

HUBUNGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRETIF SISWA DENGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING DI ERA COVID 19 (DESA PAGADUNGAN KECAMATAN TEMPURAN)

Fitria Nurapriani S,Pd., M.Pd ¹

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Buana Perjuangan Karawang
Fitria.apriani@ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui hubungan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran matematika secara daring dimasa pandemi (era covid 19). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode pengumpulan data dari guru mata pelajaran matematika kelas 8 yang ada di kecamatan Tempuran, selain pengumpulan data peneliti juga mewawancarai guru mata pelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan cara melihat apakah adanya hubungan antara kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika melalui pembelajaran daring (online) di era covid 19.

Kata Kunci: Covid-19, Kemampuan Berpikir Matematika

ABSTRAC

The purpose of this study was to determine the relationship between students' creative thinking skills and online mathematics learning during the pandemic (Covid 19 era). The type of research used in this research is qualitative. The method of collecting data from the 8th grade mathematics subject teacher in the Tempuran sub-district, in addition to data collection the researcher also interviewed the subject teacher. This research was conducted by seeing whether there was a relationship between students' creative thinking skills in learning mathematics through online learning in the Covid 19 er

Keywords : Covid-19, Mathematical Thinking Ability

PENDAHULUAN

Matematika merupakan cabang ilmu . matematika juga menjadi dasar bagi ilmu-ilmu yang lain. Yensi NA(2015) matematika menjadi salah satu pelajaran pokok dari sekolah dasarsampai perguruan tinggi. Ilmu ini bersifat abstrak. Sehingga penyajian materi dalam pembelajarannya sering sekali dikaitkan dengan kehidupan sehari- hari, dimana tujuan utamanya supaya siswa mampu menemukan konsep dan mengembangkan kemampuannya dari pengalaman yang dimiliki. Materi dalam pembelajaran matematika sangat erat sekali hubungannya dengan kemampuan berpikir kritis, karena untuk memahami pelajaran matematika diperlukan pemikiran yang kritis. Sebaliknya, kemampuan kritis seseorang dapat dilatih menggunakan pembelajaran matematika.

Proses pembelajaran yang efektif adalah secara tatap muka / langsung. Adanya interaksi dari siswa dan guru. Dimana akan terjalin komunikasi yang baik. Putra dkk (2012) mengatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika itu supaya peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif, dimana kemampuan tersebut adalah salah satu factor penting dalam tujuan pembelajaran yang telah dilakukan. System pembelajaran disekolah masih banyak siswa yang kurang menggali informasi tentang pokok bahasan/ materi yang sedang dipelajari. Siswa hanya menunggu informasi yang diberikan oleh guru, system ini akan berdampak pada kurangnya muncul ide-ide kreatif yang siswa miliki.

Siswono dan Novianti (2007) kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat ditingkatkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya dalam berpikir

Wabah Covid-19 semakin menyebar di Indonesia maka pemerintah membatasi kegiatan di luar ruangan, salah satunya adalah sekolah , Berdasarkan Surat Edaran Kemdikbud Dikti No. 4 Tahun 2020 dan Surat Edaran Bupati Karawang No. 420/2578/Disdikpora Tahun 2020 serta Surat Edaran Kepala Disdikporan Kab. Karawang No. 42 0/754/Disdikpora maka sekolah diwajibkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh secara Dalam Jaringan (daring). termasuk sekolah yang ada di kabupaten karawang yang ada di provinsi jawa barat. Yaitu sekolah yang ada di Desa Pagadungan kecamatan Tempuran Kabupaten karawang. Kegiatan belajar mengajar matapelajaran matematika dianggap cukup menyulitkan berbagai pihak dimasa pandemic covid 19 seperti ini, Dimana siswa harus tetap belajar dirumah, dan peran oraang tua sangat penting untuk selalu mendampingi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran online atau daring adalah salah satu solusi dimasa pandemic seperti ini. Karena dilakukan tanpa harus langsung bertatap muka, pembelajaran ini menggunakan aplikasi yang berbasis koneksi internet.

Masa pandemic seperti ini guru dituntut untuk lebih kreatif lagi, memikirkan metode apa yang cocok agar lebih memahami materi yang ingin dicapai, siswa tidak merasa suntuk dalam pembelajaran daring. guru lebih menekankan kepada siswa untuk lebih banyak lagi menggali informasi dari berbagai sumber, tujuannya untuk menemukan ide-ide kreatif yang didapatkan oleh peserta didik dalam kegiatannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan, Zed (2003) Studi pustaka atau kepustakaan yaitu sebagai kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca, menulis dan mengolah bahan penelitian. Zed (2003) didalam studi pustaka

ada 4 ciri yang harus diperhatikan oleh penulis: 1. Penulis / peneliti dihadapkan langsung dengan teks, angka. Bukan dengan pengetahuan yang telah didapatkan dilapangan; 2. Sifat data pustaka “ siap pakai” , dimana peneliti tidak turun langsung ke tempat penelitian. Karena sumber data ada dipergustakaan; 3. Sumber data pustaka sekunder, artinya peneliti mendapatkan data dari tangan kedua; 4. Kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Jenis Penelitian

