



ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DIMASA PANDEMI COVID-19

¹⁾Analia, ²⁾Haninda Bharata

^{1,2} Jurusan Pendidikan Matematika, Pascasarjana, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr.
Ir. Sumantri Brojonegoro, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141,
Indonesia

analialampung@gmail.com

Abstract

Received :
21/05/2021

Accepted :
11/11/2021

Published :
21/01/2022

The impact of the COVID-19 pandemic is very clear, especially in the world of education. Educators must really give extra online learning to their students. Distance learning is an alternative during online learning, especially for Vocational High School (SMK) students. However, during this learning, students' high-level abilities, one of which is the ability to think creatively, is still not maximally carried out during distance learning which provides space for students to be active and carry out learning activities that lead to learning goals while continuing to run online learning. This article aims to analyze students' creative thinking skills in distance learning during the covid-19 pandemic. The research method used in this research is descriptive with a qualitative approach. The sample in this study was 34 students of class XI SMK with the sampling technique was cluster random sampling. The data collection in this research are observation, test, interview and documentation. Based on the analysis of 34 students of SMK class XI on SPLTV material, the results obtained were 2 students or 5.88% (quite creative), 14 students or 41.18% (less creative) and 18 students or 52.94% (not creative).

Keywords: Creative Thinking Ability, Distance Learning

Abstrak

Dampak dari wabah pandemi covid-19 sangat jelas terlihat apalagi di dunia pendidikan. Pendidik harus benar-benar ekstra memberikan pembelajaran kepada siswanya secara *daring*. Pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu alternatif selama pembelajaran *daring* terkhusus di siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun selama pembelajaran tersebut kemampuan tingkat tinggi siswa yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif masih belum maksimal dijalankan selama pembelajaran jarak jauh yang memberikan ruang kepada siswa untuk dapat aktif dan melakukan suatu kegiatan belajar yang menuju kepada tujuan pembelajaran dengan tetap menjalankan pembelajaran secara *online*. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran jarak jauh dimasa pandemic covid-19. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 34 siswa SMK kelas XI dengan teknik sampling adalah *cluster random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan analisis kepada 34 siswa SMK kelas XI pada materi SPLTV diperoleh hasil 2 siswa atau 5,88% (cukup kreatif), 14 siswa atau 41,18% (kurang kreatif) dan 18 siswa atau 52,94% (tidak kreatif).

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran Jarak Jauh

1. Pendahuluan

Matematika merupakan bidang ilmu yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan dan bidang ilmu lainnya. Melihat bahwa matematika merupakan sebuah mata pelajaran yang penting untuk dikuasai dan diaplikasikan demi membantu manusia yang berkualitas dan bermanfaat untuk orang lain, maka pembelajaran matematika pun

dituntut untuk secara maksimal dapat mencapai tujuan matematika yang telah dirumuskan. Juhari (2014) menyebutkan bahwa matematika adalah alat yang berfungsi untuk mengembangkan kreativitas, dan perkembangannya berlandaskan pada penalaran, berpikir logis, kritis, objektif dan rasional dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan IPTEK.

Kemampuan tingkat tinggi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan menghadapi permasalahan baik dalam matematika maupun kehidupan nyata adalah kemampuan berpikir kreatif. Krutetski (Tandiseru, 2015) mendefinisikan kemampuan berpikir kreatif matematis sebagai kemampuan untuk menemukan solusi untuk masalah matematika dengan mudah dan fleksibel. James J. Gallagher dalam Rachmawati dan Kurniati (2012: 13) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Menurut Mahmudi dan Sumarmo (2004) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses konstruksi ide yang menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian. Maka hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir seseorang akan dipicu oleh masalah-masalah yang menantang.

