian atau unsur-unsur.

### **2.) Ciri-ciri *non aptitude***

#### **a. Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu merupakan untuk mengetahui segala sesuatu yang baru, mengajukan sebuah pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi serta kemampuan untuk peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti.

b. Bersifat Imajinatif

Bersifat imajinatif merupakan kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak maupun belum terjadi. Berpikir imajinatif ini menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

c. Tertantang oleh Kemajemukan

Tertantang oleh kemajemukan merupakan suatu sikap untuk terdorong dalam mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertekan oleh situasi- situasi yang rumit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang rumit.

d. Berani Mengambil Risiko

Berani mengambil risiko merupakan suatu sikap untuk berani dalam memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik dan sikap untuk tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan terhadap hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

e. Menghargai

Menghargai merupakan suatu sifat saling menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan berkat-berkat sendiri yang sedang berkembang.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut (Mahfud, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, antara lain:

**a. Faktor internal individu**

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, yaitu :

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan dan menerima keadaan di masa lalu.

2. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

#### **b. Faktor eksternal (Lingkungan)**

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat.

#### **4. Hambatan dalam Kreativitas**

Menurut Olson (1989) hambatan untuk menjadi lebih kreatif disebabkan oleh :

##### **1. Kebiasaan**

Kebiasaan adalah reaksi dan respons yang telah kita pelajari untuk bertindak secara otomatis tanpa berpikir atau mengambil keputusan terlebih dahulu. Kebiasaan pada

umumnya dianggap sebagai hal yang tidak kreatif, dan merupakan respons yang stereotip.

## 2. Waktu

Kesibukan merupakan alasan untuk tidak menjadi kreatif. Di pihak lain, orang yang mempunyai waktu untuk menjadi lebih kreatif mencari waktu 24 jam yang sama yang tersedia bagi setiap orang.

## 3. Dibanjiri masalah

Kita gampang dibanjiri permasalahan terutama jika kita menyadari bahwa masalah didefinisikan, dalam arti yang luas sekali, sebagai perbedaan antara siapa kita dan mau jadi apa kita. Dengan definisi ini, jika kita kreatif dan mau menjadi lebih kreatif, maka kita menghadapi suatu masalah. Oleh karena itu, untuk menjadi lebih kreatif, kita harus mengidentifikasi dan memprioritaskan permasalahan kita.

## 4. Tidak ada masalah

Kita adalah makhluk pemecah masalah yang terus menerus menghadapi dan memecahkan sejumlah masalah. Jika masalah kita dipecahkan secara otomatis atau menurut kebiasaan, kita tidak akan mengenal masalah tersebut dan kita merasa bahwa kita tidak akan pernah mempunyai masalah.

## 5. Takut gagal

Kegagalan dapat berbentuk pengasingan, kritik, kehilangan waktu, kehilangan pendapatan, atau kecelakaan. Akan tetapi, lebih baik gagal daripada tidak pernah mencoba sama sekali.

## 6. Kebutuhan akan sebuah jawaban sekarang

Manusia tidak mau mengalami kesulitan karena tidak memiliki suatu jawaban langsung. Ketika suatu masalah dikemukakan, kita secara langsung memberikan

sebuah pemecahan. Hanya jika pemecahan pertama tidak berjalan maka kita mencoba cara lain.

#### 7. Kesulitan kegiatan mental yang diarahkan

Kerap kali secara mental kita menyisipkan perasaan khawatir atau kekacau-balauan berpikir di dalam jangkauan kita. Dari keadaan serupa itu kadang-kadang timbul suatu pemikiran yang bernilai. Akan tetapi karena dari mula kita memang tidak mencari suatu pemecahan atau jawaban bagi suatu masalah, maka tidak ada gagasan atau wawasan yang muncul dari dalam pikiran kita.

#### 8. Takut bersenang-senang

Manusia sering tidak sadar bahwa rileks, bergembira dan bersantai-santai merupakan aspek-aspek yang penting dari proses pemecahan masalah secara kreatif.

#### 9. Mengenali cara-cara pemecahan yang baik

Orang yang tidak terpaku pada pemecahan masalah yang sudah sering dilakukan dan bahkan tidak diragukan keberhasilannya, maka akan lebih sulit membuka diri terhadap sudut pandang lain dalam memecahkan masalah. Faktor takut gagal salah satu penyebabnya. Termasuk juga orang yang merasa caranya lebih baik daripada yang orang lain rekomendasikan terhadap dirinya, akan sulit berpikir secara terbuka untuk mendapatkan pengetahuan lain yang mungkin lebih sesuai bagi pemecahan masalahnya.

#### 10. Kritik orang lain

Banyak orang meyakini bahwa kritik tidak selamanya membangun. Namun kritik juga berarti mematikan. Padahal orang akan membutuhkan feedback terhadap apa yang sudah dilakukan. Selain meningkatkan kebermaknaan, kritik juga dapat

mengubah paradigma yang selama ini selalu kita gunakan, yang tanpa kita sadari sudah usung. Kritik hakekatnya akan membantu manusia tetap berpijak pada kenyataan.

### **C. Hakikat Mahasiswa Sebagai Dewasa Awal**

#### **1. Pengertian Mahasiswa**

Mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini adalah pemantapan pendirian hidup Yusuf (2013). Sedangkan menurut Santrock (1995) masa dewasa awal adalah masa dimana individu siap untuk bekerja, menjalin hubungan dengan lawan jenis, terkadang menyisihkan waktu untuk hal lainnya.

Menurut Hurlock (1997) istilah *adult* atau dewasa berasal dari kata kerja latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Oleh karena itu orang dewasa adalah seseorang yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukannya di dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Dewasa awal adalah masa peralihan dari masa remaja.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merupakan individu yang sedang menuntut ilmu di perguruan tinggi. Mahasiswa termasuk dalam kategori dewasa awal yang dinilai sudah siap bekerja, menjalin hubungan dengan lawan jenis dan terkadang menyisihkan waktu untuk hal lainnya.

## **2. Kreativitas pada Mahasiswa sebagai Dewasa Awal**

Mahasiswa termasuk dalam tahap perkembangan dewasa awal. Menurut Hurlock (1997) masa dewasa dini merupakan masa kreatif, bentuk kreativitas yang akan terlihat sesudah dewasa akan tergantung pada minat dan kemampuan individual, kesempatan untuk mewujudkan keinginan dan kegiatan-kegiatan yang memberikan kepuasan sebesar-besarnya. Ada yang menyalurkan hobi, menyalurkan kreativitasnya melalui hobi, ada yang menyalurkan melalui pekerjaan yang memungkinkan ekspresi kreativitas.

