

PERBEDAAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI *GUIDED INQUIRY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE POWTOON* BERBASIS ETNOMATEMATIKA**Renna Lania¹Anim²**¹Pendidikan Matematika, Universitas Asahanemail: renalania253@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 1 Juni 2023

Direvisi: 13 Juni 2023

Diterima: 1 Juli 2023

Abstract

The purpose of this study was to determine differences in the creative thinking abilities of class VIII students of Hessa Air Genting Private Middle School Islamiyah T.A 2022/2023 who were taught through the Guided Inquiry model compared to those taught through the Guided Inquiry model using Ethnomatematics-based Powtoon Software. This research is a quasi-experimental research with pretest-posttest research design. The population in this study were all class VIII students of Hessa Air Genting Private Middle School Islamiyah. Two classes were randomly selected to be used as research samples. Class VIII-1 as the experimental class I was taught by applying the Guided Inquiry learning model while class VIII-2 as the experimental class II was taught by the Guided Inquiry learning model using the Ethnomatematics-based Powtoon Software. The data obtained in this study were scores of students' creative thinking skills which were analyzed by t-test. Based on the results of data analysis it is known that the creative thinking skills of students who are taught using the Guided Inquiry learning model using Ethnomatematics-based Powtoon Software are higher than the creative thinking abilities of students who are taught using Guided Inquiry learning.

Keywords: *Guided Inquiry Learning, Software Powtoon, Student Creative Thinking Ability***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting T.A 2022/2023 yang diajarkan melalui model *Guided Inquiry* dibandingkan dengan yang diajarkan melalui model *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting. Dua kelas dipilih secara acak untuk dijadikan sampel penelitian. Kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen I yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry* sedangkan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen II diajarkan dengan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor kemampuan berpikir kreatif siswa yang dianalisis dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Guided Inquiry*, *Software Powtoon*, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

PENDAHULUAN

Matematika menurut (Seran, 2019) adalah pelajaran yang dipelajari dari mulai jenjang TK yang peranannya sangatlah penting disemua jenjang pendidikan, selanjutnya (Pratama, 2018) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang menopang ilmu pengetahuan lain, maka matematika penting untuk dipelajari. Berhubungan dengan matematika, terdapat beberapa kemampuan yang perlu dikuasai, menurut *National Council Teacher Mathematics* dalam (Al Adawiah, 2019) menyatakan lima standar utama dalam pembelajaran matematika meliputi kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kemampuan koneksi, kemampuan penalaran serta kemampuan representasi. Rendahnya kemampuan ini akan berakibat pada rendahnya kualitas sumber daya manusia, yang ditunjukkan dalam rendahnya kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dimiliki siswa (Dania, 2022). Menurut McGregor (Haerudin, 2021) Berpikir kreatif adalah gaya berpikir yang menghasilkan penemuan baru, persepsi, sudut pandang, strategi, atau metode yang baru dalam memahami sesuatu. Selanjutnya (Nelpita Ulandari, 2019) mengungkapkan bahwa Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang diajarkan dan dipraktikkan untuk mengaktifkan imajinasi, mengungkapkan gagasan-gagasan baru dengan memperluas bidang pandang seseorang, dan menghasilkan ide-ide baru. Oleh sebab itu, pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan oleh guru hendaknya mengarah kepada kreativitas yaitu dengan mengajak siswa untuk menemukan sendiri solusi dari berbagai sudut pandang.

Begitu pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematika. Tetapi jika dilihat, kemampuan berpikir kreatif matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari hasil TIMSS (Trend International Mathematics And Science Study) 2015 dalam penguasaan matematika menempatkan siswa Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara dengan rata-rata skor Indonesia adalah 397 sedangkan rata-rata skor Internasional adalah 500 (Novaliyosi, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Damayanti, S.Pd. sebagai salah satu guru matematika Sekolah Menengah Pertama Swasta Islamiyah Hessa Air Genting diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran matematika masih terpusat pada pendidik sementara peserta didik menjadi makhluk lamban sehingga tidak mampu meningkatkan kreatifitasnya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti yang memberikan tes soal kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas IX SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting dimana siswa belum mampu menyelesaikan soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi yang inovatif untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan berpikir kreatif siswa. Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Guided Inquiry*.

Menurut (F. Sulastri, 2019) Penggunaan inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) sebagai model pembelajaran yang dimulai dengan pemecahan masalah, pengajuan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penulisan kesimpulan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Oleh karena itu,

melalui sejumlah kegiatan berbasis inkuiri, guru dapat mendorong mereka untuk mempertimbangkan berbagai solusi daripada hanya berfokus pada satu jawaban dan menggunakan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan kerincian (*elaboration*) yang menjadi ciri pemikiran kreatif.

Hasil penelitian Nelpita Ulandari, pembelajaran *Guided Inquiry* dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar matematika, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan lebih mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah secara rasional dan metodis bila menggunakan paradigma pembelajaran *Guided Inquiry*. Hal ini karena pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri sangat menekankan pada pemahaman konseptual, partisipasi aktif, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa harus distimulasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri ini untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan mengembangkan kapasitas kreativitas mereka (Nelpita Ulandari, 2019).

Selain model pembelajaran, media juga berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Fajar, 2021) Berfikir kreatif akan muncul bila ada stimulus dan pendukung media pembelajaran. Menurut (Aftarina, 2021) Media Pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran salah satunya dapat menggunakan media interaktif *Powtoon*.

Software Powtoon adalah layanan online yang menggunakan komponen animasi yang menyenangkan untuk menyampaikan pesan melalui video (Inayah, 2021). Karena *Software Powtoon* menggabungkan media audio dan visual, maka dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk materi pelajaran yang menantang sekalipun. Oleh sebab itu, dengan menggunakan media *Powtoon* pembelajaran matematika dengan menggunakan metode konvensional dapat sedikit demi sedikit dikurangi dan melatih kemampuan berfikir kreatif siswa dengan melihat sebuah pembelajaran yang kreasi dan tidak membosankan.

Tidak hanya model dan media pembelajaran saja yang mendukung meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa, pendekatan yang digunakan juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendekatan pembelajaran yang menarik mungkin dapat meningkatkan konsentrasi perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan (Karin Sawita, 2022). Salah satu jenis pendekatan yang cukup menarik diterapkan adalah pendekatan secara etnografi. Lalu pendekatan yang etnografi ini bisa dikaitkan dengan matematika atau biasa disebut istilah etnomatematika.

Etnomatematika pada hakikatnya sebuah pendekatan yang menerapkan konsep perpaduan matematika dengan mengaitkan budaya di suatu daerah setempat, yang dinilai dapat memberikan kesan yang berbeda selama pembelajaran matematika berlangsung (Hasibuan, 2021). Penerapan etnomatematika ini selain memberikan kesan tersendiri, dinilai juga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik terhadap suatu materi karena objek budaya yang dikaitkan dengan ilmu matematika terbilang sesuatu yang unik. Ada banyak sekali penelitian tentang konsep etnomatematika yang telah dilaksanakan pada budaya Indonesia yang memiliki banyak provinsi dengan budaya yang beragam. Sehubungan dengan lokasi penelitian yang akan dilakukan di SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting yang

mana suku Melayu merupakan suku yang dinilai paling mendominasi di wilayah tersebut. Maka pendekatan etnomatematika berbasis budaya melayu cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Dengan model pembelajaran, media pembelajaran serta pendekatan yang bervariasi ini juga memberikan hasil yang berbeda pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model *Guided Inquiry Learning* dengan Menggunakan dan Tidak Menggunakan *Software Powtoon* Berbasis Etnomatematika”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting T.A 2022/2023 yang diajarkan melalui model *Guided Inquiry* dibandingkan dengan yang diajarkan melalui model *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika. Dalam penelitian ini dipilih dua kelas secara acak. Kelas eksperimen I menerapkan model *guided inquiry*, sedangkan kelas eksperimen II menerapkan model *guided inquiry* menggunakan *software powtoon* berbasis etnomatematika.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII. Untuk keperluan penelitian dipilih dua kelas secara acak, yang terlebih dahulu diuji kesetaraannya dengan uji-t. Kelas-kelas yang setara dapat dijadikan sebagai kelas penelitian dan dikatakan setara jika dihitung $t_{hitung} < t_{tabel}$. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Desain sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Perlakuan	Pretes	Metode	Postes
X_1	T_1	Eksperimen I	T_2
X_2	T_1	Eksperimen II	T_2

Keterangan:

T_1 : tes pendahuluan (*pretest*).

T_2 : tes akhir (*posttest*).

X_1 : pembelajaran dengan model *guided inquiry*.

X_2 : pembelajaran dengan model *guided inquiry* dengan menggunakan *software powtoon* berbasis etnomatematika.

Teknik yang tepat untuk mengumpulkan data kemampuan berpikir kreatif siswa adalah berbentuk tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali, tes pertama berupa *pretest* yang terdiri dari 10 soal uraian yang bertujuan melihat kemampuan awal siswa. Tes yang kedua yaitu *posttest* yang terdiri dari 10 soal uraian yang bertujuan melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan. Sebelum tes digunakan sebagai alat pengumpulan data, terlebih dahulu diujikan pada kelas yang telah mempelajari materi statistika untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Kriteria pemberian skor untuk

mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan rubrik yang dimodifikasi oleh Bosch (Aan Yuliyanto, 2021) yang disajikan dalam Tabel 1 seperti berikut:

Tabel 2 Kriteria Pemberian Skor Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Skor	Respon Siswa
<i>Fluency</i>	0	Tidak menjawab atau tidak menghasilkan jawaban yang relevan
	1	Menghasilkan satu jawaban yang benar dan tidak relevan
	2	Menghasilkan satu jawaban yang benar dan relevan
	3	Menghasilkan dua jawaban yang benar tapi tidak relevan
	4	Menghasilkan dua jawaban yang benar dan relevan
<i>Flexibility</i>	0	Tidak menjawab atau tidak menemukan jawaban dengan dua cara atau semuanya salah
	1	Menemukan satu cara dalam menyelesaikan masalah tapi tidak lengkap dan tidak teliti
	2	Menemukan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan benar dan lengkap
	3	Menemukan dua cara dalam menyelesaikan masalah dengan lengkap tapi tidak teliti
	4	Menemukan dua cara dalam menyelesaikan masalah dengan benar dan lengkap
<i>Originality</i>	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah
	1	Ada lebih dari tiga jawaban yang sama persis
	2	Ada tiga jawaban yang sama persis
	3	Ada dua jawaban yang sama persis
	4	Jawaban tidak ada yang sama persis dengan yang lain
<i>Elaboration</i>	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah
	1	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan salah dan tidak lengkap
	2	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan benar tapi tidak lengkap
	3	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan lengkap tapi tidak teliti
	4	Menguraikan penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dengan benar dan lengkap

Sumber : Bosch (Aan Yuliyanto, 2021)

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 3 Kriteria Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Presentase Jawaban	Kriteria Penilaian
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
00-20	Tidak Kreatif

Adaptasi Idris (2014)

Setelah mendapatkan nilai akhir kemampuan berpikir kreatif siswa, selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jika uji normalitas telah dilakukan, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdasarkan objek yang diteliti mempunyai variansi yang sama. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya membuat keputusan tentang hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting pada tanggal 13 Februari 2023 sampai 18 Maret 2023. Penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu VIII-1 sebagai kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen II dengan model *Guided Inquiry* menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika.

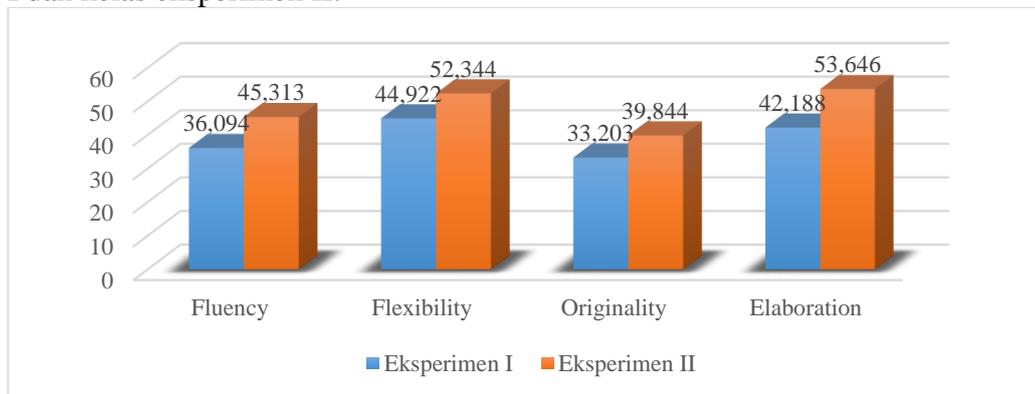
Siswa kelas VIII-1 dan VIII-2 SMP Islamiyah Hessa Air Genting dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors. Diperoleh bahwa dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji *homogenitas* data menggunakan uji Fisher dengan $n = 32$, signifikan 5%, $v_1 = n_1 - 1$ (dk pembilang) dan $v_2 = n_2 - 1$ (dk penyebut) adalah 0,54881. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data mempunyai variansi yang sama atau homogen.