Ayuni, Firmansyah, Senjayawati, dan Maya (2018) menguraikan indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut: (1) Kelancaran (*Fluency*); (2) Kelenturan (*Flexibility*); (3) Keaslian (*Originality*); (4) Elaborasi (*Elaboration*). Hal ini diperjelas oleh pendapat Eftafiyana, Nurjanah, Armania, Sugandi, & Fitriani (2018) menjelaskan bahwa kelancaran (*fluency*) mengacu pada kemampuan siswa dalam memberikan bermacam-macam jawaban, fleksibilitas (*flexiblity*) mengacu pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah tidak dengan satu cara tetapi bisa memberikan cara lain, keaslian (*originality*) mengacu pada kemampuan siswa melahirkan ungkapan baru dan unik, dan elaborasi (*elaboration*) mengacu pada kemampuan siswa untuk mampu memperkaya atau mengembangkann suatu gagasan

Starko (2010: 284) berpendapat bahwa pentingnya penilaian kreatif adalah sebagai berikut: (1) membantu siswa menyadari kelebihan yang dimilikinya; (2) mengembangkan pemahaman siswa tentang kemampuan manusia khususnya tentang

hubungan kreativitas dengan pandangan tradisional tentang intelegensi; (3) dapat dijadikan entry point atau base line bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran selanjutnya; (4) mengevaluasi kinerja guru selama proses pembelajaran; (5) memahami berbagai potensi tersembunyi kreativitas siswa; (6) menghilangkan anggapan bahwa kreativitas sebagai misteri yang sulit dikembangkan. Lebih jelasnya, kemampuan berpikir kreatif matematis akan mendorong siswa untuk dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Selain itu, siswa juga dapat memunculkan dan mengungkapkan ide-ide baru yang praktis dan berkontribusi dalam pemecahan suatu masalah.

Namun pada kenyataannya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa selama ini masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Azhari (2013) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari beberapa indikator yaitu *fluency*, *flexibility* dan *originality* masih tergolong rendah. Sedangkan penelitian Khoiri (2013) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kudus masih tergolong rendah. Selajutnya, analisis P4TK (2011), siswa Indonesia masih kurang dalam hal kreativitas dan daya imajinasi. Siswa sering mengungkapkan bahwa matematika adalah suatu mata pelajaran yang sulit.

Pada tahun 2020 ini seluruh dunia mengalami wabah yaitu pandemi *corona virus disease* (Covid-19). Pandemi Covid-19 adalah krisis kesehatan yang melanda hampir di seluruh penjuru dunia. Pandemi ini berdampak pada berbagai bidang salah satunya di pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk sementara menutup sekolah selama masa pandemi Covid-19 berlangsung. Purwanto et al (2020) bahwa mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya perubahan desain model pada kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran wabah virus Covid-19. Menangulagi penyebaran wabah Covid-19, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Selama pandemi berlangsung, kini pembelajaran *daring* telah dilakukan hampir di penjuru dunia. Maka selama pandemi Covid-19 berlangsung setiap sekolah melaksanakan kegiatan pendidikan dengan

pembelajaran jarak jauh. Selanjutnya, Lenar et al (2014) bahwa pembelajaran jarak jauh, muncul pada akhir abad ke-20, memasuki abad ke-21 menjadi sebagai salah satu pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama wabah Covid-19 diharapkan tetap menuju kepada tujuan pembelajaran matematika, yaitu mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba (P4TK Matematika 2011). Tujuan pembelajaran tersebut juga tertuang dalam kompetensi lulusan pada Kurikulum 2013, yang dirumuskan dalam ranah psikomotor, yaitu peserta didik harus memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif melalui mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, mencipta, dalam ranah konkret dan abstrak, sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya (Kemendikbud, 2013).

Mengetahui pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran, maka peneliti mencoba meninjau secara langsung bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Pagelaran selama pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi Covid-19. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan subjek penelitian adalah 34 siswa kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah Pagelaran serta guru mata pelajaran matematika yang mengajar sebagai informan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid-19. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi.

