

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ASSURE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA DI SMP NEGERI 6 LAHEWA

Yudika Zalukhu<sup>1</sup>, Netti Kariani Mendrofa<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Nias (UNIAS)<sup>1,2</sup>,  
yudikazaluchu@gmail.com<sup>1</sup>. netti.mend14@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 6 Lahewa, ditemukan masalah yaitu (1) pemilihan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan (2) kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Assure* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 6 Lahewa Tahun Pelajaran 2022/2023. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Lahewa Tahun Pelajaran 2022/2023. Sampel penelitian ini adalah seluruh populasi kelas VIII SMP Negeri 6 Lahewa yang berjumlah 42 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *sampling jenuh*. Metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen design*), dan instrument penelitian berbentuk tes uraian kemampuan berpikir kreatif matematis. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan pengujian hipotesis satu pihak, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,970 dan  $t_{tabel} = t_{\alpha(dk)} = t_{(0,05)(20)} = 1,724$ . Karena  $t_{hitung} = 3,970 > t_{tabel} = 1,724$ , maka tolak  $H_0$  diterima  $H_a$  yang berarti “Ada pengaruh model pembelajaran *Assure* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa”. Sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran *Assure* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *ASSURE*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.

---

### A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang wajib diajarkan dibangku sekolah mulai dari SD, SMP/MtS, SMA/SMK, dan bahkan diperguruan tinggi. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam bidang ilmu pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika penting untuk dikembangkan dalam aspek kehidupan sehari-hari, karena sebagai ilmu dasar yang mendasari peran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Fahrurrozi & Hamdi (2017) “Matematika adalah suatu cabang ilmu yang terorganisir yang menelaah pola hubungan,berpikir, seni, dan pola

bahasa yang semuanya dikaji dengan cara logis dan deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam pemahaman dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam”. Oleh karena itu, pembelajaran matematika untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan dan pola pikir dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang.

Pada dasarnya matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam berhitung, memahami, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga matematika sudah menjadi kebutuhan masyarakat yang sangat utuh dalam berinteraksi sosial, karena belajar matematika suatu pembelajaran yang akurat dan logis. Menurut Tinda *et al* (2019) pembelajaran matematika dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis dan berpikir kreatif. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa agar dapat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Sebagaimana Lestari & Yudhanegara kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dihasilkan ide dan gagasan untuk menemukan cara baru atau berbeda untuk memecahkan masalah atau bahkan menemukan cara baru untuk menyelesaikannya (Tinda *et al.*, 2019). Kemampuan berpikir kreatif menekankan 4 indikator yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa dari tingkat sekolah harus menjadi perhatian bagi semua pelaku pendidikan. Oleh karena itu, sudah sewajarnya mendapat perhatian ketika belajar matematika. Secara alami, ini akan sangat membantu siswa kreatif di bidang lain dan juga secara matematis. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang adalah kemampuannya untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang agak berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya, Minarni *et al.* (2020) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kunci dari berpikir untuk merancang dan menyelesaikan masalah, melakukan perubahan dan perbaikan, serta memunculkan ide-ide baru. Menurut Hendriana, siswa yang pemikir kreatif akan mampu menghasilkan solusi baru (Lestari *et al.*, 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran

matematika perlu direncanakan sedemikian rupa sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa dapat bernuasa baru belajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi (pengamatan) yang dilakukan di SMP Negeri 6 Lahewa bahwa kemampuan matematis siswa masih belum optimal. Terutama pada kemampuan berpikir kreatif matematis yang rendah. Pembelajaran yang berlangsung secara konvensional mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal yang berbeda dari contoh soal yang diberikan oleh guru karena tidak dapat mengimplementasikan rumus dalam menyelesaikan masalah. Ketika siswa dihadapkan pada persoalan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, siswa kesulitan untuk menganalisis persoalan yang terjadi. Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan berpikir siswa yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan (Elizabeth & Sigahitong, 2018). Hal ini dikarenakan kebiasaan belajar siswa yang hanya terbiasa belajar dengan cara menghafal dengan memahami suatu konsep dari matematika, siswa termotivasi untuk menemukan cara-cara menyelesaikan permasalahan matematika yang lebih mudah digunakan serta tidak membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan masalah matematika.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga ditemukan beberapa masalah, yaitu: siswa kurang aktif pada saat kegiatan belajar mengajar karena siswa hanya cenderung mendengarkan penjelasan dari guru, siswa jarang memberikan umpan balik atau merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, terbukti bahwa setiap kali guru bertanya siswa hanya diam saja. Bahkan, sebagian siswa menganggap pembelajaran matematika itu sulit dipahami karena berisi perhitungan yang identik dengan rumus - rumus matematika. Menurut Mendrofa & Mendrofa (2022) siswa terbiasa mengerjakan soal rutin dan merasa kesulitan jika diberikan soal yang berbeda dari biasanya, hal ini jika dibiarkan akan berdampak pada pengembangan kemampuan berpikir siswa.

