

Manajemen Kelas Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar Maitreyawira Palembang

Sunda Ariana
Universitas Bina Darma
Email: sunda_ariana@binadarma.ac.id

Steffanus Jordy
Universitas Bina Darma
Email: Jordysteffanus15@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between fluency and teacher creativity, the relationship between flexibility and teacher creativity, the relationship between originality and teacher creativity, and the relationship between elaboration and teacher creativity in managing online classes during the COVID-19 period. This research uses quantitative methods. The sample taken in the study was 29 students using a random sampling technique. This study used a questionnaire distributed to 29 students. The analysis technique used is multiple linear regression analysis. The results of the research data analysis showed that the regression value of 0.898 showed a significant relationship between fluency, flexibility, originality, and elaboration on teacher creativity. These results show the effect that the higher the fluency of elementary school teachers, the better the creativity of teachers and vice versa, so Maitreyawira Elementary School Palembang in increasing teacher creativity needs to also increase fluency. The flexibility variable does not show a significant effect on teacher creativity, where the lower the flexibility of the HR teacher, the worse the teacher's creativity. The originality variable has a significant influence where the higher the originality of the elementary school teacher, the better the teacher's creativity. The elaboration variable shows that there is no significant effect between teacher elaboration and creativity, where the lower the teacher's elaboration, the better the teacher's creativity.

Keywords: Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, Teacher Creativity

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *fluency* terhadap kreativitas guru, hubungan *flexibility* terhadap kreativitas guru, hubungan *originality* terhadap kreativitas guru dan hubungan *elaboration* terhadap kreativitas guru dalam mengelola kelas daring pada masa covid-19. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sampel yang diambil dalam penelitian sebanyak 29 siswa menggunakan teknik random sampling. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang didistribusikan kepada 29 Siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa nilai regresi sebesar 0,898 menunjukkan terjadi hubungan yang signifikan antara *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* terhadap kreativitas guru. Dari hasil tersebut menunjukkan pengaruh apabila semakin meningkatnya *fluency* guru SD maka semakin baiknya kreativitas guru dan sebaliknya, sehingga SD Maitreyawira Palembang dalam meningkatkan kreativitas guru perlu juga meningkatkan *fluency*. Variabel *flexibility* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas guru, dimana semakin menurunnya *flexibility* guru SDM maka semakin berakibat buruknya kreativitas guru. Variabel *originality* memiliki pengaruh yang signifikan dimana semakin meningkatnya *originality* guru SD maka semakin baiknya kreativitas guru. Variabel *elaboration* menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan antara *elaboration* dan kreativitas guru, dimana semakin menurunnya *elaboration* guru maka berakibat semakin baiknya kreativitas guru.

Kata kunci: Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, Kreativitas Guru

1. Pendahuluan

Tugas utama seorang pendidik adalah mengajar. Selain itu ada tugas dan tanggung jawab yang lain salah satunya adalah mengelola kelas. Menurut Alben (2006) manajemen kelas yang baik dapat menurunkan peluang timbulnya gangguan dan kejenuhan agar meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi belajar yang kondusif akan membantu siswa untuk dapat mengikuti

pembelajaran yang kondusif pula, sedangkan kondisi kelas yang kurang kondusif akan mengakibatkan siswa tidak nyaman dalam pembelajaran, akan tetapi sejak muncul dan menyebarnya keseluruhan dunia penyakit corona virus (covid-19) masyarakat diwajibkan untuk melakukan karantina secara mandiri dirumah, jaga jarak, dan bekerja dari rumah untuk memutus rantai penyebaran dari virus tersebut.

Di Indonesia, melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 berisikan tentang pembelajaran secara daring untuk mencegah perkembangan dan penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Kelas daring ini membuat para guru menghadapi berbagai macam kendala dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik misalnya pengelolaan kelas daring. Dalam hal ini guru dituntut untuk menciptakan kreativitas dalam mengelola kelas daring dengan berbagai model kegiatan pembelajaran dan penggunaan teknologi sehingga siswa dapat belajar dari rumah.

