

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SD MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF *PICTURE AND PICTURE*

Ristika¹, Mella Triana²

STKIP PGRI Bandar Lampung¹, Universitas Negeri Lampung²

ristika_efendi@yahoo.co.id¹, mellatriana@yahoo.com²

Abstract: *The ability to think creatively is an important ability to be provided to students starting from the elementary school level in the revolutionary era that demands creativity in all things, but this ability has not been fully mastered by elementary school students. This study aims to analyze the creative thinking skills of elementary school students through the application of the Picture and Picture active learning model in the fifth grade of SD Al Azhar 1 Bandar Lampung. The study used an experimental method with the research population of all fifth grade students of SD Al Azhar 1 Bandar Lampung and a sample of 2 classes. The sample was taken using the Cluster Random Sampling technique. The ability to think creatively in mathematics is measured by a test in the form of an essay as many as 4 questions which are first tested for validity and reliability. Hypothesis testing using t-test, obtained $t_{hitung} = 6.92$. From the t distribution table at a significant level of 5%, it is known that $t_{daf} = t_{(1-\alpha)} = 1.99$, which means that $t_{hitung} > t_{daf}$ is $6.92 > 1.99$, so it can be concluded that the mathematical creative thinking ability of fifth graders at SD Al Azhar 1 Bandar Lampung can be influenced through the application of the Picture and Picture active learning model, this can be seen from the average mathematical creative thinking ability of students who apply the Picture and Picture learning model is not the same as the average mathematical creative thinking ability of students who use conventional learning models namely 80.11 and 52.61.*

Keywords: *picture and picture, mathematical creative thinking.*

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu kemampuan yang diharapkan mampu membantu siswa untuk semakin kreatif dalam menghadapi setiap permasalahan yang ada. Kreativitas dapat dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif yang nantinya akan mendorong atau memunculkan kreativitas siswa dalam menghadapi setiap permasalahan. Untuk itu sangat diperlukan membekali dengan siswa dengan kemampuan ini.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yakni proses berpikir kreatif. Oleh karena itu kreativitas dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai berpikir kreatif matematis. Contoh lainnya yaitu kemampuan berpikir kritis, jika di kaitkan dengan pembelajaran matematika maka lebih tepatnya kemampuan berpikir kritis matematis. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kurniasih (2013:82) bahwa berpikir kritis dalam matematika akan menjadikan pembelajar mampu mengorganisasi dan menggabungkan berpikir matematis melalui komunikasi, mengkomunikasikan berpikir matematisnya secara koheren dan jelas kepada pembelajar yang lain, guru, dan orang lain, menganalisis dan

mengevaluasi berpikir matematis dan strategi, menggunakan matematika untuk mengekspresikan ide-ide matematika dengan tepat (Marliani, 2015:7).

Kemampuan berpikir kreatif menurut Nasution (2013:107) dalam Marliani (2015:7) adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa yang apabila kebiasaan berpikir kreatif berlangsung secara berlanjut maka secara akumulatif akan tumbuh suatu disposisi (*disposition*) terhadap berpikir kreatif. Pendapat di atas menjelaskan bahwa kebiasaan berpikir kreatif akan berpengaruh pada disposisi/karakter siswa menjadi kreatif. Adapun kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yakni proses berpikir kreatif. Oleh karena itu kreativitas dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai berpikir kreatif matematis, maka kemampuan berpikir kreatif dalam matematika mengarah pada kemampuan berpikir kreatif matematis.

Selain pendapat di atas, menurut Hidayat (2011: 274) berpikir kreatif matematis adalah kemampuan yang meliputi keaslian, kelancaran, kelenturan, dan keterperincian respon siswa dalam menggunakan konsep-konsep matematika. Senada dengan Hidayat, menurut Munandar (2012: 192) terdapat empat kajian kreatif dalam kajian matematika yaitu kelancaran (*fluency*) menjawab, keluwesan jawaban (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir matematis, dan kemampuan berpikir terperinci (elaborasi).

Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Marliani (2015: 8) adalah: 1). Berpikir lancar (*Fluency*) yaitu siswa mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, atau penyelesaian. Perilaku siswa dalam hal ini yaitu lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, 2). Berpikir luwes (*Flexibility*), yaitu siswa mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. Perilaku siswa dalam hal ini diantaranya jika diberikan masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya dan memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu masalah, 3). Berpikir orisinal (*Originality*), yaitu siswa mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pernyataan. Perilaku siswa mampu membuat ungkapan yang baru dan unik dan memilih cara berpikir lain dari pada yang lain, 4). Berpikir elaborasi (*Elaboration*), yaitu siswa mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Perilaku siswa yaitu mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci dan mengembangkan dan memperkaya gagasan yang telah ada.

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan siswa sebagai suatu proses berpikir untuk menemukan sesuatu yang bisa mengubah atau memperbaiki kondisi apapun sehingga menjadi lebih baik yang meliputi kemampuan berpikir tentang keaslian, kelancaran, kelenturan, dan keterperincian respon siswa dalam menggunakan konsep-konsep matematika. Pada mata pelajaran matematika banyak materi yang dapat mengantarkan siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif. Namun, selama ini pembelajaran matematika kadang kala lebih menekankan pada sisi penguasaan konsep-konsep dasar matematika dengan menggunakan pendekatan deduktif. Menjadikan siswa cenderung menghafal rumus- rumus matematika dengan cara kurang bermakna. Akibatnya kurang mampu membentuk sikap dan keterampilan siswa dalam berpikir kreatif. Pembelajaran matematika yang ada kurang dapat mengantarkan dan membentuk siswa memiliki karakter kreatif.

Hal tersebut sejalan dengan fakta lapangan pada pembelajaran matematika kelas V SD Al Azhar 1 Bandar Lampung yang menunjukkan belum terbentuknya karakter berfikir kreatif siswa. Saat pembelajaran matematika berlangsung siswa kelas V dalam penyelesaian masalah

matematika yang dihadirkan untuk soal konseptual rutin yang diberikan belum mampu dikuasai dengan baik oleh sebagian besar siswa. Terlebih untuk soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Jika diberikan soal yang menantang dan memerlukan analisis siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kalimat dalam soal dan tidak dapat membedakan informasi yang diketahui dan permintaan soal, tidak lancar menggunakan pengetahuan-pengetahuan atau ide-ide yang diketahui, mengubah kalimat cerita menjadi kalimat matematika atau sebaliknya, menggunakan cara-cara atau strategi-strategi yang berbeda-beda dalam merencanakan penyelesaian suatu masalah, melakukan perhitungan-perhitungan, dan mengambil kesimpulan atau mengembalikan ke masalah yang dicari. Tentunya keadaan ini menjadikan siswa semakin tidak menyukai matematika.

Apabila dipersempit kelemahan di atas, terutama pada kemampuan siswa dalam memahami masalah dan merencanakan suatu penyelesaian dari sebuah masalah yang diterima artinya penyelesaian suatu masalah ditunjukkan dengan mengorganisasikan informasi atau data-data yang ada secara kreatif dengan menggunakan strategi-strategi tertentu untuk menemukan kemungkinan penyelesaian. Siswa dapat membentuk model matematika, membuat diagram/tabel, menemukan pola tertentu atau bekerja mundur. Dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah tersebut, artinya sangat diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir (bernalar) tingkat tinggi setelah berpikir dasar (*basic*). Melihat hasil ini, menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih tergolong rendah. Diskusi dengan guru matematika SD Al Azhar 1 Bandar Lampung diperoleh kemungkinan penyebab kelemahan siswa dalam berpikir kreatif tersebut, antara lain: (1) Selama ini dalam memecahkan permasalahan matematika siswa kurang mendapatkan latihan secara khusus bagaimana memahami informasi dari permasalahan tersebut. Guru mengajarkan dengan memberi contoh soal dan menyelesaikannya secara langsung, serta tidak memberi kesempatan siswa menunjukkan ide atau representasinya sendiri secara kreatif. (2) Pola pengajaran selama ini masih dengan tahapan memberikan informasi tentang materi-materi (termasuk memotivasi secara informatif), memberikan contoh-contoh dan berikutnya latihan-latihan, tetapi jarang diberikan soal kontekstual atau cerita yang memancing kreatifitas siswa. Hal ini karena anggapan bahwa soal seperti itu pasti akan sulit untuk dipahami siswa, sehingga tidak diprioritaskan untuk diajarkan/diberikan. (3) Dalam merencanakan penyelesaian masalah tidak diajarkan strategi- strategi yang bervariasi atau yang mendorong ketrampilan berpikir kreatif untuk menemukan jawaban masalah.

Berbagai permasalahan ini juga menjadikan perolehan hasil siswa kelas V SD Al Azhar 1 Bandar Lampung dalam pembelajaran matematika belum maksimal. Dari keseluruhan siswa yang berjumlah 200 hanya 15% atau sekitar 30 siswa yang mampu melewati batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Tentunya jumlah ini sangat mengkhawatirkan untuk soal ujian yang di dalamnya tidak semua memerlukan kemampuan berpikir kreatif siswa. Artinya untuk soal yang memerlukan kreativitas siswa juga akan mengalami kesulitan. Dengan adanya kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika menjadikan siswa terlihat kurang menyukai matematika serta lebih tertarik pada hal lainnya yang lebih disukai yang berakibat pada pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan berpusat pada guru.

Memperhatikan akar masalah itu, maka perlu dipikirkan cara-cara mengatasinya. Apalagi dalam Kurikulum merdeka maupun kurikulum 2013 menyebutkan tujuan pembelajaran matematika yang menitikberatkan pada melatih cara berpikir dan beranalisa, mengembangkan aktivitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan mengkomunikasi

gagasan. Upaya yang dilakukan dapat dari segi materi maupun proses pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut dan mengacu pada identifikasi penyebabnya, maka dalam proses pembelajaran diperlukan model yang melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Bila meninjau cara pembelajaran yang diharapkan itu, maka salah satu model pembelajaran yang memiliki sifat dan karakter tersebut adalah model pembelajaran aktif *Picture and Picture*.

Hamdani (2010: 89) menyatakan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. Kurniasih, dkk (2015: 44) menyatakan hal yang mendukung pendapat Hamdani (2010) bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasang atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah, saling asih dan saling asuh. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika disekolah sudah menggunakan ICT dalam menggunakan *Power Point* atau *software* yang lain. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* ini siswa dituntut harus dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Disamping itu, siswa juga harus menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan, sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama. Hal lain yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran ini bahwa siswa harus bisa membagi tugas dan tanggung jawab dalam kelompoknya, serta dapat memberikan evaluasi pada setiap anggota kelompok dengan menunjuk juru bicara atau pemimpin mereka, dan hal ini bisa dilakukan secara bergantian (Kurniasih, dkk, 2015: 44).

Menurut Shoimin (2014: 122), *picture and picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasang atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau carta dalam ukuran besar. Gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Gambar dapat membantu guru mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Ciriya adalah inovatif dan kreatif. Inovatif artinya setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Sementara kreatif artinya setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik, atau cara yang dikuasai oleh mereka yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Istarani (2011: 58) mengatakan bahwa dalam oprasionalnya gambar-gambar dipasang satu sama lain atau bisa jadi di urutkan menjadi urutan yang logis. Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah sebagai berikut: 1). Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, 2). Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, 3). Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, 4). Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi, 5). Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, 6). Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* maka pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Model ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk kertas dalam ukuran besar (Jaya, 2014: 4).

Model pembelajaran *Picture and picture* merupakan sebuah model pembelajaran kelompok dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar agar siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Dalam model ini siswa diajak secara sadar dan terencana untuk mengembangkan interaksi diantara mereka agar bisa saling asah, saling asih dan saling asuh. Sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar, atau menggunakan dukungan komputer, *smartphone*, atau media pendukung lainnya. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* ini siswa dituntut harus dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan guna mengasah kreativitas.

Model pembelajaran *Picture and Picture* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mempengaruhi kemampuan berfikir kreatif matematis siswa sekolah dasar, karean dikemas dengan gambar-gambar menarik bagi siswa sekolah dasar. Selain itu melalui pembelajaran ini siswa diminta untuk mengeluarkan kemandirian, keaktifan, dan kreativitasnya dalam penyusunan gambar guna memecahkan permasalahan yang diterima. Tentu pembelajaran menjadikan siswa aktif, namun tetap dalam aktivitas yang menyenangkan sesuai taraf berpikir siswa sekolah dasar. Dengan alasan ini, perlu untuk dianalisis bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas sekolah dasar yang dalam hal ini kelas V SD Al Azhar 1 Bandar Lampung setelah menggunakan model pembelajaran aktif *Picture and Picture*.

METODE PENELITIAN

Penelitian bertujuan menganalisis kemampuan berotkir kreatif matematis siswa kelas V SD Al Azhar 1 Bandar Lampung, untuk metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Al Azhar 1 Bandar Lampung. Populasi tersebut tersebar dalam 6 kelas. Pelaksanaan dilakukan dalam dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas V-A yang berjumlah 36 siswa dan satu kelas sebagai kelas control yaitu kelas V-F yang berjumlah 35 siswa.

Pengukuran kemampuan pemecahan masalah matematis dalam penelitian ini selaku variable terikat diukur dengan tes sebanyak 4 butir soal. Setelah tes diberikan kemudian diskor

dengan rubrik penskoran sesuai indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang mengacu pendapat Sumarmo, (2014: 9) adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Rubrik Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Indikator Berpikir Kreatif	Jawaban	Skor
Kelancaran	Tidak ada jawaban	0
	Mengidentifikasi beberapa cara menyelesaikan masalah yang berbeda	0 – 2
	Menetapkan cara menyelesaikan masalah yang dipilih disertai alasan	0 – 2
	Menyelesaikan masalah dengan cara yang telah Ditetapkan	0 – 2
	Menyelesaikan masalah dengan alternatif lain	0 – 2
	Sub-total (satu butir tes)	0 – 8
Kelenturan	Tidak ada jawaban	0
	Mengidentifikasi data/informasi yang diberikan dan Yang ditanyakan	0 – 2
	Mengkaitkan data/informasi yang diberikan dan ya ditanyakan dan menyusun model matematika masa	0 – 3
	Mengidentifikasi beberapa cara berbeda untuk menyelesaikan masalah	0 – 2
	Menyelesaikan model matematika masalah dengan cara berbeda yang telah ditetapkan	0 – 3
	Membandingkan dan menjelaskan cara terbaik dari beberapa alternatif jawaban disertai dengan alasan yang relevan	0 – 2
	Sub-total (satu butir tes)	0 – 12
Keaslian/originalitas	Tidak ada jawaban	0
	Mengubah bentuk masalah ke dalam bentuk masalah lain yang lebih sederhana/Memodifikasi masalah	0 – 2
	Menyusun model matematika masalah yang sudah dimodifikasi dalam bentuk gambar dan atau ekspresi matematik	0 – 2
	Mengidentifikasi strategi (yang tidak baku) untuk menyelesaikan masalah	0 – 3
	Menyelesaikan model matematika dengan strategi tidak baku yang dipilih	0 – 3
	Menetapkan solusi yang relevan	0 – 2
	Sub-total (satu butir tes)	0 -12
Keterincian/Elaborasi	Tidak ada jawaban	0
	Mengidentifikasi unsur/data yang diketahui dan yang ditanyakan dari suatu masalah	0 – 2

Indikator Berpikir Kreatif	Jawaban	Skor
	Mengidentifikasi kecukupan unsur/data dan atau melengkapinya	0 – 2
	Mengkaitkan unsur/data dan yang ditanyakan serta menyusun model matematika masalah utama (bentuk gambar dan atau ekspresi matematika)	0 – 3
	Merinci masalah/model matematika ke dalam sub masalah/sub- model matematika	0 – 3
	Menyelesaikan model matematika masalah utama disertai alasan/penjelasan konsep/proses yang digunakan pada tiap langkah	0 – 3
	Memeriksa kebenaran solusi disertai alasan	0 – 2
	Sub-total (satu butir tes)	0 – 15

Hasil tes kemampuan berfikir kritis matematis dalam penelitian diukur dengan tes yang terlebih dahulu telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebagai alat ukur yang terbukti valid dan memiliki tingkat ketetapan yang baik sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Proses uji normalitas dan homogenitas juga terbukti memenuhi, karena itu pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji $t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$ dengan kriteria uji berupa terima H_0 jika $t_{hit} < t_{(1-\alpha)}$, selain itu H_0 ditolak.

Dimana $t_{(1-\alpha)}$ didapat dari daftar distribusi t dengan dk = $(n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(1-\alpha)$. Untuk peluang harga-harga t lainnya H_0 ditolak (Sudjana, 2013: 243).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada kelas SD Al Azhar 1 Bandar Lampung, diperoleh gambaran hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada saat kegiatan belajar mengajar, siswa diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol yaitu kelas V-F guru hanya melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan pemberian latihan. Kegiatan tersebut menjadikan siswa belum sepenuhnya aktif selama kegiatan belajar mengajar. Aktivitas yang mengasah kemampuan berpikir kreatif matematika juga masih minim dilaksanakan pada kelas yang menggunakan model Konvensional. Berbeda dengan kelas V-A yang menjadi kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture* yang dalam penerapannya memanfaatkan gambar dan terdapat aktivitas untuk memasang atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis. Gambar-gambar yang digunakan sebagai media inilah yang berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen. Dengan adanya gambar yang menarik perhatian dan mengundang rasa ingin tau, siswa menjadi lebih terarah dan lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari dengan memaksa setiap siswa terlibat aktif secara kreatif dalam menyusun dan mengarah kepada konsep materi. Daya nalar atau daya pikir siswa dengan adanya proses analisis gambar yang ada juga lebih terlatih, rasa tanggung jawab siswa juga meningkat, sebab guru menanyakan alasan siswa ketika mengurutkan gambar yang ditugaskan; pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru. Dengan demikian terlihat siswa sangat memanfaatkan gambar yang dihadirkan.

Kemudian dari suasana kelas eksperimen juga terlihat bahwa siswa seluruhnya tertarik dengan gambar-gambar yang dihadirkan serta seluruhnya terlibat aktif dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *picture and picture*, gambar menjadi kekuatan besar dalam mengarahkan perhatian siswa. Dengan adanya gambar menarik yang telah disiapkan menarik perhatian siswa. Dengan ketertarikan siswa akan gambar yang ada membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir; mengembangkan motivasi siswa untuk belajar yang lebih baik; siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas. Dengan terlatihnya kemampuan berpikir siswa mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini sesuai dengan kelebihan model *picture and picture* yaitu pembelajaran lebih berkesan. Huda (2013) dalam Mabruroh, Irianto, dan Yustitia (2020) menyatakan materi yang diajarkan dengan model *picture and picture* lebih terarah, karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dan materi secara singkat secara terlebih dahulu serta siswa lebih mudah (cepat) tanggap terhadap materi pembelajaran melalui gambar-gambar pada materi pembelajaran.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa suasana kelas eksperimen aktif, inovatif, kreatif dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari; memunculkan motivasi serta kreativitas siswa dalam pembelajaran; pembelajaran menjadi semakin mengasyikkan dan hidup karena disertai gambar-gambar yang menarik; munculnya kerjasama dan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya dalam pembelajaran tersebut. Dengan aktivitas ini tentunya akan mempengaruhi perolehan kemampuan analisis dan berpikir siswa.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis juga didapat data yang mendukung hal di atas, diperoleh skor masing-masing siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih tinggi dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu 80,11, sedangkan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional lebih rendah dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu 52,61. Berdasarkan perhitungan statistik juga didapat $t_{hit} = 6,92$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 1,99$, dimana dengan kriteria uji $t_{hit} < t_{(1-\alpha)}$ tidak terpenuhi sehingga H_0 di tolak, berarti H_a diterima yang artinya rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V semester genap SD Al Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mabruroh, Irianto, dan Yustitia (2020) dan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Aslam (2021) yang menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* terbukti dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan dukungan penelitian terdahulu semakin menguatkan hasil penelitian bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar dapat dipengaruhi melalui penerapan model pembelajaran aktif *Picture and Picture*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar dapat dipengaruhi melalui penerapan model *Picture and Picture* pada kelas V semester genap SD Al Azhar 1 Bandar Lampung. Hal ini

terlihat dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani M. A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hidayat. 2011. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Pembelajaran Kooperatif Think-TalkWrite (TTW). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Volume 1 tahun 2011: 272-279.
- Istarani. (2011). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jaya, I. dkk. (2014). Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berpengaruh Berbantuan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD Gugus Budi Utomo. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan PGSD*, 2 (1) [online]. Tersedia di <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/4417>.
- Kurniasih, I. dkk. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Penerbit: Kata Pena.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Jurnal Formatif* 5(1): 14-25, [online]. Tersedia di <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/166>.
- Mabruroh, L, H., Irianto, A., & Yustitia, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1): 102-108.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pratiwi, N., & Aslam. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6): 3697-3703.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. (2001). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sumarmo, U. (2014). *Pedoman Pemberian Skor pada Beragam Tes Kemampuan Matematik* [online]. Tersedia di <http://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&q=Sumarmo%2C+U.+%282014%29.+PEDOMAN+PEMBERIAN+SKOR+PADA+BERAGAM+TES+KEMAMPUAN+MATEMATIK&btnG=>.