Selain dari hasil observasi dan wawancara di atas, rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Lahewa. Hal ini

terbukti pada saat studi pendahuluan yang calon peneliti laksanakan di SMP Negeri 6 Lahewa. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, hanya terdapat 10 dari 42 siswa atau sekitar 23,80% yang memberikan jawaban lengkap atau perhitungan benar, tetapi solusinya tidak lengkap, dan siswa lainnya hanya mampu memberikan satu jawaban benar, tetapi solusinya salah, maupun memberikan jawaban yang tidak benar. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa menunjukkan masih banyak siswa yang kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah dibawah nilai KKM. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru serta pemilihan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga siswa tidak memiliki kesempatan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tentunya ini mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias untuk belajar matematika, sehingga kemampuan berpikir kreatif matematika siswa tidak berkembang sebagaimana mestinya.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan terobosan atau inovasi dalam kegiatan mengajar yang memudahkan dan memahami materi yang diberikan oleh guru serta dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan dalam meningkatkan kompetensi siswa terutama dalam kemampuan berpikir kreatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendesain atau merubah suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *ASSURE*. Model *ASSURE* adalah salah satu model pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah terstruktur dan seluruh dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk merencanakan program pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan pernyataan, Asma (2020) model pembelajaran *ASSURE* adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang efisien dan efektif yang didasarkan pada pemanfaatan media dan teknologi serta pemilihan metode dan sumber pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Asma, A. (2021) siswa kelas X MA AI Uswah dan Kelas X MA MIC menyatakan model pembelajaran *assure* dapat meningkatkan kreativitas siswa adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian Danil *et al.* (2018) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan matematika siswa yang menggunakan model *ASSURE* dari

pada model pembelajaran langsung. Model pembelajaran *ASSURE* sangat membantu dalam merancang program pembelajaran, karena menggunakan 6 komponen langkah pembelajaran di dalamnya dimana siswa berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi. Sedangkan model pembelajaran langsung, dimana pembelajaran guru membagikan bahan ajar yang sudah disiapkan kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri dan pasif menerima informasi. Maka, pembelajaran model *ASSURE* dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa.

Menurut Pransisca (2018) Pembelajaran model *ASSURE* ini didasarkan menganalisis karakteristik siswa dengan pengetahuan awal diharapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keefektifitas kegiatan belajar siswa dalam mendorong partisipasi siswa. Selain itu, Belakang dalam Maisaroh *et al* (2022) model pembelajaran *ASSURE* mempunyai kelebihan yaitu mampu menganalisis komponen pembelajaran seperti karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, strategi, serta melibatkan siswa dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *ASSURE* adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Untuk memenuhi keinginan tersebut, maka calon peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian ilmiah. Sehingga peneliti mengangkat sebuah judul yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran *ASSURE* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di SMP Negeri 6 Lahewa”**.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Menurut Sugiyono (2019) quasi eksperimen adalah desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*, dengan memberikan perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *ASSURE*. Dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
Kontrol	O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2019)