Masa dewasa muda sering dianggap sebagai masa untuk berprestasi yang setinggi-tingginya sehingga tidak menutup kemungkinan mereka dapat mengekspresikan segala potensinya untuk menciptakan karya-karya yang baru, inovatif, dan kreatif. Kreativitas seringkali muncul dari kaum muda, mahasiswa sebagai kaum muda yang banyak menghasilkan kreativitas, hal ini dikarenakan mahasiswa sebagai intelektual muda selalu diharapkan oleh masyarakat mempunyai daya kreatif yang tinggi untuk menghasilkan inovasi yang selanjutnya bermanfaat bagi kehidupan masyarakat secara keseluruhan (Mulyana, 2017).

## **3. Hambatan Mahasiswa dalam Kreativitas (Berpikir Kreatif)**

Menurut Gie (2003) penghambat seorang mahasiswa dalam kreativitas (berpikir kreatif), yaitu:

- a. Pengajaran yang terlalu sempit, tidak membuka kesempatan pada orang untuk mempelajari berbagai pengetahuan seluas mungkin. Hal ini membuat mahasiswa sulit untuk menuangkan ide atau gagasan yang ada didalam dirinya karena mahasiswa dituntut untuk mengikuti pembelajaran yang sudah diberikan oleh dosen.

- b. Pengalaman yang terlampau lama dalam satu bidang pekerjaan saja. Hal tersebut dapat menjadi hambatan karena pengalaman tersebut hanya membuat mahasiswa sulit untuk mencoba sesuatu yang baru.
- c. Cara kerja yang telah sangat terbiasakan dalam menyelesaikan suatu tugas. Metode yang monoton digunakan dalam mengerjakan suatu tugas dan pekerjaan dapat membuat seorang mahasiswa cenderung malas dalam mengerjakan suatu tugas karena sudah terbiasa menggunakan cara lama maka sulit untuk mencoba cara baru.

#### **D. Tips Menjadi Mahasiswa Produktif dan Kreatif di Tengah Pandemi**

Perkuliahan daring yang kini diterapkan sebagai langkah pencegahan virus corona membawa peluang dan kesempatan besar bagi mahasiswa. Dengan sistem pendidikan daring dan segala aktivitas yang berpusat di rumah, mahasiswa mempunyai fleksibilitas waktu yang tinggi, termasuk waktu luang yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan diri. Meski begitu, peluang tersebut dapat berbalik menjadi *bumerang* yang justru membuat kita bermalas-malasan dan tidak produktif. Karenanya, kita harus selalu mawas diri dan menjaga motivasi sehari-hari melalui berbagai kegiatan pembelajaran, baik yang bersifat akademik maupun non-akademik. Untuk itu, mahasiswa perlu mengisi hari-harinya dengan beberapa kegiatan agar dapat menjadi mahasiswa produktif selama di rumah.

##### **1. Membaca Buku**

Membaca buku adalah pilihan kegiatan yang tepat untuk dilakukan selama masa pandemi. Tidak hanya menambah pengetahuan dan wawasan, buku juga akan memberikan sejumlah manfaat, seperti melatih otak, membangun kosakata, menurunkan tingkat stres, hingga mengembangkan imajinasi atau kreativitas. Jadi,

mulailah dengan mencari referensi buku yang kamu minati, seperti novel, biografi, pengembangan diri, atau apa pun aliran yang kamu sukai. Atau, jika kamu lebih suka mendengarkan audio, kamu dapat memilih buku audio sebagai penggantinya.

## **2. Update CV dan Portofolio**

Sebagai mahasiswa yang akan segera berkarier pada berbagai industri, kamu perlu membuat CV dan portofolio, serta membaruinya secara berkala dan inilah waktu yang tepat untuk melakukannya. Pilihlah karya-karya terbaik untuk dimasukkan ke dalam portofolio mu. Hindari memasukkan karya yang kamu anggap tidak terlalu bagus. Setelah itu, tambahkan pula beberapa testimoni atau ulasan terkait hasil pekerjaanmu, sehingga meningkatkan kredibilitas di mata perusahaan atau calon klien di masa depan. Kamu juga dapat mempercantik tampilan CV dan portofolio dengan menggunakan berbagai aplikasi dan *tool*, seperti Canva, *CV Engineer*, *CV & Resume Creator*.

## **3. Mencari Kesempatan Magang dan Pekerjaan Sampingan**

Jika kamu kurang percaya diri dengan isi CV dan portofolio mu, mungkin kamu perlu meningkatkan *track record* atau pengalaman kerja. Jadi, carilah kesempatan magang atau pekerjaan sampingan yang dapat kamu lakukan sesuai minat dan kemampuanmu. Misalnya, sebagai mahasiswa yang hobi menulis, kamu dapat mencari pekerjaan sampingan sebagai *copywriter*, penulis artikel, atau penerjemah atau, sebagai mahasiswa manajemen kuliner, kamu dapat mulai membangun bisnis kecil-kecilan yang bergerak pada bidang makanan dan minuman.

#### **4. Mengasah Minat dan Kemampuan**

Menjadi mahasiswa yang serba bisa adalah bekal yang tepat untuk mendukung pekerjaan di masa depan. Karena itu, manfaatkanlah waktu ini untuk mengembangkan kemampuan pada bidang yang kamu minati. Misalnya, bagi kamu yang hobi memasak, cobalah latih kemampuanmu pada jenis kuliner yang belum dikuasai, seperti kuliner timur tengah, *western*, dan lainnya. Selain itu, kamu pun dapat mulai mempelajari kemampuan baru yang sekiranya berkaitan dengan industri pekerjaanmu di masa depan. Misalnya, jika kamu ingin menjadi seorang pengusaha kuliner, cobalah asah kemampuanmu pada bidang fotografi dan *editing*. Hal ini akan memudahkan dalam membuat materi promosi produk nantinya.

#### **5. Mengikuti Seminar Daring**

Popularitas seminar daring atau webinar menjadi kian marak pasca merebaknya virus corona secara global. Berbagai komunitas dan perusahaan pun berupaya untuk menghadirkan webinar dengan berbagai topik, mulai dari finansial, pengembangan diri, politik, hingga kesehatan. Dengan mengikuti webinar, kamu akan memperoleh sejumlah kemudahan, seperti hemat waktu, tenaga, dan biaya. Selain itu, kamu pun dapat memperluas wawasan pada bidang profesional, terhubung dengan banyak orang, dan berkesempatan untuk berdiskusi dengan narasumber yang kompeten

#### **6. Aktif Bergerak**

Kegiatan olahraga dapat menjadi alternatif untuk mengusir kejenuhan saat harus menghabiskan waktu di rumah. Selain itu, olahraga dapat meningkatkan sirkulasi darah, imunitas tubuh, sehingga kesehatan mental. Jadi, cobalah untuk meluangkan

waktu minimal 10 menit setiap hari untuk berolahraga, seperti jalan cepat, lari, bersepeda, atau senam.