Karena asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan $t_{hitung} = 5,9392$ sedangkan $t_{tabel} = 1,6698$, pada taraf $\alpha = 0,05$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Model *Guided Inquiry* dengan menggunakan dan tidak menggunakan *Software Powtoon* Berbasis Etnomatematika. Berikut ini adalah deskripsi hasil *posttest* secara keseluruhan yang ditunjukkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 4 Deskripsi Data Hasil Posttest Keseluruhan

Kelas	\bar{x}	s^2	<i>SD</i>	Max	Min
Eksperimen I	63,8281	134,268	11,5874	80	42,5
Eksperimen II	71,4844	54,3788	7,3742	85	55

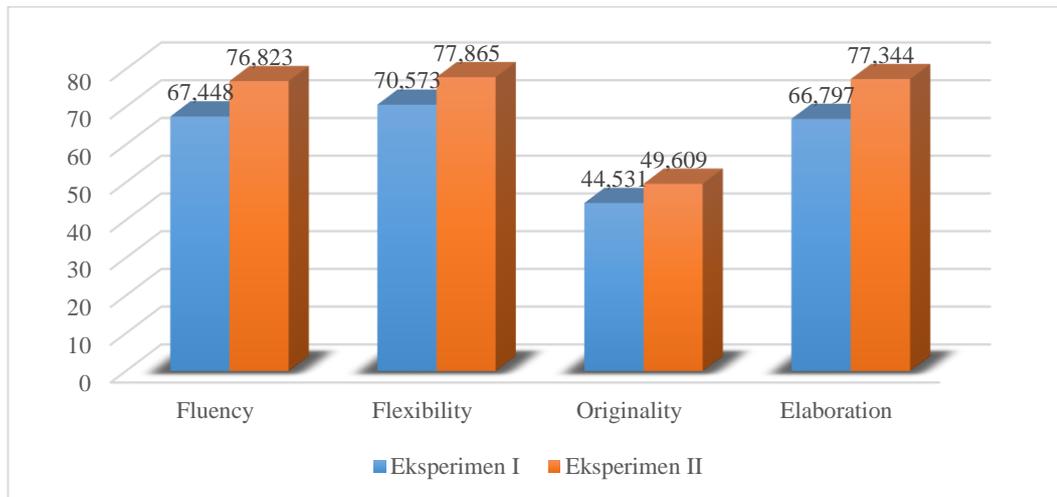
Berdasarkan hasil penelitian dari pemberian soal *pretest* kelas eksperimen I diperoleh nilai rata-rata 39,2187 dan kelas eksperimen II diperoleh nilai rata-rata 48,125. Dari hasil tersebut terlihat bahwa siswa tidak menyelesaikan soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata indikator kemampuan berpikir kreatif pada soal *pretest* kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.



Gambar 1 Nilai Rata-Rata Indikator Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II (*Pretest*)

Dari Gambar 4.3 dapat disimpulkan bahwa presentase yang paling besar terdapat pada indikator *Elaboration* (Kerincian) dengan presentase 52,34375% pada kategori cukup kreatif. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa siswa mampu mengrungaikan penyelesaian masalah secara rinci atau detail. Presentase yang paling rendah terdapat pada indikator *Originality* (Keaslian) dengan presentase 33,2013% pada kategori kurang kreatif. Dalam hal ini siswa belum mampu memberikan jawaban atau penyelesaian masalah yang berbeda dari orang lain.