- Dengan : O<sub>1</sub> = Pre-test pada kelas eksperimen  
 O<sub>2</sub> = Pre-test pada kelas kontrol  
 X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *ASSURE*.  
 - = Model pembelajaran yang diperlakukan pada kelas control adalah model pembelajaran konvensional.  
 O<sub>3</sub> = Post-test pada kelas eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Lahewa, dengan populasi penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Lahewa TP. 2022/2023 dengan jumlah 42 siswa dan terdiri dua kelas. Sampel penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control ditentukan secara teknik pengambilan sampel *Nonprobability sampling*. Pada *Nonprobability sampling* menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Istrumen dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif matematis berbentuk tes uraian yang disusun berdasarkan kisi-kisi tes yakni *pretest dan posttest*. Sebelum diterapkan sebagai instrument penelitian, *pretest dan posttest* divalidasi secara logis kepada guru matematika yang professional. Selanjutnya, khusus tes akhir dilakukan uji coba di sekolah lain untuk keperluan uji kelayakan tes, yaitu, (1) uji validitas tes; (2) uji reliabilitas tes; (3) perhitungan tingkat kesukaran; dan (4) perhitungan daya pembeda. Dalam memperoleh data kemampuan berpikir kreatif matematis dilakukan penskoran terhadap jawaban siswa pada setiap butir soal. Pengolahan data kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mengacu pada rubrik penilaian seperti pada Tabel 2

**Tabel 2.** Rubrik Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Indikator	Skor	Keterangan
Kelancaran ( <i>fluency</i> )	0	Tidak memberikan jawaban
	1	Berikan jawaban yang tidak relevan
	2	Berikan satu jawaban yang relevan jika perhitungan dan solusinya salah

Indikator	Skor	Keterangan
	3	Berikan jawaban yang relevan jika perhitungannya benar tetapi solusinya tidak lengkap atau idenya tidak jelas
	4	Memberikan satu jawaban yang relevan yang memiliki solusi benar, jelas dan lengkap.
Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )	0	Tidak memberikan jawaban
	1	Memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih, namun penyelesaian salah
	2	Memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih dan hasilnya benar.
	3	Memberikan jawaban yang beragam, tetapi terdapat perhitungan kekeliru sehingga terjadi kesalahan
	4	Berikan jawaban yang beragam dengan lebih dari satu penyelesaiannya yang tepat, jelas dan lengkap.
Keaslian ( <i>originality</i> )	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah
	1	Berikan jawaban yang kurang unik atau umum penyelesaiannya, namun solusi dan hasil yang salah
	2	Berikan jawaban yang kurang unik atau umum penyelesaiannya, namun solusi dan hasil yang benar
	3	Memberikan jawaban yang baru atau tidak biasa, tetapi hasilnya salah akibat kesalahan dalam perhitungan.
	4	Berikan jawaban yang baru atau tidak biasa, serta solusi dan hasilnya benar
Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	0	Tidak ada jawaban
	1	Terdapat kesalahan dalam menjawab tanpa disertai perincian
	2	Perinciannya masih kurang jelas terdapat kesalahan dalam menjawab.
	3	Berikan jawaban masih terdapat kesalahan dan merinci secara detail.
	4	Menjawab secara merinci yang detail dan tepat.

Sumber: Bosch (Kencanawati, *et al.* 2020)

Berdasarkan hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif matematis dilakukan analisis data dengan statistic deskriptif menggunakan uji normalitas (Uji *Liliefors*) untuk mengetahui apakah data yang diperoleh nilai tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdistribusi normal, dan uji homogenitas (Uji *Fisher*) untuk mengetahui apakah kedua sampel dalam penelitian homogen atau tidak dan menentukan jenis statistik yang digunakan pada pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *t*.

### **C. Hasil Dan Pembahasan**

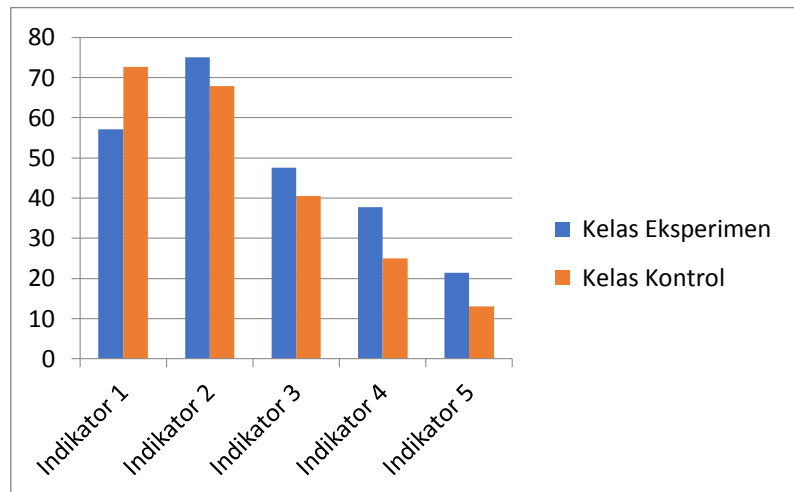
Data penelitian ini dikumpulkan di kelas VIII-A dan VIII-B di SMP Negeri 6 Lahewa. Tes awal dilakukan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dengan