Mendukung aturan pemerintah, selama pandemi ini Sekolah Dasar (SD) Maitreyawira OPI Palembang menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan internet dan platform pendukung pembelajaran daring. Guru SD Maitreyawira OPI Palembang melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi Zoom Meeting, Google Meet dan Whatsapp sebagai pembelajaran tatap muka dan Google Form sebagai penilaian. Penugasan bentuk fisik berupa foto dan video dikirimkan melalui Whatsapp. Berdasarkan pembelajaran daring yang telah dilakukan guru SD Maitreyawira OPI, maka dilakukan survei pada 29 murid kelas 3-5 SD Maitreyawira OPI Palembang terhadap pembelajaran daring yaitu hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Survei Peserta Didik Mengenai Kelas Daring Selama Masa Covid-19

No	Pernyataan	Jawaban (orang)	
		Kelas Tatap Muka	Kelas Online
1	Lebih nyaman belajar	27	2
2	Lebih bosan belajar	0	29
3	Lebih suka belajar	27	2

Sumber : Data Diolah 2020

Berdasarkan data tabel 1, sebanyak 27 siswa lebih nyaman belajar dikelas tatap muka, sebanyak 29 siswa merasa bosan terhadap pembelajaran daring/*online* dan sebanyak 27 siswa yang lebih suka belajar dikelas tatap muka. Data diatas didapat penulis setelah melakukan wawancara terhadap guru kelas daring. Data awal ini juga menunjukkan bahwa gagasan atau jawaban tidak maksimal tersampaikan oleh guru dikelas daring, karena waktu yang singkat dan materi pelajaran yang banyak dibanding kelas tatap muka yang waktu lebih panjang sehingga guru bisa menghasilkan banyak gagasan atau jawaban. Dalam hal ini istilah menghasilkan banyak gagasan dikenal dengan *fluency*.

Didalam kelas daring sulit bagi guru mengubah cara pendekatan kepada siswa dengan berbagai arah yang berbeda-beda karena guru tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan siswa, dibanding dengan kelas tatap muka guru bisa berinteraksi langsung dengan siswa sehingga bisa mengubah cara pendekatan dengan arah yang berbeda-beda, istilah ini dikenal dengan *flexibility*. Guru harus berpikir keras untuk membuat kondisi yang baru dan unik didalam kelas daring karena pembelajaran kelas daring antara guru dan murid tidak bertemu secara langsung sehingga guru tidak maksimal memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Pada kelas tatap muka antara guru dan murid bertemu secara langsung sehingga guru mampu mengungkapkan hal yang baru dan menyenangkan kepada siswa. Istilah mengungkapkan hal yang baru dan unik untuk mengungkapkan diri dikenal dengan *originality*.

Pembelajaran dikelas daring membatasi guru dan siswa dalam mengembangkan suatu gagasan atau situasi yang lebih menarik karena guru tidak bisa mendampingi siswa secara langsung dibanding kelas

tatap muka. Situasi dimana guru bisa mendampingi siswa secara langsung sehingga guru bisa mengembangkan gagasan atau situasi lebih menarik dikenal dengan *elaboration*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh secara bersama dan individu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* terhadap kreativitas guru dalam mengelola kelas daring.

2. Literature Review

2.1 Kreativitas Guru

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tentang Guru dan Dosen tahun 2005, Guru adalah pendidik profesional yang tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui pendidikan formal pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Seorang guru dalam melaksanakan tugasnya untuk dituntut untuk dapat berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menentukan dan mengembangkan ide sendiri dan ide asli. Kemampuan berpikir kreatif adalah cara berpikir untuk memodifikasi atau mengembangkan suatu permasalahan, terbuka pada ide atau gagasan baru, dan bias melihat situasi pada sisi yang berbeda (Rachmantika dan Waluya, 2022). Kemampuan berpikir kreatif bias direpresentasikan sebagai berpikir secara *divergen* yaitu berpikir yang berorientasi pada jawaban benar dan salah. (Asmara *et al.*, 2017).

Komponen berpikir kreatif terdiri dari: (a) *Fluency*/Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak, (b) *Flexibility*/Keluwesan adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak pemikiran, (c) *Originality*/Keaslian adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik, (d) *Elaboration*/Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau merinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi (Munandar dalam Hendriana & Soemarno, 2014).

2.2 Fluency

Fluency atau kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. Pengaruh antara variabel *fluency* terhadap kreativitas guru dapat kita lihat dari bagaimana mencetuskan banyak ide, banyaknya jawaban, banyak penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan banyak hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Hal ini terungkap dari penelitian yang dilakukan oleh Firdaus *et al.* (2018) semakin banyak jawaban yang diberikan, akan menunjukkan semakin tinggi pula tingkat kemampuan *fluency* seorang siswa, dimana banyaknya jawaban berbanding lurus dengan tingkat kemampuan *fluency*.

2.3 Flexibility

Flexibility atau keluwesan adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak pemikiran. Pengaruh antara variabel *flexibility* terhadap kreativitas guru dapat dilihat dari bagaimana menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan dengan lancar, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Pada penelitian Dewantara *et al.* (2021) *flexibility* seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran sendiri disesuaikan dengan materi ajar serta tujuan pembelajaran, meskipun dengan teknik sederhana, mengidentifikasi dengan adanya upaya yang kreatif untuk menyediakan sumber pembelajaran yang kreatif bagi siswa.

2.4 Originality

Originality atau keaslian adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik. Pengaruh variabel *originality* terhadap kreativitas guru dapat dilihat dari mampu melahirkan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. Menurut Kaplan dan Saccuzo (2005) aspek keaslian atau kebaruan diukur dengan melakukan evaluasi

solusi yang tidak biasa ataupun solusi baru yang diberikan oleh siswa. Hal ini juga akan terlihat saat siswa mampu memikirkan masalah-masalah yang tidak terpikirkan oleh orang lain.

2.5 Elaboration

Elaboration/Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau merinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi. Pengaruh variable elaboration terhadap kreativitas guru dapat dilihat dari mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Dalam penelitian Firdaus *et al.* (2018) elaborasi yang baik tidak hanya memberikan jawaban yang singkat dan sederhana, siswa tersebut juga akan memberikan alasan yang tepat, jelas dan juga logis yang akan di buat dalam paparan yang sangat baik, sehingga orang yang membaca akan lebih mudah untuk memahami jawaban yang diberikan.

2.6 Penelitian terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu dapat digunakan untuk mendapatkan gambaran dalam penelitian berikutnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Hutapea (2020) dengan judul penelitian Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) di Masa Covid-19. Hasil dalam penelitian, menyimpulkan bahwa guru PAK dituntut menjadi kreatif, setidaknya memahami dengan baik hakikat dari kreativitas mengajar. Selain itu, guru PAK juga harus mengembangkan diri untuk menjadi guru yang kreatif dalam mengajar saat masa covid-19. Hal utama yaitu dengan mengembangkan diri dalam menggunakan media pembelajaran daring. Hal lainnya adalah, guru PAK mampu mencari solusi permasalahan belajar peserta didik di rumah terkait materi pembelajaran itu sendiri.

Penelitian Firdaus *et al.* (2018) dengan judul penelitian analisis kemampuan berpikir kreatif dan proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada Pembelajaran Biologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persentase kemampuan berpikir kreatif siswa secara umum adalah 59% yang berada pada kategori cukup. *Fluency* memiliki persentase terbesar (71,2%) diikuti oleh *elaboration* (59,5%), *originality* (58,5%) dan *flexibility* (46,8%). Sementara capaian pengembangan berpikir kreatif menunjukkan cara umum guru telah memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan baik, *fluency* (85,7) dan *flexibility* (85,7%), *originality* (78,5%), *elaboration* (95,5%). Terdapat perbedaaan signifikan anatara kemampuan fluency dan elaboration anatara siswa laki-laki dan perempuan, sedangkan kemampuan *flexibility* dan *originality* tidak menunjukkan perbedaan. Sebagian besar siswa memmiliki persepsi yang tidak baik mengenai kemampuan berpikir kreatifnya yang dimilikinya, dimana siswaa laki-laki memiliki persepsi kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan siswa perempuan.

Penelitian Dewantara *et al.* (2021) dengan judul penelitian Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran dominan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar tidak didasari oleh pertimbangan kebutuhan preferensi dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Guru belum mampu mengkoordinir diferensiasi gaya belajar siswa, dikarenakan guru belum memiliki pengetahuan padagogik yang mendalam terkait pemilihan media pembelajaran ditinjau dari gaya belajar peserta didik.

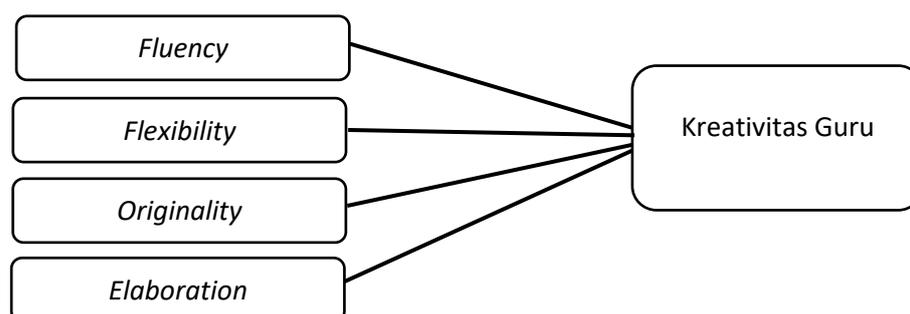
Penelitian Rasnawati (2019) dengan judul penelitian Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi system persamaan linier dua variable masih rendah dimana hanya 39% jawaban siswa yang mencapai skor maksimum, dimana persentase pada indicator keluwesan (*flexibility*)48%, indicator kelancaran (*fluency*) yaitu 36%, indicator keaslian (*originality*) yaitu 22% dan persentase yang paling rendah yaitu pada indicator elaborasi (*elaboration*) yaitu 3%.