- a. Observasi dilakukan untuk meninjau secara langsung bagaimana pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 dilaksanakan oleh guru matematika di SMK Muhammadiyah Pagelaran Kelas XI TKJ.
- b. Tes digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan bentuk soal essay dan jumlah soal sebanyak 4 (empat) soal pada materi

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Kisi-kisi dan butir tes kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Dan Butir Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Butir Soal
1	Kelancaran/ <i>fluency</i> , (Memberikan banyak cara/ saran, memikirkan lebih dari satu jawaban)	Berikan contoh-contoh SPLTV yang memenuhi syarat dibawah ini: a. Satu contoh SPLTV yang tidak memiliki penyelesaian. Jelaskan alasannya! b. Satu contoh SPLTV yang mempunyai banyak penyelesaian. Jelaskan alasannya! c. Selesaikan contoh pada pertanyaan (b) dengan menggunakan dua cara berbeda!
2	Kelenturan/ <i>Flexibility</i> (Menyusun beragam pertanyaan terhadap data yang diberikan dan penyelesaiannya)	Tangki air mempunyai 3 buah keran yaitu keran A dan keran B untuk pengisian sedangkan keran C untuk pengurasan. Dalam keadaan kosong Andi akan mengisi tangki, jika keran A saja yang dibuka dan lainnya di tutup maka tangki akan terisi penuh dalam waktu 105 menit. Jika keran A dan keran C dibuka maka tangki akan terisi penuh dalam waktu 525 menit. Jika ketiga keran dibuka maka tangki akan terisi penuh dalam waktu 210 menit. a. Identifikasi unsur yang diketahui dari informasi di atas dalam bentuk tabel yang mudah dipahami! b. Rumuskan dua pertanyaan berkenaan dengan SPLTV. c. Berdasarkan jawaban (b), pilih satu pertanyaan, kemudian jawablah disertai dengan alasan atau konsep matematika yang mendasari penyelesaian yang bersangkutan!
3	Keaslian/ <i>Originality</i> (Membuat soal cerita berdasarkan SPLTV dengan cara sendiri)	Diketahui sistem persamaan linear sebagai berikut: $\begin{cases} x + y + z = 16 \\ x + y = z - 2 \\ 100x + 10y + z = 21(x + y + z) + 13 \end{cases}$ Buatlah soal cerita dari SPLTV di atas!
4	Elaborasi (Menambahkan atau melengkapi data agar suatu masalah dapat diselesaikan)	Suatu bilangan terdiri atas 3 angka. Dua kali angka ketiga dikurangi 1 sama dengan dua kali angka kedua dikurangi angka pertama. Dua kali jumlah angka pertama dan kedua dikurangi dua kali angka ketiga sama dengan 2. Akan ditentukan bilangan tersebut. a. Tuliskan hubungan antar unsur yang diketahui dan tuliskan nama konsep hubungan unsur tersebut! b. Susun model matematika untuk menentukan bilangan yang bersangkutan! Periksa kecukupan unsur untuk menyelesaikan model tersebut! c. Tuliskan konsep matematika yang termuat dalam model tersebut!

d. Kemudian selesaikan model tersebut disertai dengan konsep dan rumus yang digunakan pada tiap langkah penyelesaian!

Dalam penelitian ini, digunakan penjenjangan tingkat berpikir kreatif dari Siswono yang dimodifikasi. Menurut Siswono (Utami dan Kuneni, 2016:352) tingkat perjenjangan kemampuan berpikir kreatif dapat dibuat dengan menggunakan aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif matematik yang diukur melalui kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Berikut ini adalah Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) individu sebagai berikut:

Tabel 2. adalah Karakteristik Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) individu

No	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	Deskriptif
1	TKBK 4 (Sangat Kreatif)	Siswa yang mencapai tingkat ini disebut dengan siswa yang sangat kreatif. Dimana siswa mampu menyelesaikan permasalahan lebih dari satu alternatif jawaban, memberikan cara penyelesaian yang berbeda-beda dengan lancar (fasih) dan fleksibel.
2	TKBK 3 (Kreatif)	Siswa yang mencapai tingkat ini disebut dengan siswa yang kreatif. Dimana siswa mampu memberikan suatu jawaban dengan cara penyelesaian yang baru dan berbeda (fleksibel) meskipun tidak fasih atau siswa mampu membuat berbagai jawaban namun caranya tidak beragam (tidak fleksibel).
3	TKBK 2 (Cukup Kreatif)	Siswa yang mencapai tingkat ini disebut dengan siswa yang cukup kreatif. Dimana siswa mampu membuat satu jawaban penyelesaian masalah yang tidak umum meskipun tidak fleksibel atau fasih, atau siswa mampu memberikan cara penyelesaian lebih dari satu jawaban dengan fasih meskipun cara penyelesaiannya tidak baru.
4	TKBK 1 (Kurang Kreatif)	Siswa yang mencapai tingkat ini disebut dengan siswa yang kurang kreatif. Dimana siswa tidak mampu membuat penyelesaian masalah yang baru dan berbeda, meskipun cara penyelesaiannya dengan fasih.

5	TKBK 0 (Tidak Kreatif)	Siswa yang mencapai tingkat ini disebut dengan siswa yang tidak kreatif. Dimana siswa tidak mampu memberikan alternatif penyelesaian masalah yang baru, berbeda dan beragam
---	------------------------	---

- c. Wawancara dilakukan untuk menanyakan secara langsung kepada siswa dengan menggunakan bukti via rekaman suara dari *WhatsApp* peneliti dengan siswa. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur.
- d. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui kondisi siswa selama pembelajaran jarak jauh.

Teknik analisis yang digunakan adalah triangulasi dengan jenis triangulasi yang dipilih adalah triangulasi teknik dimana untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 hasil analisis dibandingkan antara instrument tes dan wawancara dengan siswa yang bersangkutan. Selajutnya, hasil analisis secara tertulis dan wawancara untuk mengetahui persentase kriteria tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dilakukan analisis presentase, dengan rumus sebagai berikut. (Muhamad, 2017).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase Siswa

f = Skor Siswa

N = Jumlah Skor Maksimum

Setelah dihitung persentasenya, kemudian dikaitkan terhadap tabel skala klasifikasi tingkat kemampuan berpikir kreatif yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala Klasifikasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Klasifikasi	Persentase (P)
1.	Sangat Kreatif	$80\% \leq P \leq 100\%$
2.	Kreatif	$60\% \leq P < 80\%$
3.	Cukup Kreatif	$40\% \leq P < 60\%$
4.	Kurang Kreatif	$20\% \leq P < 40\%$
5.	Tidak Kreatif	$0\% \leq P < 20\%$

Sumber : (Arifani, Sunardi dan Setiawani, 2015)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika terkait pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19 diperoleh hasil pembelajaran yang dilakukan dimasa pademi covid-19 di SMK Muhammadiyah Pagelaran menggunakan *google classroom* dan *WhatsApp*. Tampilan di *google classroom* terlihat bahwa pada kelas XI TKJ terdapat 34 siswa, pada file kelas tersebut hanya berisi file tugas dan video pembelajaran yang diambil dari youtube. Sedangkan dalam menyampaikan materi dilakukan dengan aplikasi zoom atau google meet dengan waktu 60 menit setiap 2 minggu sekali tetapi hanya beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak adanya kuota untuk belajar, jaringan internet yang lemah dan bahkan sebagai siswa menyatakn kepada gurunya tidak mempunyai hanphone untuk belajar jadi hanya melihat catatan yang diberikan guru dari teman yang dekat dengan rumahnya. Penilaian dilakukan secara online dengan mengirimkan soal melalui foto dan dikirim pada grup kelas di *WhatsApp* dan siswa mengirim jawaban dalam bentuk pdf.

Pada penelitian ini peneliti memberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif melalui grup kelas guru. Hasil analisis jawaban siswa berdasarkan setiap soal diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Analisis Jawaban Siswa

No	Nama (Inisial)	Analisis Jawaban				Skor	Persentase (%)	Klasifikasi
		1	2	3	4			
1	A1	3	2	0	0	5	8.33	Tidak Kreatif
2	A2	4	3	0	0	7	11.67	Tidak Kreatif
3	A3	7	15	0	0	22	36.67	Kurang Kreatif
4	A4	5	10	0	0	15	25.00	Kurang Kreatif
5	A5	7	10	0	0	17	28.33	Kurang Kreatif
6	A6	7	15	0	0	22	36.67	Kurang Kreatif
7	A7	4	9	0	0	13	21.67	Kurang Kreatif
8	A8	3	8	0	0	11	18.33	Tidak Kreatif
9	A9	3	7	0	0	10	16.67	Tidak Kreatif
10	A10	11	5	3	7	21	35.00	Kurang Kreatif
11	A11	4	10	0	0	14	23.33	Kurang Kreatif
12	A12	5	12	0	0	17	28.33	Kurang Kreatif
13	A13	3	4	0	0	7	11.67	Tidak Kreatif
14	A14	3	0	0	0	3	5.00	Tidak Kreatif
15	A15	3	5	0	0	8	13.33	Tidak Kreatif
16	A16	3	7	0	0	10	16.67	Tidak Kreatif
17	A17	4	8	0	0	12	20.00	Kurang Kreatif
18	A18	3	5	0	0	8	13.33	Tidak Kreatif
19	A19	4	6	0	0	10	16.67	Tidak Kreatif
20	A20	15	15	5	11	46	76.67	Cukup Kreatif

No	Nama (Inisial)	Analisis Jawaban				Skor	Persentase (%)	Klasifikasi
		1	2	3	4			
21	A21	5	9	0	0	14	23.33	Kurang Kreatif
22	A22	3	2	0	0	5	8.33	Tidak Kreatif
23	A23	3	0	0	0	3	5.00	Tidak Kreatif
24	A24	4	8	0	0	12	20.00	Kurang Kreatif
25	A25	4	9	0	0	13	21.67	Kurang Kreatif
26	A26	11	15	2	3	31	51.67	Cukup Kreatif
27	A27	3	4	0	0	7	11.67	Tidak Kreatif
28	A28	3	4	0	0	7	11.67	Tidak Kreatif
29	A29	4	5	0	0	9	15.00	Tidak Kreatif
30	A30	4	9	0	0	13	21.67	Kurang Kreatif
31	A31	5	12	0	3	20	33.33	Kurang Kreatif
32	A32	4	5	0	0	9	15.00	Tidak Kreatif
33	A33	4	7	0	0	11	18.33	Tidak Kreatif
34	A34	3	2	0	0	5	8.33	Tidak Kreatif

Sumber : Data diolah

Berdasarkan data pada tabel 4 diperoleh sebanyak 2 siswa dalam kategori cukup kreatif, 14 siswa dalam kategori kurang kreatif dan 18 siswa dalam kategori tidak kreatif. Selanjutnya peneliti membuat persentase ketercapaian kemampuan berpikir kreatif dari 34 siswa SMK kelas XI pada materi SPLTV diperoleh hasil 2 siswa atau 5,88% (cukup kreatif), 14 siswa atau 41,18% (kurang kreatif) dan 18 siswa atau 52,94% (tidak kreatif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19 masih dalam kategori rendah diarenakan sebanyak 18 siswa atau 52,94% dalam kategori tidak kreatif.

Ketidak kreatifan siswa jelas bahwa selama pembelajaran jarak banyak sekali faktor yang mempengaruhi serta perubahan pembelajaran yang dilakukan secara online. Seperti yang diungkap Afip (2021) bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemi covid-19 ini menimbulkan berbagai tanggapan dan perubahan pada sistem belajar yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran serta tingkat perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan. Selain itu, sulitnya guru membuat konten pembelajaran jarak jauh lebih menarik dan menuntut siswa dalam mengembangkan kemampuan dalam belajar, masih kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran jarak jauh serta minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan teknologi dalam pembelajaran. Seperti yang diungkap Simbolon (2014) bahwa kreatifitas pengajar dalam memberikan materi lewat media juga diperlukan sebagai faktor yang mempengaruhi minat siswa belajar selama pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut juga diungkap Asmuni (2020) bahwa selama pembelajaran jarak