jumlah yang mengikuti 21 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah siswa yang mengikuti 21 siswa, sehingga totalnya adalah 42 siswa. Pengolahan nilai yang dilakukan pada tes awal, diperoleh statistic deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Statistik Deskriptif Nilai *Pretes* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviasi	Varians
Eksperimen	21	47,38	11,138	124,048
Kontrol	21	43,81	10,944	119,762

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya perbedaan antara nilai rata-rata hasil pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 47,38 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 43,81. Berdasarkan nilai rata-rata pada selisis nilai tersebut kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Namun jika dibandingkan hasil data perolehan untuk setiap indikator pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



**Gambar 1.** Diagram Perolehan Nilai Rata-rata Tes Awal Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas pada kelas eksperimen indikator 1 kelancaran nilai perolehan 57,15 berkategori cukup dan indikator 2 kelancaran nilai perolehan 75 berkategori baik. Sedangkan kelas kontrol untuk indikator 1 kelancaran 72 berkategori baik dan indikator kedua 67,86 berkategori baik. Untuk indikator 3 fleksibilitas kelas eksperimen nilai perolehan 47,52 berkategori cukup



dan indikator 4 keaslian di kelas eksperimen nilai perolehan 37,71 berkategori kurang, sedangkan pada kelas kontrol indikator 3 fleksibilitas nilai perolehan 40,48 berkategori cukup dan indikator 4 keaslian nilai perolehan 25 berkategori kurang. Pada indikator 5 elaborasi pada kelas eksperimen nilai perolehan 21,43 berkategori kurang sedangkan indikator 5 elaborasi untuk kelas kontrol nilai perolehan 13,1 berkategori sangat kurang.

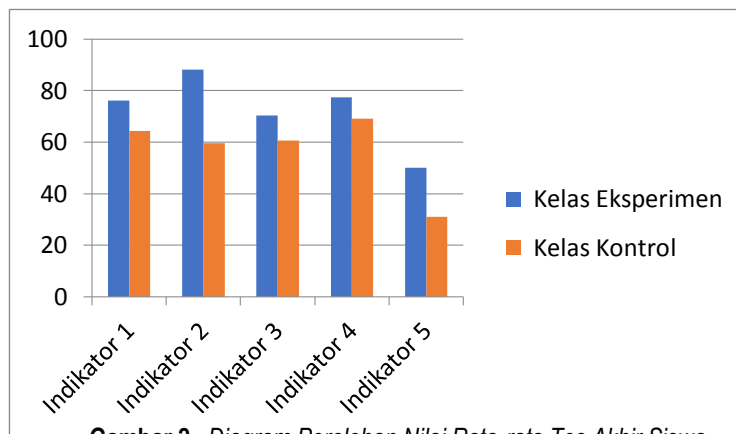
Berdasarkan perolehan di atas dapat disimpulkan bahwa kedua kelas pada tes awal nilai perolehan rata-rata siswa berkategori rendah. Hal ini menunjukkan sebelum proses pembelajaran kemampuan awal berpikir kreatif matematis siswa masih rendah.

Selanjutnya dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada kedua kelas yakni kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Assure* dan kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan pemberian tes akhir pada kedua kelas, kemudian pengolahan data hasil tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.** Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviasi</b>	<b>Varians</b>
Eksperimen	21	70,48	11,057	122,262
Kontrol	21	56,90	10,895	118,690

Berdasarkan tabel 3, di atas menunjukkan selisih hasil rata-rata *posttest* jika dibandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 70,48 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 56,90. Selisih tersebut dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan pada kemampuan akhir setelah proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat hasil perolehan untuk setiap indikator soal pada diagram berikut.