2.7 Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis penelitian ini adalah :

- H_1 : Terdapat pengaruh signifikan antara *fluency* terhadap kreativitas guru.
- H_2 : Terdapat pengaruh signifikan antara *flexibility* terhadap kreativitas guru.
- H_3 : Terdapat pengaruh signifikan antara *originality* terhadap kreativitas guru.
- H_4 : Terdapat pengaruh signifikan antara *elaboration* terhadap kreativitas guru.
- H_5 : Terdapat pengaruh antara *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* terhadap kreativitas guru.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



Sumber : penulis, 2022

3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan *mixed methods* atau disebut juga sebagai penelitian gabungan. Penelitian menggunakan *mixed methods* dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan kreativitas pembelajaran daring di SD Maitreyawira Palembang yang melibatkan wali kelas dan murid berdasarkan fakta-fakta yang tampak dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara/interview, observasi, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wali kelas, dan murid/ peserta didik. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik *interactive model*, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan *conclutions drowing/verifying*. Untuk menguji keabsahan data peneliti maka dilakukan uji validitas angket, realibilitas angket, uji regresi berganda, uji t, uji f, dan uji koefisiensi determinasi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Gambaran umum responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini antara lain berdasarkan kelas dari 29 orang responden sebanyak 16 orang (55,2%) berasal dari kelas 3 SD, sebanyak 5 orang (17,2%) berasal dari kelas 4 SD dan sebanyak 8 orang (27,6%) berasal dari kelas 5 SD. Pada tahap kelas 3 sampai kelas 5, anak mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan, mengklasifikasi secara memadai, melaksanakan urutan, dan menangani konsep angka. Dan berdasarkan usia bahwa sebanyak 2 orang (6,9%) berusia 7 tahun, sebanyak 12 orang (41,4%) berusia 8 tahun, sebanyak 6 orang (20,7%) berusia 9 tahun, sebanyak 7 orang (24,1%) berusia 10 tahun dan sebanyak 2 orang (6,9%) berusia 11 tahun. Pada anak usia 7-12 tahun dikatakan anak memasuki tahap operasional konkret dimana anak sudah cukup matang untuk menggunakan logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik. Dalam tahap ini, kemampuan dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik.

4.2 Validasi instrument/Verifikasi data

Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument penelitian. Sebelum soal angket diberikan kepada responden terlebih dahulu penulis melaksanakan pengujian validitas atas butir-butir pertanyaan untuk melihat layak atau tidak layak digunakan. Berdasarkan hasil pengujian angket yang dilaksanakan pada SD Maitreyawira Palembang menunjukkan bahwa :

a. Fluency

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas *fluency* (X_1)

Tabel 2. Hasil uji validitas angket *fluency*

Item Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
1	0,787	0,3673	Valid
2	0,708	0,3673	Valid
3	0,773	0,3673	Valid

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan hasil uji validitas r hitung $>$ r tabel (0,3673). Hal ini berarti 3 indikator pernyataan yang ada pada instrument tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur yang valid dalam analisisnya.

b. Flexibility

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas *flexibility* (X_2)

Tabel 3. Hasil uji validitas angket *flexibility*

Item Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
4	0,787	0,3673	Valid
5	0,600	0,3673	Valid
6	0,822	0,3673	Valid
7	0,684	0,3673	Valid

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan hasil uji validitas r hitung $>$ r Tabel (0,3673). Hal ini berarti 4 indikator pernyataan yang ada pada instrument tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur yang valid.

c. Originality

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas *originality* (X_3)

Tabel 4. Hasil uji validitas angket *originality*

Item Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
8	0,782	0,3673	Valid
9	0,684	0,3673	Valid
10	0,480	0,3673	Valid
11	0,792	0,3673	Valid

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan hasil uji validitas r hitung $>$ r Tabel (0,3673). Hal ini berarti 4 indikator pernyataan yang ada pada instrument tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur yang valid.

d. Elaboration

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas *Elaboration* (X_4)

Tabel 5. Hasil uji validitas angket *Elaboration*

Item Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
12	0,782	0,3673	Valid
13	0,684	0,3673	Valid
14	0,480	0,3673	Valid
15	0,792	0,3673	Valid

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan hasil uji validitas r hitung $>$ r Tabel (0,3673). Hal ini berarti 4 indikator pernyataan yang ada pada instrument tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur yang valid.

e. *Kreativitas Guru*

Berikut ini adalah hasil dari uji validitas Kreativitas Guru (Y)

Tabel 6. Hasil uji validitas angket *Kreativitas Guru*

Item Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
16	0,806	0,3673	Valid
17	0,684	0,3673	Valid
18	0,480	0,3673	Valid
19	0,823	0,3673	Valid

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan hasil uji validitas r hitung $>$ r Tabel (0,3673). Hal ini berarti 4 indikator pernyataan yang ada pada instrument tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur yang valid.