### E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan suatu kajian.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang mengkaji masalah kreativitas mahasiswa di masa pandemi Covid-19, antara lain adalah sebagai berikut:

No	Penulis dan judul penelitian	Hasil penelitian
1	Niken Bayu Argaheni (2020). Dampak Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa Indonesia	Pembelajaran daring memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa yaitu pembelajaran daring masih membingungkan mahasiswa; mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan Produktif, penumpukan informasi/konsep pada mahasiswa kurang bermanfaat, mahasiswa mengalami Stress serta peningkatan kemampuan literasi bahasa mahasiswa
2	Choirul Huda (2020). Strategi Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi	strategi yang dilakukan oleh orang tua agar perkembangan bakat dan kreativitas anak tetap berkembang di masa pandemi seperti ini, seperti menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat agar tercipta pembelajaran anak yang tenang dan menyenangkan, aktif memantau perkembangan belajar anak selama melakukan pembelajaran dari rumah, memberikan kebebasan yang selebar-lebarnya kepada anak untuk bermain atau dengan mengajarkan sebuah keterampilan seperti memasak, dan menyiapkan segala keperluan dan kebutuhan anak selama belajar dari rumah, agar mereka belajar dengan baik serta bakat dan kreativitas yang dimilikinya tetap berkembang.
3	Imas Cintamulya (2020). Pemberdayaan Mahasiswa Agar tetap Kreatif Pada Pandemi	Kreativitas adalah aspek penting dari kemampuan kreatif mahasiswa dan juga sebagai media penting dalam generasi pikiran kreatif mahasiswa

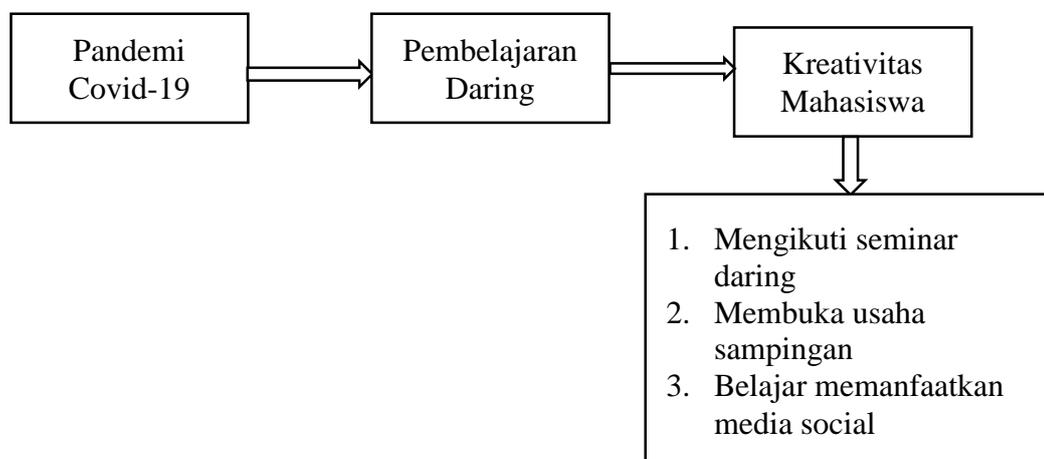
4	Wiwik Setiani (2020). Budaya Kreatif Mahasiswa di Masa Pandemi Covid 19	Ragam kegiatan yang menunjukkan kreativitas yang dilakukan mahasiswa yang menunjukkan tiga poin penting; pertama kreativitas yang dilakukan berawal dari ketertarikan terhadap hal-hal yang dianggap menarik. Kedua gagasan dan ide-ide yang dimiliki diterapkan dan baik dan sesuai sasaran. Ketiga kreativitas tersebut sebagai bentuk pengenalan dan bagian jati diri para mahasiswa. Artinya mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi diri, tahu hal-hal yang diinginkan dan dilakukan.
---	---	--

Informasi di atas menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya memfokuskan pada kreativitas mahasiswa pada masa pandemi Covid-19 yang berfungsi sebagai pedoman untuk membantu mahasiswa untuk tetap kreatif dan tidak berdiam diri pada masa pandemic dan pembelajaran daring.

#### **F. Kerangka Fikir**

Sejak masuknya virus Covid-19 ini ke Indonesia, lonjakan pasien yang terpapar virus corona terus meningkat. Hal ini juga sangat berdampak pada sektor kegiatan sehari-hari, terutama pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, berbagai kebijakan untuk menghadapi kendala pembelajaran di masa pandemi Covid-19 telah dikeluarkan. Salah satunya adalah metode daring yang saat ini sedang diterapkan di seluruh institusi pendidikan di Indonesia. Pembelajaran daring (*online*) sebenarnya dapat kita aplikasikan secara optimal melalui berbagai macam platform media sosial yang tersedia. Hal ini secara tidak langsung mengharuskan mahasiswa untuk selalu memiliki inovasi-inovasi dan kreativitas dalam menghadapi situasi tersebut.

Mahasiswa pada saat ini selain disibukkan dengan kuliah daring yang dapat menumbuhkan kemandirian dalam belajar sendiri, tentunya dapat pula menggali kreativitas dan inovasi mahasiswa. Seperti kreatifitas beberapa mahasiswa mengisi waktu senggangnya dengan mendaftar sebagai relawan digital covid-19, Mengikuti seminar *online*. Selain itu dengan semakin banyaknya platform sosial media yang tersedia, seperti youtube, twitter, instagram juga tiktok sehingga hasil karya dari kreativitas mahasiswa tentunya dapat dibagikan secara luas dan dinikmati oleh orang banyak sehingga dapat memberikan dampak positif di tengah pandemi covid-19 ini, dan juga mahasiswa dapat lebih kreatif dengan membuka usaha *online* di marketplace seperti shopee, Tokopedia, bukalapak, facebook. Untuk memacu kreativitas mahasiswa, beberapa kampus mengadakan kegiatan melalui lomba-lomba seperti membuat poster, esai, video hingga kreasi *cyber learning*, dalam lomba tersebut pihak kampus memberikan hadiah bagi pemenangnya dengan demikian diharapkan semakin meningkatkan kreatifitas mahasiswa di tengah pandemi covid-19 ini. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka dapat dibuat kerangka pemikiran yang digunakan sebagai acuan agar penelitian memiliki arah yang sesuai dengan tujuan penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

### **III. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan peneliti yaitu :

#### **A. Tipe penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun alasan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu karena ingin mendapatkan data serta informasi yang real, mendalam, selengkap-lengkapnyanya yang bisa mendukung dan menjawab tujuan dari penelitian ini. Melalui pendekatan penelitian kualitatif dapat menggali informasi selengkap mungkin mengenai kreativitas mahasiswa di masa pandemi covid-19 pada mahasiswa Sosiologi Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena data dan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kata-kata. Hasil data dan informasi yang telah diperoleh mengenai kreativitas mahasiswa di masa pandemi covid-19 akan diuraikan dan dijelaskan dalam pembahasan secara deskriptif yaitu dengan menggunakan kata-kata

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Dipilihnya lokasi ini karena mudah dijangkau oleh peneliti dan adanya kesesuaian antara masalah dan fenomena yang akan diteliti. Selain itu dapat dipastikan bahwa di lokasi tersebut terdapat keberagaman kreativitas mahasiswa di masa pandemi, mahasiswa Sosiologi Universitas Lampung banyak yang

memanfaatkan situasi pandemi dengan membuka peluang usaha di kalangan anak muda sehingga dapat lebih mudah untuk mengamati dan meneliti terkait dengan kreativitas mahasiswa di masa pandemi covid-19.

### **C. Informan**

Menurut Moleong (2007), informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberi tentang situasi kondisi latar penelitian. Maka informan harus dapat menghasilkan suatu data baik yang berupa keterangan-keterangan yang menggambarkan situasi dan kondisi objek penelitian. Informan atau penelitian ini ditentukan secara sengaja (*purposive*).

Teknik *purposive* sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu itu misalnya orang tersebut yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai informan yang akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menentukan informannya yaitu :

1. Mahasiswa jurusan Sosiologi Universitas Lampung
2. Mahasiswa yang terdampak kuliah daring
3. Mahasiswa aktif & kreatif

### **D. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada kreativitas mahasiswa di masa pandemic covid 19.

Sehingga fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas Mahasiswa
2. Cara membangun kreativitas mahasiswa
3. Kajian Sosiologis: Kondisi Di Masa Pandemi terhadap Kreativitas Mahasiswa

4. Proses Interaksi Pembelajaran pada masa Pandemi di Unila
5. Kajian Sosiologis: Bentuk Kreativitas Mahasiswa Unila

### **E. Jenis dan Sumber Data**

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Data Primer

Data ini berupa teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dengan informan yang sedang dijadikan sampel dalam penelitian. Data primer juga bisa diperoleh melalui observasi. Hasil dari data primer ini akan digunakan sebagai bahan untuk menulis hasil penelitian

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder berupa data-data yang sudah tersedia. Data ini biasanya berasal dari data primer yang sudah diolah seperti jurnal, skripsi, tesis, buku dan sebagainya. Data sekunder digunakan untuk memperkuat penemuan hasil wawancara dan observasi serta menambah informasi mengenai hal yang berhubungan dengan tema penelitian.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat, dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Sarwono, 2006).

## 2. Wawancara

Adapun alasan menggunakan teknik wawancara dalam pengumpulan data karena melalui wawancara bisa mendapatkan informasi yang mendalam (*in-depth information*) dimana bisa bertatap muka secara langsung dengan informan dan menanyakan hal-hal yang akan mendukung hasil penelitian, dengan wawancara akan memberikan keleluasaan informan untuk bisa menjawab serta menceritakan serinci mungkin informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka sehingga membuat informan dapat menjelaskan informasi yang sejelas-jelasnya dan juga holistik, selain itu dapat memberikan pertanyaan susulan yang sangat berguna untuk menambah kelengkapan data dan informasi penelitian.

## 3. Dokumentasi

Melalui dokumentasi akan mendapatkan data yang dapat mendukung hasil wawancara dan observasi. Data yang akan diperoleh melalui dokumentasi berupa foto yang memperlihatkan kreativitas mahasiswa di masa pandemic covid-19 dokumen-dokumen seperti keseharian mahasiswa, catatan harian dan lain sebagainya yang berhubungan dengan kreativitas mahasiswa di masa pandemi serta dokumen lain yang mendukung hasil penelitian.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi dalam permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data secara inti dijelaskan Herdiansyah (2012), yaitu proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan yang akan dianalisis. Hasil wawancara, hasil observasi, hasil studi dokumentasi, data yang dihasilkan dari wawancara dan observasi merupakan data yang masih kompleks, sehingga peneliti melakukan pemilihan data yang sesuai atau relevan dengan permasalahan yang diteliti dengan membuat ringkasan dan menempatkan atau mengelompokkan data.

## 2. Validitas data

Validitas data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan.

## 3. Display Data

Display data adalah mengelola data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas kedalam suatu matriks kategori sesuai tema-tema yang sudah dikelompokkan dan dikategorikan. Selanjutnya, akan memecah tema-tema tersebut kedalam bentuk yang lebih konkret dan sederhana yang disebut dengan subtema dari hasil wawancara yang sebelumnya telah dilakukan.

## 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam rangkaian analisis data kualitatif dan kesimpulan pada penelitian kualitatif ini menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dari temuan penelitian tersebut menurut moleong (2007) melalui empat tahap, yaitu:

- a. Proses analisis data, proses ini dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan hasil pengamatan.
- b. Mereduksi data dengan cara membuat rangkuman dan abstraksi.
- c. Menyusun data dalam satuan-satuan dengan cara membuat matriks kemudian digeneralisasikan dan dikategorikan.
- d. Melakukan pemeriksaan data dengan interpretasi dan hasil reduksi

#### **IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

##### **A. Gambaran Umum Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unila mulai melaksanakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Lampung Nomor 90/KPTS/R/1983 tanggal 28 Desember 1983 tentang Panitia Persiapan Pendirian Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Pada tanggal 21 Agustus 1984, terbit Surat Keputusan Dirjen Dikti Depdikbud RI Nomor 103/DIKTI/Kep/1984 tentang Jenis dan Jumlah Program Studi pada setiap jurusan di lingkungan Universitas Lampung. SK Dirjen Dikti inilah yang mengukuhkan keberadaan Program Studi Sosiologi dan Program Studi Ilmu Pemerintahan yang berada dalam lingkungan Fakultas Hukum sebagai induk persiapan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Oleh karena itu mulai tahun akademik 1985/1986, Panitia Persiapan Pendirian FISIP Unila menerima mahasiswa baru melalui jalur penelusuran minat dan kemampuan (PMDK) dan jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SIPENMARU). Kepanitiaan Pendirian FISIP ini disempurnakan dengan SK Rektor Unila Nomor 85/KPTS/R/1986 tanggal 22 Oktober 1986 tentang Panitia Pembukaan Persiapan Pendirian FISIP Unila.

Tugas panitia ini ditegaskan dengan SK Rektor Unila Nomor 111/KPTS/R/1989 tanggal 29 Desember 1989, bahwa panitia bertugas dan bertanggungjawab melaksanakan:

1. Penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran
2. Penelitian dalam rangka pengembangan ilmu dan teknologi
3. Pengabdian kepada masyarakat
4. Pembinaan civitas akademika
5. Kegiatan pelayanan administrasi

Adapun Ketua Panitia Persiapan Pendirian FISIP Universitas Lampung adalah sebagai berikut:

1. Drs. A. Kantan Abdullah : 1985-1991
2. Drs. Abdul Kadir, M.S : 1991-1997

FISIP Unila resmi berdiri sebagai fakultas berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tanggal 15 November 1995 Nomor 0333/O/1995 tentang Pembukaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. FISIP terdiri dari dua program studi, yaitu Program Studi Sosiologi dan Program Studi Ilmu Pemerintahan. Berdasarkan SK Dirjen Dikti Depdikbud RI Nomor 37/DIKTI/Kep/1997 tanggal 27 Februari 1997 maka status Program Studi tersebut ditingkatkan menjadi Jurusan. Pada tanggal 18 Maret 1997 terbit keputusan Dirjen Depdikbud RI Nomor 49/DIKTI/Kep/1997 tentang Pembentukan Program Studi Ilmu Komunikasi.

Selanjutnya berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 2158A.2.1.2/KP/1997 tanggal 23 Januari 1997, diangkat Drs. M. Sofie

Akrabi, M.A. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang pertama. Adapun kepemimpinan FISIP Unila dari Dekan pertama sampai tahun 2019 saat ini adalah sebagai berikut:

1. Dekan Periode 1997-2000 : Drs. M. Sofie Akrabi, M.A.
2. Dekan Periode 2000-2004 : Prof. Dr. Bambang Sumitro, M.S.
3. Dekan Periode 2004-2008 : Drs. Hertanto, M.Si.
4. Dekan Periode 2008-2012 : Drs. Agus Hadiawan, M.Si.
5. Dekan Periode 2012-2016 : Drs. Agus Hadiawan, M.Si.
6. Dekan periode 2017-2021 : Dr Syarief Makhya M.Si.

Kemudian pada tanggal 1 Juli 1998 terbit Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor 212/DIKTI/Kep/1998, tentang Pembentukan Program Studi Strata 1 (Reguler) Ilmu Administrasi Negara dan Program Studi Ilmu Administrasi Niaga/Bisnis. Dan dalam rangka memenuhi harapan masyarakat akan ketersediaan tenaga-tenaga terampil yang siap pakai, maka mulai tahun akademik 1999 FISIP Unila membuka Program Diploma III (Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor 211/Dikti/Kep/1999), yaitu Program Studi Administrasi Perkantoran dan Sekretaris, Program Studi Hubungan Masyarakat (Humas), dan Program Studi Perpustakaan, Dokumentasi dan Informasi (Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor 2953/D/T/Kep/2001) serta membuka Program Ekstensi/Non Reguler (S1) berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor 28/DIKTI/Kep/2002 dan Surat Keputusan Rektor Unila Nomor 4596/J26/PP/2003, yaitu Program Studi Sosiologi, Program Studi Ilmu Pemerintahan, dan Program Studi Ilmu Komunikasi. Kemudian pada tanggal 8 Oktober 2012 terbit Surat Keputusan Mendikbud Nomor 352/E/2012, tentang Pembentukan Program Studi Strata 1 (Reguler) Ilmu Hubungan Internasional.

## **B. Filosofi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

FISIP berpedoman kepada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan-peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Tinggi. Kebijakan Pemerintah tentang Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan keterkaitan dan kesepadanan antara pendidikan dan penelitian dengan perkembangan pembangunan nasional juga dijadikan sebagai arah. Acuan lain adalah isu-isu utama program pendidikan yang tertuang di dalam Kerangka Pendidikan Tinggi Jangka Panjang (KPTJP) III. Filosofi memberikan dasar pertimbangan dalam memilih alternatif, gerak, dan langkah yang berdasarkan kepada keyakinan dasar yang telah dirancang. Adapun filosofi FISIP Universitas Lampung sebagai berikut:

### 1. Berorientasi kepada kepuasan pelanggan

FISIP Universitas Lampung sebagai penyelenggara jasa pendidikan meletakkan mahasiswa sebagai *customer* utama. Keputusan mahasiswa dan orang tua/wali mahasiswa yang telah mempercayakan pendidikan putra-putrinya di FISIP Unila menjadi orientasi utama pelayanan FISIP Unila dalam mendayagunakan sumberdaya yang dimiliki untuk penyelenggaraan pendidikan di atas segala pertimbangan lainnya.

### 2. Bertumpu pada organisasi dan manajemen yang profesional

Dalam era globalisasi dan dalam rangka penerapan paradigma baru pendidikan tinggi, organisasi FISIP Unila akan dikembangkan dan disempurnakan terus menerus menuju terwujudnya organisasi dengan model manajemen mutakhir yang berupa sumberdaya manusia yang berkualitas dan memanfaatkan teknologi canggih, sehingga manajemen organisasi FISIP Unila berciri khas,

efisien, *auditable*, dan *accountable* dalam rangka menuju upaya peningkatan kualitas lulusan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

3. Berupa peningkatan kualitas secara berkelanjutan

Dalam rangka memenangkan persaingan yang semakin ketat di era globalisasi, FISIP Unila berupaya secara konsisten dan terus menerus untuk meningkatkan kualitas pelayanan di bidang jasa pendidikan agar dapat dihasilkan lulusan FISIP Unila yang:

- a. Intelektual, berjiwa Pancasila, dan berintegritas tinggi
- b. Memiliki kompetensi memadai di bidangnya masing-masing
- c. Berkemampuan untuk belajar memadai secara berkelanjutan agar siap menjadi profesional dalam memasuki dunia kerja, serta mampu berkompetisi dalam memenuhi tuntutan perubahan dan perkembangan yang pesat.

4. Bekerja berdasarkan perencanaan

Perencanaan merupakan alat manajemen yang strategis dalam peningkatan kualitas berkelanjutan. Oleh karena itu FISIP Unila menggunakan sistem perencanaan yang memadukan aspirasi dari jurusan dengan arahan kebijakan dari pusat (Dirjen Dikti). Dengan demikian akan terwujud efisiensi setinggi-tingginya dalam mencapai tujuan peningkatan kualitas lulusan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

5. Lingkungan kerja yang kondusif

FISIP Unila telah tumbuh dan berkembang menjadi organisasi yang besar dan maju, dan mungkin akan terus tumbuh dan berkembang lagi. Pertumbuhan dan perkembangan FISIP Unila yang diinginkan adalah yang menguntungkan,

teratur, dan terkendali. Untuk itu maka semua civitas akademika FISIP Unila akan senantiasa berupaya membuat iklim kerja yang kondusif agar unit-unit di dalam lingkungan FISIP Unila dapat beraktifitas secara optimal dalam menjalankan misinya, serta dapat mengembangkan kreativitasnya, serta dan terus-menerus menciptakan sistem kerja yang cerdas agar seluruh kegiatan unit-unit di FISIP Unila dapat dikendalikan secara efektif.

### **C. Visi, Misi, dan Tujuan FISIP**

#### **1. Visi**

Visi, misi, dan tujuan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Lampung (Unila) merupakan perwujudan Visi Unila di bidang Ilmu Sosial. Mekanisme penyusunan visi, misi, dan tujuan melibatkan seluruh unsur pengelola (Dekan dan jajarannya, Kepala/Sub. Bagian Administrasi), Jurusan, Program Studi, dosen, tenaga kependidikan, mahasiswa, alumni, dan pemangku kepentingan lainnya. Rumusan visi misi didasarkan pada analisis kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weaknesses*) yang dimiliki unit pengelola, tantangan (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) yang akan dihadapi, baik dari sumber-sumber internal maupun eksternal. Melalui proses penyusunan yang melibatkan seluruh unsur pemangku kepentingan (*stakeholder*) ini diharapkan visi, misi, dan tujuan yang disusun dapat dipahami, dihayati, dan menjadi semangat penggerak bersama dalam mencapai cita-cita masa depan yang telah dirumuskan dalam visi dan misi.

Pencapaian visi dan misi tersebut selalu dipantau dan dievaluasi secara berkala sehingga dapat dilakukan penajaman program kegiatan dalam rangka menjamin pencapaian visi dan misi tersebut. Program dan kegiatan yang merupakan

penjabaran dari visi dan misi disusun dalam bentuk program/kegiatan jangka panjang dan jangka pendek. Penyusunan program dan kegiatan ini dilakukan melalui forum rapat kerja yang melibatkan unsur pimpinan, baik akademik maupun administrasi. FISIP Universitas Lampung menetapkan visi sebagai berikut: “Pada Tahun 2025, Terwujud FISIP Unila Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pusat Pengembangan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Sepuluh Terbaik di Indonesia”

Visi FISIP Unila tersebut menggambarkan cita-cita atau keadaan yang diharapkan dimasa yang akan datang, yaitu pada tahun 2025. Jadi visi fakultas telah dinyatakan dengan jelas, sangat realistis, dan dapat dicapai secara bertahap dalam bentuk program, baik jangka pendek maupun jangka panjang.

## 2. Misi

Misi FISIP Unila pada dasarnya yang digunakan untuk pengembangan tridarma yang dikuatkan dengan misi yang keempat yang merupakan upaya untuk mewujudkan visi melalui tata kelola yang baik (*good governance*), mutu, dan kemampuan bersaing:

1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang ilmu sosial dan politik dalam rangka menghasilkan lulusan yang menguasai iptek, berintegritas tinggi dan berdaya saing, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengembangan di bidang ilmu sosial dan politik untuk mendukung pendidikan dan pengabdian pada masyarakat.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis kearifan lokal untuk mendukung masyarakat madani yang harmonis dan sejahtera.
4. Menyelenggarakan organisasi dan tata kelola yang baik yang berorientasi pada

mutu dan kemampuan bersaing.

5. Menyelenggarakan kerjasama dengan *stakeholders* di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

### 3. Tujuan

Tujuan penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi FISIP Unila adalah:

1. Menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan ipteks di bidang ilmu sosial dan politik dan memiliki kepekaan terhadap masalah-masalah sosial dan politik baik pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
2. Menghasilkan penelitian di bidang ilmu sosial dan politik untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat yang menjadi rujukan pada tingkat lokal, nasional, dan internasional.
3. Menghasilkan pengabdian masyarakat yang mendorong masyarakat madani yang harmonis dan sejahtera.
4. Mewujudkan fakultas dengan tata kelola yang baik, bermutu, dan berdaya saing.
5. Menghasilkan *Memorandum of Understanding* (MoU) sebagai acuan kerjasama berkesinambungan dan saling menguntungkan.

### **D. Organisasi Kemahasiswaan FISIP Universitas Lampung**

Organisasi kemahasiswaan yang terdapat di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Lampung adalah sebagai berikut:

1. Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF)
2. Senat Mahasiswa Fakultas (SMF)
3. UPT Cakrawala
4. UPT Cendikia

5. UPT Republika
6. UPT FSPI (Forum Studi Pengembangan Islam)
7. Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pemerintahan
8. Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi
9. Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi
10. Himpunan Mahasiswa Jurusan Administrasi Negara/Publik
11. Himpunan Mahasiswa Jurusan Niaga/Bisnis
12. Himpunan Mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional
13. HMPD Hubungan Masyarakat
14. HMPD Pusedokinfo
15. HMPD Administrasi Perkantoran dan Sekretaris

#### **E. Kode Etik Mahasiswa FISIP Universitas Lampung**

Setiap mahasiswa Universitas Lampung wajib:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta tunduk kepada Pancasila dan UUD 1945.
2. Ikut menanggung biaya penyelenggaraan pendidikan, kecuali bagi mahasiswa yang dibebaskan dari kewajiban tersebut berdasarkan surat keputusan Rektor.
3. Ikut menjaga sarana dan prasarana, kebersihan, ketertiban, dan keamanan Unila.
4. Menghargai ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
5. Menjaga nama baik dan kewibawaan Unila sebagai almamater.
6. Menjunjung tinggi kebudayaan nasional, nilai moral, dan kebenaran ilmiah.
7. Menjaga integritas pribadi dan kejujuran intelektual.
8. Membantu dan tidak menghalang-halangi terselenggaranya berbagai kegiatan di Unila, baik akademik maupun non akademik.

9. Disiplin, bersikap jujur, bersemangat, bertanggungjawab, dan menghindari perbuatan tercela, antara lain perbuatan plagiat.

#### **F. Etika Bagi Mahasiswa FISIP Unila**

Setiap warga Unila harus mengindahkan Etika Unila. Etika mahasiswa Unila adalah:

1. Berpakaian yang sopan, yaitu bersih, rapi, tidak menonjolkan kemewahan, dan tidak mengesankan "seksi" (pakaian ketat dan tipis sehingga tembus pandang), tidak berkaos oblong, tidak bercelana pendek, dan tidak bersandal.
2. Berpotongan rambut yang rapi.
3. Berperilaku sopan santun dan menghormati orang lain, baik kepada pemimpin, dosen, pegawai administrasi, mahasiswa lain, maupun anggota masyarakat lain.
4. Berbicara yang sopan (dalam bertanya dan mengemukakan pendapat) dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku.
5. Bertegur sapa sesama mahasiswa, senior dan junior, dosen, dan pimpinan jurusan/fakultas/universitas.
6. Menghargai waktu, antara lain dengan menepati waktu.
7. Membiasakan membuat perjanjian untuk bertemu dengan dosen atau pimpinan.
8. Mengetuk pintu jika akan memasuki ruangan dosen, ruangan pimpinan, atau ruang kantor lain.
9. Meminta izin memasuki ruangan kuliah kepada dosen ketika datang terlambat dan sewaktu meninggalkan ruang kuliah sebelum perkuliahan selesai.
10. Memelihara keindahan kampus, antara lain tidak mencoret-coret, tidak mengganggu teman-teman, dan sebagainya.
11. Memelihara kebersihan, antara lain dengan membuang sampah pada tempat

yang disediakan dan menjaga kebersihan WC.

12. Melakukan unjuk rasa dengan sopan, tertib, dan dengan izin/melalui prosedur yang sudah ditetapkan.
13. Berusaha meluruskan dan menasehati sesama mahasiswa yang melakukan perbuatan tercela.
14. Tidak membuat gaduh, baik di dalam maupun di luar ruangan kuliah.
15. Tidak menghalangi orang lain memasuki ruangan, gedung, dan kompleks kampus dengan cara memblokir pintu atau jalan.
16. Tidak merokok di tempat yang dilarang merokok, antara lain di dalam ruang kelas.

#### **G. Kondisi Sehari-hari Mahasiswa Fisip Unila**

Kondisi sehari-hari mahasiswa Fisip Unila tidak jauh berbeda dengan mahasiswa di fakultas-fakultas lain. Mereka datang ke kampus untuk belajar atau kuliah dan mengikuti kegiatan kuliah sesuai jadwal persemesternya. Banyak tipe mahasiswa yang sehari-harinya hanya kuliah saja dan tidak ada aktivitas lain di kampus. Bagi mereka kegiatan di kampus tidaklah penting, atau tidak peduli dengan kegiatan kampus, dan ada juga tipe mahasiswa yang sangat aktif mengikuti berbagai kegiatan organisasi. Biasanya tipe mahasiswa seperti ini memiliki banyak teman dan memiliki nilai yang bagus.

#### **H. Kondisi Perpustakaan dan Laboratorium Fisip Unila**

Kondisi perpustakaan Fisip Unila menurut hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, keadaan perlengkapan, penjagaan atau pengurusnya, dan pengunjungnya terlihat baik dan ramai. Akan tetapi pengunjung perpustakaan Fisip Unila lebih banyak dari

kalangan mahasiswa semester akhir saja yang berkepentingan mencari bahan untuk menyusun skripsinya. Sedangkan mahasiswa angkatan muda terlihat sangat jarang datang ke perpustakaan Fisip Unila. Mereka datang ke perpustakaan Fisip Unila hanya untuk mencari bahan dari tugas yang diberikan oleh dosen. Itu pun hanya sebagian dari mahasiswa Fisip Unila, mahasiswa lain hanya mencari bahan tugas yang diberikan oleh dosennya melalui internet. Untuk kalangan mahasiswa yang lainnya kebanyakan hanya duduk-duduk atau sekedar nongkrong di halaman, kantin, dan lorong kampus. Mereka lebih suka mengobrol dengan sesama temannya dari pada membaca buku di perpustakaan.

### **I. Fasilitas Jurusan Fisip Unila**

Sebagian besar ruang kuliah telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana proses pembelajaran yang relative memadai, seperti wireless, whiteboard, dan OHP. Bahkan mulai semester genap tahun akademik 2005/2006 ini, Jurusan Sosiologi telah memiliki sebuah ruang kuliah bermutu yang nyaman (ber-AC) dengan ukuran yang relatif memadai (tidak terlalu besar) dan dilengkapi berbagai alat pembelajaran, antara lain : papan tulis, OHP, Slide Projector, LCD, dan seperangkat komputer. Dengan dimilikinya ruang kuliah bermutu tersebut diharapkan suasana proses pembelajaran menjadi lebih baik, dosen dapat mengembangkan berbagai model-model pembelajaran dan mahasiswa nyaman dalam terlibat dalam pembelajaran, sehingga mendukung pencapaian kompetensi mata kuliah. Jurusan Sosiologi telah memiliki ruangan sendiri (ruang jurusan) sebagai pusat operasional dan pengendalian kegiatan akademik dan administrasi. Selain itu, Jurusan Sosiologi juga memiliki beberapa ruang kerja dosen. Luas rata-rata ruangan adalah 20 m<sup>2</sup>. Setiap ruangan rata-rata untuk tiga sampai empat dosen. Setiap ruang kerja dosen

dilengkapi dengan seperangkat komputer yang telah dilengkapi fasilitas internet. Penyediaan komputer ini tak hanya bermanfaat untuk upaya pengembangan diri dosen, namun juga untuk memperlancar pelaksanaan tugas-tugas dosen, terutama dalam kaitannya penggunaan fasilitas SIAKAD-On line. Fasilitas lain yang dimiliki oleh jurusan Sosiologi adalah laboratorium. Terdapat dua laboratorium yang dimiliki oleh jurusan Sosiologi, yakni Laboratorium Sosial dan Laboratorium Komputer Sosiologi. Kedua laboratorium tersebut telah memiliki ruang tetap. Aktivitas utama yang dilakukan oleh Laboratorium Sosial adalah koordinasi pelaksanaan PKL untuk mahasiswa Jurusan Sosiologi. Untuk peningkatan peran Laboratorium Sosial ini, Jurusan Sosiologi melakukan lokakarya untuk penyusunan Program Kerja Laboratorium Sosial pada bulan Oktober 2004. Sementara itu, laboratorium komputer Sosiologi telah dipersiapkan pengoperasionalannya. Fasilitas laboratorium komputer telah dilengkapi dengan jaringan LAN dan Internet. Selama ini, laboratorium komputer telah dimanfaatkan untuk pelayanan proses pembelajaran mata kuliah-mata kuliah yang memerlukan sarana komputer, seperti mata kuliah Metode Penelitian Survei, Aplikasi Komputer, dan Statistik. Disamping itu, juga telah dimanfaatkan untuk pelatihan-pelatihan pengembangan diri dosen dan mahasiswa, misalnya: Pelatihan Pengolahan Data Penelitian dan Pelatihan Pembuatan Sarana Publikasi Ilmiah. Penambahan fasilitas komputer untuk Jurusan Sosiologi juga diupayakan. Dalam tahun anggaran 2004 Jurusan Sosiologi telah memenangkan Block Grant Bersaing SP4 2004 yang dalam programnya juga direncanakan penambahan fasilitas komputer dengan kualifikasi tinggi dan kuantitas yang memadai untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan. Kedepan, laboratorium komputer Sosiologi ini diharapkan untuk dapat

dimanfaatkan oleh seluruh civitas akademika untuk keperluan akademik, administrasi, dan penelitian. Perpustakaan yang dapat dipergunakan oleh civitas akademika maupun mahasiswa jurusan Sosiologi tersedia dan dikelola oleh universitas. Di tingkat fakultas juga telah tersedia ruang baca yang menyediakan pula buku-buku dan karya ilmiah yang dapat dipergunakan oleh civitas akademika Jurusan Sosiologi, berupa koleksi buku-buku teks Indonesia maupun asing dan beberapa jurnal ilmiah.