Setelah diberikan perlakuan keduanya diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal statistika. Hasil nilai *posttest* di analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan kedua sampel berdistribusi normal dan tidak ada perbedaan varians. Kemudian di analisis dengan menggunakan uji hipotesis yaitu uji-t. Hasil nilai rata-rata indikator kemampuan berpikir kreatif pada soal *posttest* kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 2 Nilai Rata-Rata Indikator Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II (Posttest)

Dari Gambar 4.4 dapat disimpulkan bahwa presentase yang paling besar terdapat pada indikator *Flexibility* (Keluwesan) dan persentase yang paling rendah terdapat pada indikator *Originality* (Keaslian). Siswa kelas Eksperimen I dan kelas Eksperimen II memperoleh kriteria kreatif pada indikator *flexibility* yang mana dapat diartikan bahwa baik siswa pada kelas Eksperimen I dan kelas Eksperimen II sudah mampu menyelesaikan soal dengan banyak alternatif atau mampu menghasilkan jawaban bervariasi. Sedangkan pada indikator *originality* baik siswa pada kelas Eksperimen I dan kelas Eksperimen II berada pada kriteria cukup kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu untuk menciptakan suatu jawaban yang baru yang berbeda dengan jawaban yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada *posttest*, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas eksperimen I dan siswa kelas eksperimen II telah mampu menyelesaikan soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu dapat menyelesaikan soal dengan benar dan menggunakan dua cara yang berbeda, siswa dapat menarik kesimpulan dari penyelesaian soal serta menampilkan jawaban yang berbeda dari yang lain.

Dari hasil penelitian rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen I adalah 63,8281 dan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen II adalah 71,4844. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika siswa diajar dengan model *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika lebih tinggi dibanding rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model *Guided Inquiry*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengajaran materi statistika dengan model *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika lebih baik digunakan daripada dengan model pembelajaran *Guided Inquiry* untuk kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan juga dari hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,9392 > 1,6698$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model *Guided Inquiry* dengan

menggunakan dan tidak menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika.

Meskipun demikian, baik pembelajaran dengan model *Guided Inquiry* dengan pembelajaran model *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis Etnomatematika ternyata sama-sama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikedua kelas tersebut pada pokok bahasan statistika.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa siswa sekolah SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting khususnya siswa kelas VIII-2 pada dasarnya sudah memiliki kemampuan berpikir kreatif yang belum meningkat. Hal ini dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dan belum menggunakan teknologi yang sudah berkembang saat ini. Terbukti pada saat perlakuan Model Pembelajaran *Guided Inquiry* dengan menggunakan *Software Powtoon* berbasis etnomatematika, siswa sangat antusias dan aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan berkreasi. Hal ini pula terlihat pada hasil nilai *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dari hasil nilai *pretest* sebelumnya. Dapat dikatakan kemampuan berpikir kreatif siswa juga turut meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diartikan melalui model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan menggunakan dan tidak menggunakan *Software Powtoon* berbasis etnomatematika. Meskipun keduanya sama sama berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada program studi Pendidikan Matematika Universitas Asahan yang berkenan mendukung terlaksananya penelitian ini. Terima kasih pula kepada kepala sekolah dan guru matematika kelas VIII SMP Swasta Islamiyah Hessa Air Genting yang telah memberi izin untuk pelaksanaan penelitian ini baik untuk penggunaan ruang kelas, waktu maupun tenaga sampai terselesainya penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Anim, S.Si., M.Pd. yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan artikel ilmiah penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Adawiah, R. S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Journal On Education*, 460-470.
- Dania, R. (2022). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Talking Stick dan Talking Chips Siswa VII SMP Swasta Muhammadiyah Kabanjahe. *repository.uinsu.ac.id*, 1-100.
- Haerudin, M. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *MAJU*, 233-243.

- Hasibuan, A. R. (2021). Ethnomathematics Exploration: Offering Dance Performance (Makan Sirih) Ethnic Malay Deli North Sumatra. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 200.
- Nelpita Ulandari, R. P. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 227-237.
- Novaliyosi, S. H. (2019, Juni). TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study). *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Jurnal Pendidikan Matematika*, 563.
- Pratama, L. D. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Melalui Problem Based Learning Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Matematika (Implementation of Scientific Approach With Pbl on Interest and Achievement in Mathematics). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11.
- Seran, E. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 115-120.