4.3 *Reliabilitas Instrumen Penelitian*

Reliabilitas merupakan salah satu indikator yang memperlihatkan seberapa kuat alat ukur dapat dibuktikan atau dapat diandalkan. Reliabilitas membuktikan konsistensi alat ukur saat mengukur objek yang sama. Nilai koefisien realibilitas instrument dalam penelitian ini dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji reabilitas

Variabel/Uji Reabilitas	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
<i>Fluency</i>	0.627	3
<i>Flexibility</i>	0.662	4
<i>Originality</i>	0.633	4
<i>Elaboration</i>	0.648	4
Kreativitas Guru	0.632	4

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* yaitu *Fluency* (X_1) sebesar 0.627, *Flexibility* (X_2) sebesar 0.662, *Originality* (X_3) sebesar 0.633, dan *Elaboration* (X_4) sebesar 0.648 dan Kreativitas Guru (Y) sebesar 0,632 yang mana lebih besar dari 0,6 yang berarti butir angket dinyatakan reliabel.

4.4 *Gambaran Umum Jawaban Responden*

a. Variabel *Fluency* (X_1)

Pada tabel 8 disajikan bagaimana jawaban responden terhadap variable *fluency*

Tabel 8. Jawaban Pertanyaan Variable *Fluency*

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Guru Memberikan gagasan atau jawaban	5	4	7	13
2.	Guru mampu menyelesaikan setiap permasalahan dan dapat menjawab setiap pertanyaan	3	9	5	12
3.	Guru memberikan saran terhadap berbagai hal yang terjadi	4	9	6	10

Sumber : Data diolah 2020

Data diatas menunjukkan bahwa dari 29 responden, sebanyak 5 orang (17,2%) menjawab sangat tidak setuju, sebesar 4 orang (13,8%) menjawab tidak setuju, sebesar 7 orang (24,1%) menjawab setuju, dan sebesar 13 orang (44,8%) menjawab sangat setuju yang artinya sebanyak 20 siswa dari 29 responden menyatakan bahwa siswa setuju lebih besar dibandingkan siswa yang tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan gagasan atau jawaban kepada siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 3 orang (10,3%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab tidak setuju, sebanyak 5 orang (17,2%) menjawab setuju, dan sebesar 12 orang (41,4%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menyatakan setuju lebih besar dibandingkan siswa yang menyatakan tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang mampu menyelesaikan setiap permasalahan dan dapat menjawab setiap pertanyaan kepada siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab tidak setuju, sebanyak 6 orang (20,7%) menjawab setuju, dan sebanyak 10 orang (34,5%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan saran terhadap berbagai hal yang terjadi kepada siswa.

b. Variabel *Flexibility* (X_2)

Pada table 9 disajikan bagaimana jawaban responden terhadap variable *flexibility*.

Tabel 9. Jawaban Pertanyaan Variable *flexibility*

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Guru memberikan berbagai macam gagasan, jawaban atau pertanyaan	7	9	7	6
2.	Guru mampu mengubah cara pendekatan pada siswa	11	8	10	29
3.	Guru berusaha merangsang siswa agar dapat berpikir lebih kritis terhadap suatu permasalahan	4	10	7	8
4.	Guru mempunyai berbagai macam cara pendekatan pada siswa agar siswa dapat berpikir	1	17	11	29

Sumber : Data diolah 2020

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 7 orang (24,1 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab setuju, dan sebanyak 6 orang (20,7%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan berbagai macam gagasan, jawaban atau pertanyaan kepada siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 11 orang (37,9%) menjawab tidak setuju, sebanyak 8 orang (27,6%) menjawab setuju, dan sebanyak 10 orang (34,5%) menjawab sangat setuju

yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang mampu mengubah cara pendekatan kepada siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 10 orang (34,5%) menjawab tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab setuju, dan sebanyak 8 orang (27,6%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang mampu merangsang siswa agar dapat berpikir lebih kritis terhadap sesuatu permasalahan.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 1 orang (3,4 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 17 orang (58,6%) menjawab tidak setuju, dan sebanyak 11 orang (37,9%) menjawab setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang mempunyai berbagai macam cara pendekatan pada siswa agar siswa dapat berpikir.

c. Variabel *Originality* (X_3)

Pada tabel 10 disajikan bagaimana jawaban responden terhadap variable *originality*..

