

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL *GUIDED INQUIRY*

Wiwid Wulandari¹, Agni Danaryanti², Siti Mawaddah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika Banjarmasin

Surel: wiwidwulandari6@gmail.com, agnimath@ulm.ac.id, stmawaddah@ulm.ac.id

Abstrak. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan pada semua jenjang pendidikan sekolah. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, salah satunya bidang matematika. Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif dikarenakan penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal dalam proses belajar mengajar sehingga, perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu menerapkan model pembelajaran *guided inquiry*. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa MAN dalam pembelajaran matematika dengan model *guided inquiry*, (2) mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa MAN dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran langsung, dan (3) mendeskripsikan pengaruh yang ada pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model *guided inquiry* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung. Penelitian dilaksanakan dengan metode eksperimen semu. Desain penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Group Posttest Only Design* yaitu hanya *posttest* yang dilaksanakan sedangkan *pretest* tidak dilaksanakan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas yang menggunakan model *guided inquiry* berada pada kategori cukup, (2) kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung berada pada kategori kurang, dan (3) model pembelajaran *guided inquiry* berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif, model *guided inquiry*, model pembelajaran langsung

Cara Sitasi: Wulandari, W., danaryanti, A., & Mawaddah, S. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MAN dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Guided-Inquiry*. *Jurmadikta*, 1(2): 29-38.

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan pada semua jenjang pendidikan sekolah. Jenjang pendidikan tersebut mencakup sekolah yang dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi. Pengembangan kemampuan ini dapat diperdalam pada jenjang pendidikan SMA atau sederajat. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dan amanah dari pemerintah untuk menciptakan masyarakat yang ahli dibidangnya untuk menciptakan bangsa yang cerdas dan kreatif.

Jenjang SMA/MA merupakan fase persiapan yang tepat menuju tahap pendidikan selanjutnya yang nantinya diminta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki agar tujuan dari pendidikan tercapai. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada tingkatan SMA/MA menjadi salah satu bentuk latihan/pembekalan menuju jenjang selanjutnya. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif ini tentunya dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah salah satunya yaitu dalam bidang matematika.

Menurut Suherman (Khaer, 2015) matematika merupakan suatu ilmu yang memiliki terstruktur terarah dan matematika terdiri atas bahasa berisi simbol-simbol. Hal ini mengartikan bahwa matematika sangat bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan produk dari kreativitas matematika sedangkan aktivitas kreatif merupakan suatu aktivitas yang dalam hal ini diarahkan untuk menciptakan dan mengarahkan kegiatan pembelajaran pada aspek kreativitas (Purwaningrum, 2016). Ini mengartikan bahwa tingginya kemampuan berpikir kreatif siswa terlihat apabila jawaban dari permasalahan yang diberikan memiliki perbedaan daripada orang pada umumnya dan solusi yang diberikan beraneka ragam. Menurut Inhelder dan Piaget (Nurhardiani & Syawahid, 2018) kemampuan berpikir abstrak dan juga menyelesaikan masalah merupakan tahap yang dapat ditemukan pada siswa di jenjang SMA. Hal ini dikarenakan pada jenjang tersebut siswa berada pada tahap operasional formal. Sehubungan dengan hal tersebut, sangat penting jika kemampuan berpikir kreatif diterapkan di jenjang pendidikan SMA/MA dengan harapan dapat menjadi salah satu cara yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif agar siswa dapat menemukan solusi yang variatif dan mampu menciptakan peluang dalam setiap permasalahan yang dihadapi nantinya.

Pengamatan yang telah dilakukan peneliti di kelas XI MAN 1 Banjarmasin, memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Saat diberikan soal latihan dan soal ulangan tengah semester dalam bentuk soal uraian mengenai materi matriks, program linear, dan induksi matematik yang berbeda dari contoh yang diberikan, siswa kesulitan dalam menjawab. Pada kegiatan belajar mengajar materi matriks dalam pokok bahasan determinan, siswa telah didorong untuk mengemukakan jawaban dengan berbagai cara seperti cara Sarrus dan menggunakan matriks kofaktor. Faktanya pada lembar kerja, siswa umumnya hanya mengerjakan soal terfokus pada satu cara, tidak disertai perincian yang jelas, cenderung hanya mencetuskan ide yang telah diajarkan, dan tidak tuntas dalam menjawab.

Berdasarkan pernyataan guru matematika di MAN 1 Banjarmasin pada saat dilakukan wawancara mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada data ulangan tengah semester kelas XI tahun pelajaran 2018/2019, pada kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial 1 MAN 1 Banjarmasin rata-rata nilai matematika siswa 36,11, kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial 2 MAN 1 Banjarmasin sebesar 40,03, dan kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial 3 MAN 1 Banjarmasin yaitu 35,22. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berdasarkan ulangan tengah semester masih di

bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Peneliti mengidentifikasi bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang rendah menunjukkan adanya suatu permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi siswa MAN 1 Banjarmasin terkait kemampuan berpikir kreatifnya. Hal ini sesuai hasil penelitian Nuriadin & Perbowo(2013) yang menyatakan bahwa terdapat keterkaitan antara kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hasil belajar siswa.

Peneliti mengindikasikan bahwa hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran yang diaplikasikan di sekolah tersebut. Guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar sehingga siswa terlihat kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini membuat siswa memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi yang inovatif untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model *guided inquiry*. Hal ini dikarenakan model *guided inquiry* menekankan pada pembelajaran yang berlandaskan pada kegiatan penemuan dan menekankan pada kemampuan berpikir siswa. Hal ini juga tergambar dari sintak atau tahapan pembelajaran model *guided inquiry* yaitu merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Pada tahapan-tahapan tersebut siswa secara aktif dapat menemukan penyelesaian dari suatu permasalahan yang diberikan. Siswa dapat berkreasi dan memanfaatkan kemampuan yang telah dimiliki berupa informasi yang mereka dapatkan di pelajaran sebelumnya dan kemudian menguji temuan-temuan tersebut untuk memperoleh kesimpulan yang benar.

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa MAN dalam pembelajaran matematika dengan model *guided inquiry*, (2) mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa MAN dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran langsung, dan (3) mendeskripsikan pengaruh yang ada pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model *guided inquiry* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung.

METODE

Metode penelitian yang diaplikasikan oleh peneliti yaitu eksperimen semu dan desainnya menggunakan *Nonequivalent Group Posttest Only Design*. Peneliti menggunakan desain penelitian ini dikarenakan terdapat perbedaan jumlah siswa di setiap kelas penelitian dan hanya *posttest* yang dilaksanakan. Kelas eksperimen menerapkan model *guided inquiry*, sedangkan kelompok kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung.

Penelitian dilakukan di kedua kelas masing-masing sebanyak enam kali. Termasuk satu kali *posttest* untuk memperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa kelas XI IIS MAN 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019 dengan total 111 siswa menjadi populasi dalam penelitian ini. Distribusi jumlah siswa pada masing-masing kelas yaitu pada kelas XI IIS 1 berjumlah 38 siswa, XI IIS 2 berjumlah 37 siswa, dan kelas XI IIS 3 berjumlah 36 siswa.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu yang dilakukan oleh peneliti (Lestari & Yudhanegara, 2017). Teknik

pengambilan sampel ini berdasarkan pertimbangan peneliti dengan memilih kelas sesuai yang diajarkan oleh guru matematika yang dikenal peneliti di kelas XI IIS.

Berdasarkan uji statistik inferensial, diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas XI IIS 2 dipilih untuk diberikan perlakuan dengan model pembelajaran langsung dan kelas XI IIS 3 dipilih untuk diberikan perlakuan dengan model *guided inquiry*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi untuk mengetahui informasi mengenai nilai Ujian Tengah Semester Ganjil sebagai kemampuan awal siswa kelas XI MAN 1 Banjarmasin dan tes dengan materi transformasi geometri berbentuk soal uraian.

Instrumen dalam penelitian ini berupa soal evaluasi akhir yang terdiri atas lima soal berkaitan dengan translasi, refleksi, rotasi, dan dilatasi. Pembuatan soal didasarkan pada KI, KD, dan materi ajar yang sesuai dengan siswa kelas XI IIS semester 1 dan bersumber pada buku mata pelajaran matematika yang digunakan di sekolah dan berkaitan dengan kurikulum 2013. Instrumen dibuat tak lepas dari indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif yang diteliti, serta tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan proses pembelajaran.

Soal yang diujikan untuk mengetahui kemampuan siswa pada saat *posttes* terlebih dahulu dilakukan validasi ke dosen pembimbing dan validator. Kriteria pemberian skor untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan rubrik yang dimodifikasi oleh Bosch (Moma, 2015) yang disajikan dalam Tabel 1 seperti berikut.

Tabel 1 Kriteria Pemberian Skor Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Skor	Respon Siswa
Orisinalitas	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah
	1	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami
	2	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai.
	3	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah.
	4	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasilnya benar.
Kelancaran	0	Tidak menjawab atau memberi ide yang tidak relevan dengan masalah
	1	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah.
	2	Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi jawabannya salah.
	3	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah.
	4	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas

Kelenturan	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi semua salah.
	1	Memberikan jawaban hanya satu cara tetapi memberikan jawaban yang salah.
	2	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan.
	3	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan
	4	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar.
Elaborasi	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah
	1	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai dengan perincian
	2	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai dengan perincian yang kurang detail
	3	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai dengan perincian yang rinci
	4	Memberikan jawaban yang benar dan rinci

Sumber : Bosch (Moma, 2015)

Setelah mendapatkan nilai akhir maka perlu kiranya dibuat kriteria nilai evaluasi akhir siswa berdasarkan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan adaptasi Idrisah (2014) disajikan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif	Kriteria Penilaian
81,00-100	Sangat Kreatif
61,00-80,99	Kreatif
41,00-60,99	Cukup Kreatif
21,00-40,99	Kurang Kreatif
0-20,99	Tidak Kreatif

Adaptasi Idrisah (2014)

Setelah mendapatkan nilai akhir kemampuan berpikir kreatif siswa, selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Saphiro-Wilk* menggunakan SPSS (Kadir, 2015). Jika uji normalitas telah dilakukan, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdasarkan objek yang diteliti mempunyai varian yang sama. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji normalitas, selanjutnya membuat keputusan tentang hioptesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memperhatikan

tabel *Levene's Test for Variances*. Jika taraf kepercayaan lebih dari 0.05 maka H_0 diterima dan jika taraf kepercayaannya kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak. Dilakukan uji t karena data yang didapatkan berdistribusi normal. Pembuatan keputusan akhir tentang hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak dapat dilakukan dengan memperhatikan tabel *Independent Samples Test*. Dengan kriteria pada pengambilan kesimpulan yaitu dengan taraf *sig. (2-tailed)* > 0.05 H_0 tidak ditolak dan jika *sig. (2-tailed)* < 0.05 maka H_0 tidak diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semua kelas XI MAN 1 Banjarmasin dilakukan uji normalitas dengan dianalisis menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Diperoleh bahwa dari tiga kelas hanya IIS 2 dan IIS 3 pada kolom *Shapiro Wilk* yang memiliki nilai lebih besar dari taraf signifikansi. Hal ini mengartikan dua kelas tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas di dua kelas tersebut sedangkan kelas XI IIS 1 tidak diuji kembali karena data tidak berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas ke dua kelas memperoleh nilai *sig.* 0,721. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas homogen. Selanjutnya dilakukan uji t, yaitu untuk menguji apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata ulangan tengah semester siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil uji beda pada nilai awal siswa terlihat pada Tabel 5 berikut ini.

Pada Uji t pasangan kelas diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,051. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tidak memiliki perbedaan nilai rata-rata berdasarkan kemampuan awal siswa karena nilai signifikan lebih dari 0,05. Pada penelitian ini, XI IIS dua dan XI IIS tiga ditetapkan sebagai sampel penelitian. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi akhir yang diikuti oleh seluruh siswa dari sampel penelitian. Berikut ini adalah hasil evaluasi akhir secara keseluruhan yang ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Rangkuman Hasil Evaluasi Kemampuan Berpikir Kreatif Kreatif

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	86,25	71,25
Nilai Terendah	28,75	11,25
Rata-Rata	53,65	33,01

Berdasarkan pemaparan di atas hasil perolehan nilai di kelas dengan menerapkan model *guided inquiry* lebih tinggi dari kelas dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Hal ini sejalan dengan aktivitas siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar di kelas model *guided inquiry* yang lebih cenderung aktif menemukan konsep materi yang diajarkan dan menemukan cara-cara baru.

Hal ini berbeda dengan respon siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung yang cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa pada model pembelajaran langsung guru bertindak sebagai *teacher center*. Hasil evaluasi kemampuan dari penelitian ini tergambar pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Kelas GI

No.	Indikator Berpikir Kreatif	Rata-Rata Pencapaian Kelas Model GI	Kategori
1.	Orisinalitas	58,61	Cukup
2.	Kelancaran	52,36	Cukup
3.	Kelenturan	45,97	Cukup
4.	Elaborasi	57,64	Cukup
	Rata-rata	53.65	Cukup

Berdasarkan hal di atas, secara perhitungan manual nilai pada indikator orisinalitas kemampuan berpikir kreatif siswamemperoleh nilai yang paling tinggi yaitu 58,61 dan berkualifikasi cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cukup mampu memiliki ide gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan/masalah yang diberikan. Pada indikator kelenturan (memberikan ide/gagasan yang beragam) memperoleh nilai yang paling rendah yaitu 45,97 dengan kualifikasi cukup. Hal ini dapat dilihat berdasarkan jawaban siswa pada lembar jawaban yang pada umumnya hanya menuliskan satu jawaban yang mereka peroleh dari penyelesaian soal dan meskipun ada hanya terdapat beberapa orang saja. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui pencapaian pada indikator orisinalitas, kelancaran, kelenturan, dan elaborasi berada pada kualifikasi cukup.

Selain pada kelas eksperimen, tes juga dilakukan pada kelas dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang mana hasil evaluasi untuk setiap indikator dengan menggunakan model pembelajaran langsung dapat ditunjukkan seperti di bawah ini.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran Langsung

No.	Indikator Berpikir Kreatif	Rata-Rata Pencapaian Kelas Model Pembelajaran Langsung	Kategori
1.	Orisinalitas	34,86	Kurang
2.	Kelancaran	32,70	Kurang
3.	Kelenturan	28,11	Kurang
4.	Elaborasi	36,35	Kurang
	Rata-rata	33,01	Kurang

Berdasarkan hal di atas, secara perhitungan manual nilai akhir pada indikator elaborasi yang menerapkan model pembelajaran langsung memiliki perolehan paling tinggi dari indikator lainnya yaitu 36,35 dan berkategori kurang. Selain itu, dapat dilihat bahwa semua indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi aspek orisinalitas, kelancaran, kelenturan, dan elaborasi berada pada kategori kurang.

Guna memperlihatkan perolehan nilai akhir pada tiap indikator maka rangkuman untuk Berdasarkan perhitungan manual, rata-rata dari setiap indikator seperti indikator orisinalitas, kelancaran, kelenturan, dan elaborasi dengan menggunakan *guided inquiry* lebih tinggi dan berada pada kategori cukup dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung yang memperoleh nilai lebih rendah dan hanya berada dalam kategori kurang.

Selain itu, pada hasil evaluasi tersebut akan dilakukan uji beda agar dapat mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan diantara kedua kelas. Hasilnya terdapat perbedaan terhadap

nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menerapkan model *guided inquiry* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung.

Hasil penelitian dengan menerapkan model *guided inquiry* dan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika di kelas XI MAN 1 Banjarmasin diuraikan sebagai berikut.

Pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model *guided inquiry* berada pada kategori cukup. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti adanya siswa yang sudah mulai dapat membiasakan diri dengan model pembelajaran *guided inquiry* dan lingkungan yang mendukung proses belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif seperti adanya kelompok-kelompok kecil untuk saling berdiskusi sehingga siswa sudah mulai berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan model pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan diri.

Pendapat Markaban (Isrok'atun, 2018) yang mengatakan bahwa model *guided inquiry* dapat membuat siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir siswa. Siswa menggunakan kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan setiap tahapan belajar sesuai sintak model pembelajaran yang diterapkan. Tentunya hal ini dapat mengurangi kepasifan siswa dalam mengembangkan kemampuan dalam diri dan memahami materi ajar dengan baik sehingga mampu menerapkan dalam berbagai situasi masalah yang sejalan dengan konsep yang telah ditemukan, namun kemampuan siswa masih belum memenuhi kategori kreatif. Hal ini disebabkan oleh adanya kecenderungan sebagian siswa yang masih belum dapat mengikuti sintak pelajaran dengan cara ini. Hal tersebut dikarenakan siswa yang masih memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran baru yang berbeda dari yang diterapkan oleh guru umumnya.

Pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran langsung diperoleh bahwasanya indikator kemampuan berpikir kreatif berada pada kategori kurang. Hal ini disebabkan karena guru lebih banyak menjelaskan materi yang diajarkan sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan membuat catatan dari penjelasan yang diberikan seperti tergambar pada kegiatan belajar mengajar. Peran guru sebagai *teacher center* sangat dominan dan hanya beberapa orang siswa yang ikut aktif selama kegiatan belajar mengajar, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan dari tes kemampuan berpikir kreatif berada pada kategori kurang. Selain hal tersebut, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa seperti sedikitnya kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki. Hal ini sejalan dengan pendapat Kardi dan Nur (Trianto, 2017) yang mengatakan bahwa masih kurangnya pengembangan keaktifan siswa pada penerapan model pembelajaran langsung, sehingga sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan uji statistik yaitu uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan terhadap nilai rata-rata antar kelas penelitian. Artinya, model pembelajaran *guided inquiry* berpengaruh daripada model pembelajaran langsung. Berdasarkan pemaparan penelitian Setiawan, Setiany, Andiarani, & Hidayat (2018) yang mengatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan salah satunya dengan menerapkan model *guided inquiry*.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di kelas XI MAN 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2018/2019 dapat diambil beberapa poin penting.

1. Kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang menggunakan model *guided inquiry* berada pada kualifikasi cukup. Kemampuan berpikir kreatif dengan aspek orisinalitas paling dominan dari aspek kemampuan lainnya dan aspek paling rendah berada pada aspek kelenturan.
2. Pada kelas yang menerapkan model pembelajaran langsung berada pada kualifikasi kurang. Kemampuan berpikir kreatif dengan aspek elaborasi paling dominan dari aspek kemampuan lainnya dan aspek paling rendah berada pada aspek kelenturan.
3. Model pembelajaran *guided inquiry* berpengaruh terhadap kemampuan yang diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat mengemukakan saran seperti berikut.

1. Pada penerapan model ini selama proses belajar mengajar, siswa diharapkan dapat memperoleh semangat belajar dan juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dengan menemukan konsep matematika yang dipelajari.
2. Bagi guru pembelajaran *guided inquiry* ini diharapkan sebagai bentuk inovasi dan solusi untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Serta guru diharapkan dapat membiasakan menggunakan model *guided inquiry* saat kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian ke depannya dan diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Idrisah, I. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Isrok'atun. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kadir. (2015). *Statistika Terapan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Khaer, A. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Bangun Datar Melalui Strategi Two Stay Two Stray*. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Moma, L. (2015). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP*. Delta-Pi Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 27-41.
- Nurhardiani, & Syawahid, M. (2018). *Identifikasi Kemampuan Berpikir ormal Siswa SMA dalam Menyelesaikan Masalah Matematika ditinjau dari Gaya Kognitif*. Suska Journal of Mathematics Education, 17-26.
- Nuriadin, I., & Perbowo, K. S. (2013). *Analisis Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Negeri 3 Luragung Kuningan Jawa Barat*. Jurnal Ilmiah Program Studi STKIP Siliwangi Bandung, 65-74.

- Purwaningrum, J. P. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach*. Jurnal Refleksi Edukatika , 146.
- Setiawan, H., Setiany, E. P., Andiarani, M., & Hidayat, W. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry*. Jurnal Pendidikan Tambusai , 1739-1672.