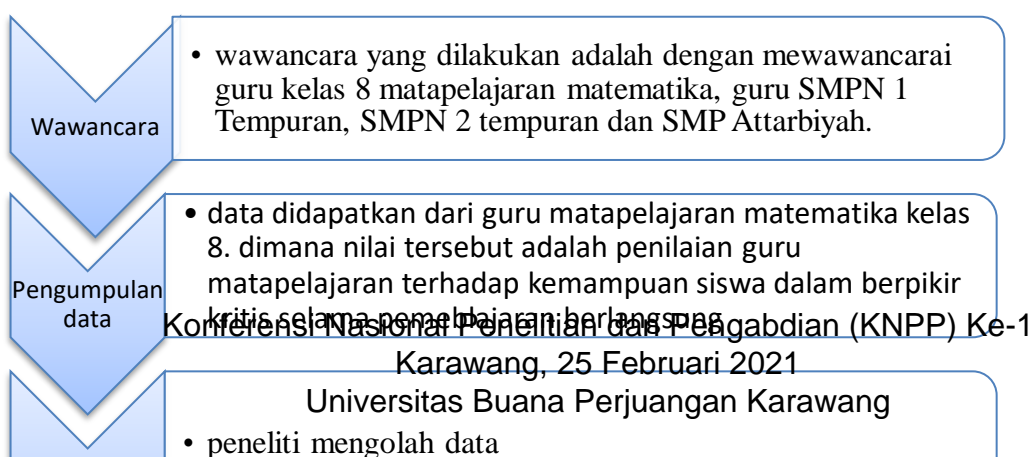
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur yang dijadikan sebagai data prime. Sedangkan data sekunder berupa studi pustaka. Wawancara yang dilakukan semi terstruktur melalui telpon. Peneliti mewawancarai guru matapelajaran matematika SMP yang ada di kecamatan Tempuran. Sumber data yang digunakan adalah adalah nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik matapelajaran matematika siswa kelas VIII di Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang yang didapatkan dari guru mata pelajaran matematika. Nilai tersebut adalah hasil penilaian guru mata pelajaran yang didapatkan selama proses pembelajaran daring.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada kurun waktu 1 bulan yaitu bulan 1 – 30 Agustus 2020 yang bertempat pada Desa Pagadungan Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang. Hal ini bersamaan dengan pelaksanaan KKN Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Target/Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah SMP yang ada di Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang antara lain: SMPN 1 Tempuran, SMPN 2 Tempuran, dan dan SMP Islam Attarbiyah. Subjek penelitian dipilih dengan cara *purposive sampling*, karena hanya ada tiga sekolah menengah tingkat pertama di Kecamatan Tempuran



Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah studi pustaka, Data yang didapatkan sudah ada di guru mata pelajaran matematika dan mengolahnya untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar/ nilai mata pelajaran matematika dari guru mata pelajaran tersebut. Dimana nilai tersebut adalah penilaian yang dilakukan guru mata pelajaran terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika selama pembelajaran daring. Data dikirimkan melalui email dan aplikasi wathapp

Teknik Analisis Data

Langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) dalam Mirzaqon dan Purwoko (2017) adalah sebagai berikut: 1. Pemilihan topik 2. Eksplorasi informasi 3. Menentukan fokus penelitian 4. Pengumpulan sumber data 5. Persiapan penyajian data 6. Penyusunan laporan. Langkah-langkah penelitian kepustakaan menurut Zed (2008) meliputi: 1. Memilih ide umum mengenai topik penelitian; 2. Mencari informasi yang mendukung topik; 3. Pertegas fokus penelitian; 4. Mencari dan menemukan bahan bacaan yang diperlukan dan mengklasifikasi bahan bacaan tersebut; 5. Membaca dan membuat catatan penelitian 6. Mereview dan memperkaya lagi bahan bacaan; 7. Mengklasifikasi lagi bahan bacaan dan mulai menulis laporan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Wawancara yang dilakukan kepada guru matapelajaran matematika yang berkaitan dengan pembelajaran melalui daring, kendala apa saja yang ditemukan dilapangan, kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran dengan daring. Berpengaruh tidaknya pembelajaran daring

terhadap cara berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. 3 guru kelas yang diwawancarai dari sekolah yang berbeda, 2 sekolah Negeri dan 1 sekolah swasta.

Tabel 1.1 Guru Mapel Matematika

Inisial	Jenis Kelamin	Asal Sekolah
G1	Laki-laki	Negeri 1
G2	Perempuan	Negeri 2
G3	Perempuan	Swasta

Interview 1.: Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring terhadap pembelajaran matematika selama pandemic covid 19?