Tabel 10. Jawaban Pertanyaan Variable *originality*

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Guru mencari berbagai macam penyelesaian masalah dari arah yang berbeda	6	12	9	2
2.	Guru memberikan kondisi yang menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung	7	7	6	9
3.	Guru mempunyai berbagai macam cara menjadi pusat perhatian siswa	5	4	7	13
4.	Guru memberikan hal-hal yang baru pada saat pelajaran berlangsung	7	13	9	0

Sumber : Data diolah 2020

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 6 orang (20,7 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 12 orang (41,4%) menjawab tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab setuju dan sebanyak 2 orang (6,9%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang mencari berbagai macam penyelesaian masalah dari arah yang berbeda-beda.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 7 orang (24,1 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab tidak setuju, sebanyak 6 orang (20,7%) menjawab setuju dan sebanyak 9 orang (31%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan kondisi menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung kepada siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 5 orang (17,2 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab setuju dan sebanyak 13 orang (44,8%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang mempunyai berbagai macam cara untuk menjadi pusat perhatian siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 7 orang (24,1 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 13 orang (44,8%) menjawab tidak setuju, dan sebanyak 9 orang (31%) menjawab setuju yang artinya siswa menjawab setuju lebih kecil dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan hal-hal yang baru pada saat pelajaran berlangsung kepada siswa.

d. Variabel *Elaboration* (X_4)

Pada tabel 11 disajikan bagaimana jawaban responden terhadap variable *elaboration*.

Tabel 11. Jawaban Pertanyaan Variable *elaboration*.

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Guru membuat dirinya agar terluhat menarik pada saat menyampaikan materi pelajaran	7	9	7	6
2.	Guru memberikan wawasan baru kepada siswa	8	7	5	9
3.	Guru memberikan contoh sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar	4	9	6	10
4.	Guru memberikan hal-hal yang baru yang bersifat positif pada saat pembelajaran berlangsung	9	7	8	5

Sumber : Data diolah 2020

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 7 orang (24,1 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab setuju dan sebanyak 6 orang (20,7%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak dibutuhkan kreativitas guru yang bisa membuat dirinya agar terlihat menarik pada saat menyampaikan materi pelajaran.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 8 orang (27,6 %) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab tidak setuju, sebanyak 5 orang (17,2%) menjawab setuju dan sebanyak 9 orang (31%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan wawasan baru kepada siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab tidak setuju, sebanyak 6 orang (20,7%) menjawab setuju dan sebanyak 10 orang (34,5%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang bisa memberikan contoh seseuai dengan keadaan lingkungan sekitar.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 9 orang (31%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab tidak setuju, sebanyak 8 orang (27,6%) menjawab setuju dan sebanyak 5 orang (17,2%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring sangat tidak dibutuhkan kreativitas guru yang hanya memberikan hal-hal yang baru yang bersifat positif pada saat pembelajaran berlangsung.

e. Variabel Kreativitas Guru (Y)

Pada tabel 12 disajikan bagaimana jawaban responden terhadap variable *kreativitas guru*.

Tabel 12. Jawaban Pertanyaan Variable *kreativitas guru*.

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Guru menciptakan sesuatu yang baru agar siswa memiliki semangat	4	9	12	4

belajar					
2.	Guru membuat kombinasi-kombinasi baru agar memberikan nilai positif terhadap proses belajar	1	17	11	0
3.	Guru mengkombinasikan cara belajar lama menjadi cara belajar baru agar pembelajaran menyenangkan	8	8	10	3
4.	Guru memiliki kemampuan dalam penyelesaian masalah siswa	5	4	7	13

Sumber : Data diolah 2020

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 9 orang (31%) menjawab tidak setuju, sebanyak 12 orang (41,4%) menjawab setuju dan sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang bisa menciptakan sesuatu yang baru agar siswa memiliki semangat belajar.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 1 orang (3,4%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 17 orang (58,6%) menjawab tidak setuju, dan sebanyak 11 orang (37,9%) menjawab setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring tidak hanya dibutuhkan kreativitas guru yang bisa membuat kombinasi-kombinasi baru agar memberikan nilai positif terhadap proses belajar siswa.

Data menunjukkan dari 29 orang responden, sebanyak 8 orang (27,6%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 8 orang (27,6%) menjawab tidak setuju, sebanyak 10 orang (34,5%) menjawab setuju dan sebanyak 3 orang (10,3%) menjawab sangat setuju artinya siswa yang menjawab setuju lebih kecil dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang bisa mengkombinasikan cara belajar lama menjadi cara belajar baru agar pembelajaran menyenangkan.

Data menunjukkan bahwa dari 29 orang responden, sebanyak 5 orang (17,2%) menjawab sangat tidak setuju, sebanyak 4 orang (13,8%) menjawab tidak setuju, sebanyak 7 orang (24,1%) menjawab setuju dan sebanyak 13 orang (44,8%) menjawab sangat setuju yang artinya siswa yang menjawab setuju lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menjawab tidak setuju bahwa dalam mengelola kelas daring dibutuhkan kreativitas guru yang memiliki kemampuan dalam penyelesaian masalah siswa.

4.5 Uji Hipotesis Parsial

4.5.1 Regresi linier berganda

Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan hasil seperti yang ada pada tabel 13. berikut.

Tabel 13. Hasil analisis linier berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	.574	1.118		.513	.612
	Fluency	.241	.115	.234	2.100	.046
	Flexibility	.133	.153	.133	.875	.390
	Originality	.488	.174	.525	2.810	.010
	Elaboration	.105	.188	.127	.557	.583

a. Dependent Variable: Kreativitas_Guru

Sumber : Data diolah 2020

Dari data menunjukkan bahwa koefisien *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration* bernilai positif artinya terjadi pengaruh positif diantara keempat variabel dengan variabel kreativitas guru, semakin naik maka semakin meningkat kreativitas guru.

4.5.2 Analisis Determinasi (R^2)

Hasil uji determinasi menunjukkan hasil seperti yang ada pada tabel 14. berikut.

Tabel 14. Hasil analisis determinasi

<i>Model Summery</i>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the estimate
1	.898 ^a	.806	.774	1.227

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan tabel 40 diatas diperoleh angka R2 (R Square) sebesar 0.806 atau 80,6%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase pengaruh variabel independen *fluency* (x1), *flexibility* (x2), *originality* (x3) dan *elaboration* (x4) terhadap variabel dependen yaitu kreativitas guru (Y) sebesar 80,6%. Sedangkan sisanya sebesar 19,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Adjusted R Square adalah nilai R Square yang telah disesuaikan, nilai ini selalu lebih kecil dari R Square dan angka ini bisa memiliki nilai negatif. Menurut Santoso (2011) bahwa regresi dengan lebih dari dua variabel bebas digunakan Adjusted R2 sebagai koefisien determinasi.

Standard Error of the Estimate adalah suatu ukuran banyaknya kesalahan model regresi dalam memprediksikan nilai Y. Dari hasil regresi di dapat nilai 1,227 hal ini berarti banyaknya kesalahan dalam kreativitas guru sebesar 1,227. Sebagai pedoman jika Standard Error of the Estimate kurang dari standar deviasi Y, maka model regresi semakin baik dalam memprediksi nilai Y.

4.6 Uji Hipotesis Simultan (koefisien regresi secara bersama-sama (Uji F))

Hasil uji simultan (uji f) menunjukkan hasil seperti yang ada pada tabel 15. berikut.

Tabel 15. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model	R	Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	150.547	4	37.637	24.992	.000 ^b
	Residual	36.143	24	1.506		
	Total	186.690	28			

a. Dependent variable: Kreativitas_Guru

b. Predictors: (Constant), Elaboration, Fluency, Flexibility, Originality

Sumber : Data diolah 2020

Berdasarkan tabel 40 diperoleh hasil F_{hitung} (2,78). Maka H_0 ditolak dan H_a (24,992) > F_{tabel} diterima, ini berarti ada pengaruh secara bersama antara *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* terhadap kreativitas guru dalam mengelola kelas daring pada masa covid-19 di SD Maitreyawira Palembang. Artinya semakin tinggi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* maka akan semakin baik kreativitas guru dalam mengelola kelas daring di SD Maitreyawira Palembang.

4.7 Uji koefisien regresi secara parsial (Uji t)

Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan hasil seperti yang ada pada tabel 16. berikut.

Tabel 16. Hasil uji t

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized coefficients Beta	T	Sig.
1 (Constant)	.574	1.118		.513	.612
Fluency	.241	.115	.234	2.100	.046
Flexibility	.133	.153	.133	.875	.390
Originality	.488	.174	.525	2.810	.010
Elaboration	.105	.188	.127	.557	.583

Sumber : Data diolah 2020

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{table} dengan taraf nyata (α) = 5%, dk (n-2) = (29-2) adalah sebesar 1,70329.

a. Pengaruh *fluency* (X_1) terhadap kreativitas guru (Y)

Uji t diperoleh thitung (2,1) > t tabel (1,703) dengan nilai koefisien regresinya positif (0,341), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan *fluency* secara individual/ parsial terhadap kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang. Artinya semakin naiknya *fluency* akan berakibat semakin baiknya kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang.

Hal ini menunjukkan kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang ditentukan oleh *fluency*, sehingga meningkatkan kreativitas guru perlu juga meningkatkan *fluency*. Jika dilihat dari hasil penelitian Firdaus *et al.* (2018) maka Semakin banyaknya pertanyaan yang diberikan oleh siswa maka akan menaikkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

b. Pengaruh *flexibility* (X_2) terhadap kreativitas guru (Y)

Uji t diperoleh thitung (0,875) < ttabel (1,703) dengan nilai koefisien regresinya positif (0,133), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan *flexibility* secara individual/ parsial terhadap kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang. Artinya apabila semakin menurunnya *flexibility* guru SD Maitreyawira Palembang maka berakibat semakin buruknya kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang dan begitu sebaliknya.

Hal ini menunjukkan kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang tidak ditentukan oleh *flexibility*, sehingga SD Maitryawira Palembang dalam meningkatkan kreativitas guru tidak signifikan pada *flexibility*. Jika dilihat dari hasil penelitian Dewantara *et al.* (2021) media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tidak terlalu berpengaruh terhadap kreativitas guru.

c. Pengaruh *originality* (X_3) terhadap kreativitas guru (Y)

Uji t diperoleh thitung (2,81) > t tabel (1,703) dengan nilai koefisien regresinya positif (0,488), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan *originality* secara individual/ parsial terhadap kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang. Artinya semakin naiknya *originality* akan berakibat semakin baiknya kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang.

Hal ini menunjukkan kreativitas guru SD MAitreyawira Palembang ditentukan oleh *originality*, sehingga SD Maitreyawira Palembang dalam meningkatkan kreativitas guru perlu juga meningkatkan *originality*. Jika dilihat dari teori Kaplan dan Saccuzo (2005), maka *originality* dalam memberikan solusi jawaban yang tidak biasa maka dapat terlihat kreatifitas guru tersebut.

d. Pengaruh *elaboration* (X_4) terhadap kreativitas guru (Y)

Uji t diperoleh thitung (0,557) < ttabel (1,703) dengan nilai koefisien regresinya positif (0,105), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan *elaboration* secara individual/ parsial terhadap kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang. Artinya apabila semakin menurunnya *elaboration* guru SD Maitreyawira Palembang maka berakibat semakin buruknya kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang dan sebaliknya.

Hal ini menunjukkan kreativitas guru SD Maitreyawira Palembang tidak ditentukan oleh *elaboration*, sehingga SD Maitreyawira Palembang dalam meningkatkan kreativitas guru tidak signifikan pada *elaboration*. Jika dilihat dari penelitian Firdaus et al. (2018) maka dalam penelitian ini, pemberian jawaban yang tidak sederhana atau jawaban yang memiliki alasan tidak berpengaruh terhadap kreativitas guru.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan secara bersama/simultan antara *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* terhadap kreativitas guru dalam mengelola kelas daring pada masa covid-19 di SD Maitreyawira Palembang. Semakin tinggi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* maka akan semakin baik kreativitas guru dalam mengelola kelas daring di SD Maitreyawira Palembang. Secara individual terdapat dua variabel yaitu *fluency* dan *originality* yang mempunyai hubungan signifikan terhadap kreativitas guru dan dua variabel *flexibility* dan *elaboration* tidak mempunyai hubungan yang signifikan. Hal ini dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik sehingga cara pengajaran guru cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.

6. Daftar Pustaka

- . Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreativitas_mengajar. Diakses 06 Juni 2020
- Alben. (2006). Manajemen Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Asmara, R., Susantini, E., & Rahayu, Y. S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berorientasi Pendekatan Tasc (Thinking Actively In Social Konteks) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jpps (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 855-891.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Firdaus, H. M., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada pembelajaran Biologi. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 1(1), 21-28.
- Hendriana, H. H., & Soemarno, U. 2014. Penilaian Pembelajaran Matematika. Cimahi: Refika Aditama
- Hutapea, R. H. (2020). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 1-12.
- Kaplan, D. P., R. M and Saccuzo, 2005. *Psychological Testing*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, Utami. (2009). *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nurul Atika Mariani. (2017). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Putri Al-Ishlahuddiny Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Park, H. (2004). The effects of divergent production activities with math Inquiry and think aloud of students with math difficulty. Dissertation. Office of Graduate Studies of Texas A&M University.
- Rachmantika, A. R., Waluya, S. B., & Isnarto, I. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Pembelajaran Project Based Learning dengan Setting Daring. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 2609-2615.
- Rasnawati, A. , Winda Rahmawati , Padillah Akbar , Harry Dwi Putra, 2019, Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Smk Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv) Di Kota Cimahi, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, No. 1, Mei 2019, pp. 164-177, E-ISSN : 2579-9258, P-ISSN : 2614-3038.
- Santoso, S. 2011. Mastering SPSS Versi 19. Penerbit PT Elek Media Komputindo Kelompok Gramedia. Jakarta.
- Suharianti. (2017). Pengaruh Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjung Morawa. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Copyright Disclaimer

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.