## VI. PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada saat mahasiswa diberlakukan pembelajaran daring yang disebabkan oleh virus Covid-19, akan menumbuhkan kemandirian dalam belajar sendiri dan menggali kreativitas mahasiswa. Kondisi pada saat ini membuat sebagian mahasiswa mencari ide dan peluang usaha yang dapat dilakukan selama di rumah saja. Banyak sekali mahasiswa yang memanfaatkan waktu luangnya di rumah saja dengan membuka usaha *online* di *marketplace*. Kreativitas dapat dilakukan untuk siapa saja baik itu laki-laki maupun perempuan. Pengembangan kreativitas antara laki-laki dan perempuan dilihat dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa kreativitas laki-laki lebih ke photo grafi, membuka *cofee shop* dan jasa antar seperti gojek sedangkan perempuan kreativitas yang dihasilkan seperti membuka bisnis makanan. Kreativitas mahasiswa dalam segi sosiologi dapat menghasilkan wawasan yang luas, menciptakan hal yang lebih menarik, namun dalam segi ekonomi kreativitas mahasiswa dapat menghasilkan uang tambahan selain dari orang tua, dan membuka lapangan pekerjaan.
2. Tahapan dalam menghasilkan kreativitas mahasiswa dapat dengan cara

membaca buku, mengasah minat dan kemampuan, mengikuti seminar daring, selalu berfikir positif untuk menjadikan kreativitas sebagai karya yang menarik, menjadikan hambatan sebagai pembelajaran agar lebih kreatif. Adapun hambatan mahasiswa untuk menghasilkan kreativitas adalah: kurangnya percaya diri, takut gagal, tidak berpikir proaktif, dan malas untuk memanfaatkan waktu luangnya pada masa pembelajaran daring di rumah.

## **B. Saran**

### 1. Bagi mahasiswa

Kondisi pandemi COVID-19 ini janganlah menjadi penghambat untuk kreativitas dan produktivitas dari mahasiswa. Secara ideal mahasiswa dalam kondisi pandemi COVID-19 tetap produktif, berpikir cerdas dengan menuangkan ide-ide kreatifnya walaupun dilakukan di rumah. Karena itu dipandang perlu mengadakan suatu kegiatan untuk menyalurkan kreatifitas mahasiswa dalam mengatasi kebosanan akibat sulitnya mobilitas di masa pandemi COVID-19 ini. Suatu kegiatan yang dapat menyalurkan ide-ide mahasiswa dan dapat memberikan manfaat baik untuk mahasiswa sendiri maupun terhadap program studi.

### 2. Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya membahas kreativitas mahasiswa saja pada masa pandemi, ada baiknya untuk penelitian berikutnya lebih menjelaskan perbedaan kreativitas mahasiswa pada masa pandemic dan sebelum pandemic seperti apa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, structures, and student motivation. *Journal of educational psychology*, 84(3), 261.
- Aritonang. 2020. *Antisipasi Pandemi Covid-19, Tak Perlu Kurikulum Baru Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dikti, D. 2020. *Surat Dirjen Dikti Nomor : 302/E.E2/KR/2020 Tentang Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Erikson, Erick, H. 1989. *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*; Bunga Rampai, Penerjemah: Agus Cremers. Jakarta: PT. Gramedia.
- Firman. 2020. *Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di BIOMA, Program Studi Pendidikan Biologi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gie. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Herdiansyah. 2012. *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika
- Hurlock, Elizabeth B. 1977. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Husamah. (2015). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66.
- Mahfud. 2017. Berpikir Dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Al Tarbawi Al Haditsah Vol 1 No 1 ISSN 2407-6805*. Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana. 2017. Lembaga Kreativitas Mahasiswa Sebagai Wadah Pengembangan Ekonomi Lokal. *Jurnal Penelitian & PPM*. Universitas Padjajaran Bandung.

- Munandar. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Nasution, R. D. (2015). Meneropong Masa Depan Pendidikan Di Indonesia (Penerapan Virtual Learning di Indonesia). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Nizam.2020. *Menakar Pendidikan Pasca Pandemi COVID-19*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayat. 2020. *Problematika Pendidikan Tinggi Di Tengah Pandemi Covid-19*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oslon.W Robert. 1989. *Seni Berpikir Kreatif*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Pratiwi, E. W. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1).
- Prodjo, W. A. 2020. *Wabah Corona, Penerimaan Mahasiswa Baru di Sejumlah Yogyakarta*: Tarawang Press.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1), 49–56.
- Richard. 2003. Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3(1): 92. (28 April)
- Rohani. 2017. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Santrock, J.W. (1995). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga
- Sari, R. (2014). *Orientasi Tujuan Pada Mahasiswa Riau (Pendekatan Indigenous Psychology)*. Universitas Islam Negeri Sarif Kasim Riau.
- Sarisakaloğlu, A., Atay-Avşar, T., & Acar, Z. (2015). Communication barriers in online teaching and online learning with digital media, in the framework of teaching and learning theory approaches. In *Proceeding paper in International Conference on Communication, Media, Technology and Design* (pp. 16-18).
- Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Shi, H., Han, X., Jiang, N., Cao, Y., Alwalid, O., Gu, J., ... & Zheng, C. (2020). Radiological findings from 81 patients with COVID-19 pneumonia in Wuhan, China: a descriptive study. *The Lancet infectious diseases*, 20(4), 425-434.
- Siswono. 2016. Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Jurnal psikologi*. Universitas PGRI Semarang
- Susanto. 2020. *Dilema Perguruan Tinggi di Tengah Pandemi Covid-19*. Jakarta: UIP.
- Syah, R. H. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya
- Wahab, R. 2020. *Tantangan dan Kesempatan Pendidikan Era Covid-19*. Jakarta: Kencana.
- Wilkins, K. G., Tufte, T., & Obregon, R. (Ed.). (2014). *The Handbook of development communication and social change*. UK: John Wiley and Sons, Inc.
- Yusuf, Syamsu. 2013. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.