jauh dimana permasalahan dari guru berupa lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan peserta didik, dari peserta didik berupa kurangaktifan mengikuti pembelajaran, keterbatasan fasilitas pendukung dan akses jaringan internet, sementara dari orangtua berupa keterbatasan waktu dalam mendampingi anaknya di saat pembelajaran daring.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian kepada 34 siswa SMK kelas XI pada materi SPLTV diperoleh hasil 2 siswa atau 5,88% (cukup kreatif), 14 siswa atau 41,18% (kurang kreatif) dan 18 siswa atau 52,94% (tidak kreatif). Penelitian ini hanya menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa SMK pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19, sehingga di sarankan bagi peneliti berikutnya dapat meninjau bagaimana kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian belajar, motivasi belajar serta gaya belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19 atau era new normal setelah keadaan pandemi Covid-19 lebih membaik.

5. Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hanninda Bharata, M.Pd., untuk mengarahkan, memberikan masukan dan komentar membangun. Saya juga berterima kasih kepada guru dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan atas partisipasinya.

Pustaka

- Afip Miftahun Basar. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri-Cikarang Barat-Bekasi). *Edunesia, Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2 (1), 208-218.
- Arifani, H. N., Sunardi, dan Setiawani, S. 2015. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMP Kelas VIII Di SMP Negeri 6 Jember, SMP Al Furqan 1, SMP Negeri 1 Rambipuji, Dan SMP PGRI 1 Rambipuji. *Jurnal "Kadikma"*, 6, (2). 45-54
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 7 (4), 281-288.
- Ayuni, R., Firmansyah, D., Senjayawati, E., & Maya, R. (2018). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Permasalahan pada Materi Lingkaran, *II*(2), 139– 148.
- Azhari. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP)

- Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP UNSRI*. 7 (2), 1-12.
- Dilla, S. C., Hidayat, W., & Rohaeti, E. E. (2018). Faktor Gender dan Resiliensi dalam Pencapaian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA. *Journal of Medives*, 2(1), 129-136.
- Eftafiyana, S., Nurjanah, S. A., Armania, M., Sugandi, A. I., & Fitriani, N. (2018). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP yang Menggunakan Pendekatan Creative Problem Solving, 2(2), 85–92.
- Hendriana, H. (2012). Pembelajaran Matematika Humanis Dengan Metaphorical Thinking Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Infinity*, 1(1), 90–103. Retrieved from <http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/9>
- Hendriana, H., Hidayat, W., & Ristiana, M. G. (2018). Student teachers' mathematical questioning and courage in metaphorical thinking learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 948, No. 1, p. 012019). IOP Publishing.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Hidayat, W. (2017). Metaphorical Thinking Learning and Junior High School Teachers' Mathematical Questioning Ability. *Journal on Mathematics Education*, 8(1), 55-64.
- Heris Hedriana dan Utari Soemarno. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kemdikbud. (2013). *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusbangprodik.
- Lenar, S., Artur, F., Ullubi, S., & Nailya, B. 2014. Problems And Decision In The Field Of Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 131, 111–117. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.088>.
- Mahmudi, A., dan Sumarmo, U. (2004). Pengaruh Strategi Mathematical Habits of Mind (Mhm) Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, XXX(2), 216–229.
- Muhamad, N. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Representasi Matematis Dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 75–90. Retrieved from. <http://www.journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/79>
- P4TK Matematika, 2011. Peran, Fungsi, Tujuan, dan Karakter Matematika sekolah. <http://p4tkmatematika.org/2011/10/peran-fungsi-tujuan-dankarakteritik-matematika-sekolah>. Diakses April 2021.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Priyono Budi Santoso, L. M. W., Hyun, C. C., & Putri, R. S. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal Education Psychology and Counseling*, 2 (1), 1–12.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19. <https://doi.org/10.24114/ESJPGSD.V1I2.1323>.

- Starko, A.J. 2010. *Creativity in the Classroom: Schools of Curious Delight*. New York: Routledge.
- Tandiseru, S.R. 2015. The Effectiveness of Local Culture-Based Mathematical Heuristic-KR Learning Towards Enhancing Student's Creative Thinking Skill. *Journal of Education and Practice*, 6(12): 74-81.