G1: kelebihan yang didapatkan adalah waktu lebih fleksibel. bisa dilakukan dimana saja. Kekurangannya komunikasi yang terjalin kurang maksimal apabila dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung

G2: kelebihannya bisa dilaksanakan di tempat lain/ selain sekolah. Jika ada peserta didik yang kurang sehat tetap dapat mengikuti pembelajaran, dan didampingi oleh keluarga. Untuk kekurangannya adalah jaringan internet yang belum maksimal dan ada beberapa siswa yang terkendala dengan alat pembelajaran (laptop/ hp) yang belum bisadigunakan secara maksimal.

G3: manfaat penggunaan hp sebagai alat pembelajaran, bukan hanya untuk alat komunikasi, karena sebelum pandemic kebanyakan hp hanya digunakan untuk alat komunikasi atau mencari informasi sehari-hari saja. Bukan untuk mencari informasi tentang materi pembelajaran. Kekurangan pembelajaran secara daring, masih ada peserta didik yang menggunakan hp berbarengan dengan sodara untuk belajar, jadi sering bentrok jika akan melaksanakan pembelajaran.

Interview 2: bagaimana pengaruh pembelajaran secara daring untuk kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran matematika?

G1: dalam situasi saat ini guru lebih dituntut untuk lebih kreatif lagi, supaya siswa mampu mencari pengetahuan sendiri tentang materi yang sedang dipelajari.

G2: banyak jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Mereka tidak terpaku hanya kepada materi yang diberikan oleh guru. Mereka lebih terpacu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

G3: banyak informasi yang didapatkan oleh peserta didik dari berbagai sumber yang ada di internet, sehingga mereka dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka dapatkan sehingga menghasilkan karya yang baru.

Berdasarkan SK Bupati Karawang yang menyatakan bahwa tidak boleh melakukan pembelajaran tatap muka dan seluruh proses pembelajaran harus dilakukan secara daring selama masa pandemi covid-19. Semua sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring, termasuk sekolah yang ada di Kecamatan Tempuran kabupaten karawang. Ada 3 Sekolah menengah pertama di kecamatan tempuran, yaitu SMPN 1 Tempuran, SMPN 2 Tempuran dan SMP Attarbiyah. SMPN 1 Tempuran Masing-masing mempunyai 5 Rombel Untuk setiap angkatan, memiliki 3 guru pengampu mapel matematika, 1 guru memegang 5 kelas atau 1 angkatan. Di SMPn 2 tempuran masing-masing mempunyai 4 rombel untuk setiap angkatan, dan memiliki 3 guru matematika. Sama dengan SMPN 1 Tempuran, 1 guru memegang 1 angkatan. SMP Attarbiyah memiliki 2 rombel untuk setiap angkatan, dan memiliki 2 guru pengampu mata pelajaran matematika, 1 guru memegang 2 angkatan kelas 7 dan 8. Dan guru lainnya memegang mapel matematika kelas 9.

Pembelajaran secara daring ini memaksa guru agar dapat menuangkan ide kreatif mereka, dengan tujuan memancing ide kreatif siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh guru matapelajaran untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa antara lain:

1. Mendorong peserta didik menjadi kreatif dalam pemecahan masalah
2. Mengajari peserta didik dengan beberapa metode untuk kreatif dan dapat memecahkan suatu permasalahan.
3. Menerima ide-ide kreatif yang didapatkan oleh peserta didik. Peran guru hanya mendorong , memberikan motivasi, memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama untuk matapelajaran matematika. Selain itu, secara tidak langsung peserta didik dapat berimajinasi, mandiri dan lebih percaya diri.
4. Pengajuan masalah yang menuntut siswa dalam pemecahan masalah sering digunakan dalam penilaian kreativitas matematik.
5. Tugas-tugas yang diberikan pada siswa yang bersifat penghadapan siswa dalam masalah dan pemecahannya.

Pembahasan

Terdapat dua factor yang mempengaruhi kreatifitas, yaitu factor- factor social dan inkubasi. Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menemukan hubungan yang baru, melihat permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda, serta mengkombinasi konsep yang sudah dimiliki sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif matematika adalah tingkat kemampuan yang meliputi komponen keasliannya, yang terperinci , lincer dan luwes. Kemampuan ini sangat penting dimiliki oleh peserta didik, maka dari itu guru dituntut untuk menggali kemampuan yang dimiliki peserta didik.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, dengan adanya wabah covid 19 ini, kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Karena guru lebih dituntut untuk melakukan dengan metode-metode pembelajaran yang mampu menggali kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tujuannya agar pembelajaran tidak monoton karena dilakukan dengan cara daring (tanpa tatap muka)

Implikasi

Fasilitas untuk menunjang pembelajaran harus lebih diperhatikan, tujuannya agar proses pembelajaran lebih mudah. Selain itu perbaikan jaringan disetiap wilayah, karena jaringan merupakan penopang utama dalam pembelajaran saat ini

DAFTAR PUSTAKA

- Putra, T.T., Irwan., Vionanda, D. (2012). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1, No.1, pp 22-26.
- Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko . (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Zed, Mestika (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor.