

## Pengaruh Model Pembelajaran Osborn terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Yolanda Febrita<sup>1\*</sup>, & Yuan Andinny<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

### INFO ARTICLES

#### Key Words:

Model Pembelajaran Osborn;  
Kemampuan Berpikir Kreatif  
Matematika



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

**Abstract:** *The research aim was to determine the effect of Osborn learning models on the ability to think creatively in mathematics, and to determine the effectiveness of the Osborn learning model on the ability to think creatively in mathematics. The research used true experimental design in the form of posstest only control design and data prerequisite tests have been conducted with valid and reliable results. The subjects were students of class VIII-A as the experimental class and students of class VIII-B as the control class. Research hypothesis testing using t-test obtained  $t_{count} > t_{table}$ , where  $t_{count} = 4.084 > t_{table} = 2.002$  so it can be concluded, there is an influence of the Osborn learning model on the creative thinking ability of students class VIII in Kuntum Wijaya Kusuma Middle School. It means that the Osborn learning model can be used as an alternative for teachers in carrying out their learning to create an atmosphere of learning that is active, creative and fun.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika, dan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* dengan bentuk *posstest only control design* dan sudah dilakukan uji prasyarat data dengan hasil yang valid dan reliabel. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dimana  $t_{hitung} = 4,084 > t_{tabel} = 2,002$  sehingga dapat disimpulkan, terdapat pengaruh model pembelajaran osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII di SMP Kuntum Wijaya Kusuma. Sehingga model pembelajaran osborn dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajarannya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

**Correspondence Address:** Jln. Raya Tengah, Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13760, Indonesia; e-mail: [yolandafebrita23@gmail.com](mailto:yolandafebrita23@gmail.com)

**How to Cite (APA 6<sup>th</sup> Style):** Febrita, Y., & Andinny, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Osborn Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *Prosiding Seminar Matematika dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta*, 81-88.

**Copyright:** Febrita, Y., & Andinny, Y., (2020)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia dalam menentukan perkembangan individu dan kehidupan suatu bangsa melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh institusi persekolahan untuk membimbing dan melatih siswa mengembangkan potensi dirinya agar tumbuh kesadaran tentang eksistensi kehidupan dan kemampuan menyelesaikan setiap persoalan kehidupan yang sering muncul. Pendidikan juga memiliki peranan penting bagi perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan mengembangkan berbagai potensi dan pengetahuannya secara terpadu. Pada dasarnya dalam pendidikan terjadi interaksi antara pendidik dan siswa yang dapat dilihat dari proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Pada proses pembelajaran, pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran harus interaktif, inspiratif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Dalam hal ini, pendidik tidak hanya memberi dan menyampaikan materi pelajaran saja melainkan juga harus memperhatikan serta menanamkan pengaplikasiannya ke dalam kegiatan yang dilakukan oleh siswa di dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran atau bidang ilmu yang selalu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah disiplin ilmu yang telah dipelajari semenjak pendidikan dasar dan membantu perkembangan disiplin ilmu lainnya seperti fisika, kimia, biologi, ekonomi dan lainnya. Dalam belajar matematika seseorang dilatih untuk berpikir kreatif, kritis, jujur, dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lainnya.

Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Siswa cenderung mengeluh dan takut berhadapan dengan mata pelajaran matematika. Siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit dan rumit dalam penyelesaiannya, sehingga tidak cukup dengan menggunakan satu atau dua cara bahkan membutuhkan waktu yang lama. Ditambah lagi pandangan bahwa matematika hanya berkutat pada hitungan angka-angka yang sangat membosankan dan melelahkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari data nilai hasil evaluasi siswa yang diberikan setiap pembelajaran menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam setiap pembelajaran. Nilai hasil belajar matematika siswa tersebut dibagi kedalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Siswa dianggap tuntas apabila hasil belajarnya telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 dan suatu kelas disebut tuntas belajar apabila persentase ketuntasan kelas mencapai 85%. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Salah satu faktor yang menyebabkan siswa merasa bosan dalam belajar adalah dikarenakan metode mengajar guru yang monoton pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu guru berkewajiban mengubah anggapan para siswa dengan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak menjadi pasif. Menyikapi persoalan tersebut, seorang guru harus pandai memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari tujuan yang perlu dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam ide atau gagasan yang baru dan beragam. Kemampuan berpikir kreatif perlu dimiliki dan dikembangkan oleh setiap siswa, karena kemampuan ini berguna untuk menghasilkan banyak ide dan gagasan dalam menyelesaikan permasalahan siswa. Kemampuan berpikir kreatif memiliki empat indikator yaitu, kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

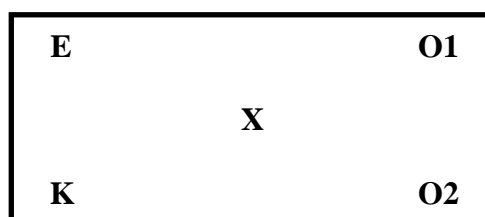
Berdasar pada pengalaman dan hasil observasi di beberapa sekolah, diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut membuat kemampuan berpikir kreatif matematika tidak berkembang dan sebagian besar hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih dalam kategori rendah dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Oleh karena itu, perlu adanya suatu perbaikan proses ataupun variasi dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika. Model pembelajaran yang dinilai tepat untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika adalah model pembelajaran Osborn.

Model pembelajaran Osborn adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik ini dipopulerkan oleh Alex F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Model pembelajaran Osborn merupakan salah satu cara merekonstruksi pemikiran agar dapat mengemukakan gagasan atau ide dengan tepat. Sedangkan teknik *brainstorming* adalah kreativitas untuk mengacu pada proses menghasilkan ide-ide atau gagasan baru atau proses untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran Osborn sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama dan bisa juga digunakan secara individual. Dengan demikian model pembelajaran Osborn, akan memberikan kontribusi yang besar kepada siswa dengan teknik dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika dengan menyampaikan ide atau gagasannya kepada siswa lain atas permasalahan yang diajukan dengan bermacam-macam interpretasi.

Berdasar pada uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Osborn terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” Eksprimen pada Kelas VIII di SMP Kuntum Wijaya Kusuma pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, berupa metode eksperimen, menurut (Sugiyono, 2010 : 11), “Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena data yang akan diolah adalah data berupa skor instrumen kemampuan berpikir kreatif matematika, berupa metode eksperimen karena di dalam penelitian ini terdapat perlakuan model pembelajaran yaitu Osborn dan *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII di SMP Kuntum Wijaya Kusuma tahun ajaran 2019/2020. Adapun desain penelitiannya digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Desain Penelitian**

Keterangan:

- E : Kelompok kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran Osborn).
- K : Kelompok kelas kontrol (menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*).
- X : Perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- O<sub>1</sub> : Skor *post test* pada kelas eksperimen.
- O<sub>2</sub> : Skor *post test* pada kelas kontrol.

Dalam penelitian ini akan diambil sejumlah 60 siswa sebagai sampel penelitian yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen siswa akan diterapkan pembelajaran dengan model Osborn, sedangkan pada kelas kontrol siswa akan diberi materi dengan model *Problem Based Learning*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan tes pada akhir pokok bahasan setelah perlakuan diberikan berupa soal bentuk *essay* sebanyak 10 butir soal. Kemampuan berpikir kreatif matematika siswa tersebut merupakan hasil yang diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu yang meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Adapun tes yang akan diberikan yaitu tes *essay* sebanyak 10 butir soal yang sudah divalidasi secara empiris. Sebelum digunakan untuk pengumpulan data penelitian, instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematika diuji coba terlebih dahulu. Uji coba instrumen dilakukan di kelas lain yang tidak dijadikan sampel. Adapun karakteristik instrumen: ranah kognitif C1, C2, C3, C4 dan C5; validitas dalam rentang 0,21 s.d. 0,93, reliabilitas 0, 89, tingkat kesukaran dalam rentang 0,21 s.d. 0,89 meliputi soal dengan kriteria mudah, sedang, dan sukar serta daya pembeda dalam rentang 0,08 s.d. 0,73. Secara spesifik, pedoman penskoran untuk kemampuan berpikir kreatif matematika adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Pedoman Penskoran Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika**

Aspek yang diukur	Respon siswa terhadap soal atau masalah	Nilai
Keaslian ( <i>Originality</i> )	Tidak menjawab atau memberi jawaban yang salah.	0
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami.	1
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai.	2
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah.	3
	Memberi jawaban dengancarannya sendiri, proses perhitungan dan hasil benar.	4
Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Tidak menjawab atau memberi ide yang tidak relevan dengan masalah.	0
	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah.	1
	Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi jawabannya salah.	2
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah.	3
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas.	4
Keluwesan ( <i>Flexibility</i> )	Tidak menjawab atau memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi semua salah.	0
	Memberikan jawaban hanya satu cara tetapi memberikan jawaban salah.	1
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar.	2
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karna terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan.	3
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) proses perhitungan dan hasilnya benar.	4
Keterperincian ( <i>Elaboration</i> )	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah.	0
	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai dengan perincian.	1
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tetapi disertai dengan perincian yang kurang detail.	2
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai dengan perincian yang rinci.	3
	Memberikan jawaban yang benar dan rinci.	4

## HASIL

### Uji Persyaratan Analisis

Karena  $L_{hitung}$  pada kedua kelas kurang dari  $L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data populasi kedua kelompok berdistribusi normal. Hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 1,018$  dan  $F_{tabel} = 1,85$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan pembilang = 29 dan derajat kebebasan penyebut = 29. Berdasarkan hasil tersebut, karena  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $1,018 < 1,85$ ) maka  $H_0$  diterima, artinya varians data hasil penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol ini homogen. Berikut rekapitulasi hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas:

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data**

No	Kelompok	Sampel	Taraf signifikan	$L_0$ Hitung	$L_0$ Tabel	keterangan
1	Eksperimen	30	0,05	0,1526	0,161	Normal
2	Kontrol	30	0,05	0,1110	0,161	Normal

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Hasil uji Homogenitas Varians**

Perhitungan Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	30	30
Mean	81,967	72,500
Varians	46,878	46,069

### Uji Hipotesis Penelitian

Jika analisis data dalam penelitian dilakukan dengan cara membandingkan data dua kelompok sampel, atau membandingkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, atau membandingkan peningkatan data kelas eksperimen dengan peningkatan data kelas kontrol, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji t.

Hipotesis :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  = rerata data kelompok eksperimen

$\mu_2$  = rerata data kelompok control

Pengujian hipotesis dengan uji - t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}\right)}}$$

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{X}_A$  = mean kelompok eksperimen (model pembelajaran Osborn)

$\bar{X}_B$  = mean kelompok kontrol (model pembelajaran Problem Based Learning)

n = Banyaknya subjek

$S_1$  = simpangan baku pertama

$S_2$  = simpangan baku kedua

$S_g$  = simpangan baku gabungan

Dari hasil perhitungan didapat  $t_{hitung} = 4,084$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,002$  untuk  $n = 30$  dan derajat kebebasan 58 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (uji t tidak berpasangan). Hal ini berarti  $t_{hitung} = 4,084 > t_{tabel} = 2,002$ .

Berdasar pada nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika. Terdapat perbedaan antara rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika yang menggunakan model pembelajaran Osborn dengan yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika pada kelas VIII SMP Kuntum Wijaya Kusuma. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Osborn di kelas eksperimen dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan tatap muka. Dalam pembelajaran ini, peneliti menggunakan metode diskusi kelompok yang dilakukan secara berhitung, siswa yang mendapatkan angka yang sama akan menjadi satu kelompok. Hal ini dilakukan agar siswa dapat bekerjasama dan bertukar pikiran serta pendapat dalam menyelesaikan masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada awalnya pembelajaran pada kelas eksperimen mengalami sedikit hambatan.

Pembelajaran yang baru bagi siswa ini membutuhkan waktu untuk proses penyesuaian, tetapi dalam pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen terlihat cukup menarik bagi siswa. Siswa merasa antusias pada saat proses pembelajaran, karena peneliti memberikan penghargaan atau hadiah bagi kelompok terbaik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Adanya respon yang cukup baik menyebabkan pembelajaran dengan model pembelajaran Osborn yang diterapkan dalam belajar kelompok dapat terlaksana sesuai yang diharapkan.

Berdasar pada hasil pengamatan mengenai aktivitas terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung dari pembelajaran pertama hingga pembelajaran kedelapan, kegiatan pembelajaran pada penelitian ini membahas bab Bangun Ruang Sisi Datar, pada masing-masing kelompok sampel melaksanakan pembelajaran matematika dengan pembelajaran yang berbeda, yaitu model Osborn dilaksanakan di kelompok eksperimen (kelas VIII A) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dilaksanakan di kelompok kontrol (kelas VIII B). Akhir dari kegiatan pembelajaran matematika pada penelitian ini yaitu pada pertemuan kedelapan. Dimana pada pertemuan kedelapan ini peneliti memberikan *posttest* kepada masing-masing kelompok sampel. Tahap ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah hasil kemampuan berpikir kreatif matematika sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan model pembelajaran Osborn, siswa siswa lebih aktif mencurahkan ide-ide atau gagasan-gagasan dalam menyelesaikan permasalahan dan termotivasi untuk menghubungkan ide atau gagasan tersebut dengan berpikir kreatif matematika. Model pembelajaran Osborn yaitu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik brainstorming yang mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah, (Nugroho, 2016). Model Osborn merupakan salah satu cara merekonstruksi pemikiran agar dapat mengemukakan gagasan atau ide dengan tepat, (Muttaqi, Kartono, & Dwidayati, 2019). Dengan demikian, model pembelajaran Osborn dapat digunakan untuk meningkatkan dan memotivasi kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton saat di kelas.

Setelah dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Osborn dan kelas kontrol dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), terlihat bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika kedua kelompok tersebut berbeda secara nyata. Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika pada kelas eksperimen sebesar 81,967 dan kelas kontrol sebesar 72,50, hal ini juga menunjukkan hasil uji t

sebesar  $4,084 > 2,002$  yang merupakan nilai  $t_{hitung}$ , yang berarti  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII SMP Kuntum Wijaya Kusuma.

Hal ini sejalan dengan penelitian Liyawati & Sulistyningrum (2019) yang dilaksanakan pada kelas VII C SMP Negeri 1 Semanding di semester genap 2017/2018 sejumlah 32 orang pada satu kelas. Liyawati & Sulistyningrum (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran Osborn dengan media pohon matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Persentase aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III adalah (60,47; 68,88; 86,25) dengan peningkatan pada pada siklus I ke II sebesar 7,97% dan dari siklus II ke III sebesar 17,81%. Respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan pada setiap aspek selama pembelajaran yang berada pada keterangan senang yaitu 92,58%, sehingga dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Osborn dengan media Pohon Matematika adalah positif.

Berdasar pada dua hasil penelitian tersebut, diperoleh persamaan yang signifikan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran Osborn dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika.

## SIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa hasil uji statistik diperoleh rata-rata hasil nilai kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas eksperimen sebesar 81,967 sedangkan pada kelas kontrol 72,50. Hal tersebut disimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas eksperimen dengan model pembelajaran Osborn lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas kontrol dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hasil uji statistik diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,082$  dan  $t_{tabel} = 2,002$ , hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMP Kuntum Wijaya Kusuma.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Kepala SMP Kuntum Wijaya Kusuma beserta guru, staf tata usaha dan siswa kelas VIII yang telah memberikan kesempatan dan izin untuk peneliti melakukan penelitian di sekolah. Selain itu, ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing, prodi matematika Unindra yang turut berkontribusi selama penelitian dilakukan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Liyawati, I. A., & Sulistyningrum, H. (2019). Penerapan model pembelajarn osborn dengan media pohon matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa smp. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 1(1), 7-10.
- Muttaqi, U. K., Kartono, K., & Dwidayati, N. K. (2019). Kontribusi model osborn simple feedback pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis. *Prosiding Seminar Nasional*

*Matematika (PRISMA)*, 2, 343–348.

Nugroho, A.S. (2016). Pengaruh model pembelajaran osborn terhadap keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik sekolah dasar. *INOVASI*, XVIII, 1-6.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan rnd)*. Bandung : Alfabeta.