**Gambar 2.** Diagram Perolehan Nilai Rata-rata Tes Akhir Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 2 diagram batang di atas terlihat bahwa untuk indikator 1 kelancaran pada kelas eksperimen dengan nilai perolehannya 76,19 berkategori baik dan indikator 2 kelancaran nilai perolehan 88 kategori sangat baik, sedangkan di kelas kontrol untuk indikator 1 dan 2 kelancaran nilai perolehan 64,29 berkategori cukup dan 59,52 berkategori cukup. Hal ini menunjukkan indikator kelancaran siswa di kelas eksperimen dapat memberikan jawaban yang lengkap dan mampu menghasilkan ide dan gagasan yang diberikan pada kelas kontrol indikator kelancaran dapat memberikan jawaban benar namun langkah-langkah pemecahan soal yang diberikan kurang lengkap. Selanjutnya, untuk indikator 3 fleksibilitas di kelas eksperimen dengan nilai perolehannya 70,24 sedangkan pada kelas kontrol nilai perolehan 60,05. Hal ini menunjukkan kedua kelas cukup berbeda dimana siswa kelas eksperimen memberikan jawaban yang jelas dengan langkah-langkah penyelesaian soal dan kelas kontrol terdapat kesalahan dalam menghitung. Indikator 4 keaslian dikelas eksperimen adalah 77,38 berkategori baik dan dikelas kontrol nilai perolehan 69,05 berkategori baik. Hal ini kedua kelas mampu menyelesaikan soal dengan baik sesuai indikator keaslian. Untuk indikator 5 elaborasi di kelas eksperimen nilai perolehan 50 berkategori cukup, sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai perolehan 30,95 berkategori kurang. Hal ini menunjukkan dikelas eksperimen mampu memberikan jawaban dengan merinci tetapi masih terdapat kesalahan, sedangkan kelas kontrol perinciannya menyelesaikan soal masih kurang jelas dan terdapat kesalahan dalam menjawab.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *ASSURE* maka rata-rata perolehan siswa pada kelas eksperimen berkategori baik dari pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh nilai tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian normalitas hasil tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Liliefors. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tes	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	Awal	0,108	0,190	Normal
	Akhir	0,099		
Kontrol	Awal	0,142	0,190	Normal
	Akhir	0,085		

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh hasil uji normalitas pada tes awal kelas eksperimen  $0,108 < 0,190$ , tes awal pada kelas kontrol  $0,142 < 0,190$  dan tes akhir kelas eksperimen  $0,099 < 0,190$ , tes akhir pada kelas kontrol  $0,142 < 0,19$ . Karena jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan signifikansi  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = k-1$  maka hasil data nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada tes awal dan tes akhir untuk mengetahui apakah kedua sampel dalam penelitian homogen atau tidak dan menentukan jenis statistik yang digunakan pada pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *t*. Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas

Tes	Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
Awal	Eksperimen	124,04	1,035	2,120	Homogen
	Kontrol	119,76			
Akhir	Eksperimen	122,26	1,030	2,120	Homogen
	Kontrol	118,69			

Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan uji homogenitas tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh  $F_{hitung} = 1,035$  sedangkan  $F_{tabel} = F_{0,05 (21-1)(20)} = 2,12$ . Karena  $F_{hitung} = 1,030 < F_{tabel} = 2,12$  maka sampel homogen dan uji homogenitas tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh  $F_{hitung} = 1,030$  sedangkan  $F_{tabel} = F_{0,05 (21-1)(20)} = 2,12$ . Karena  $F_{hitung} = 1,030 < F_{tabel} = 2,12$  maka sampel homogen dilanjutkan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik.

### 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis satu pihak, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,970 dan  $t_{tabel} = t_{\alpha(dk)} = t_{(0,05)(20)} = 1,724$ . Karena  $t_{hitung} = 3,970 > t_{tabel} = 1,724$ , maka tolak  $H_0$  diterima  $H_a$  yang berarti “Ada pengaruh model *Assure* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 6 Lahewa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti juga melakukan penelitian dengan model pembelajaran yang sama dan tempat yang berbeda, dengan judul penelitian pengaruh model pembelajaran *Assure* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 6 Lahewa Tahun Pembelajaran 2022/2023 dan membuktikan bahwa lebih baik menggunakan model pembelajaran *Assure* dari pada model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, temuan penelitian sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Model pembelajaran *Assure* dapat diimplikasikan bagi guru mata pelajaran matematika untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Assure* sehingga siswa dapat aktif dan mampu memahami materi dengan cepat dan tepat serta dapat juga menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan lebih baik lagi.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat ditemukan kesimpulan, yaitu dari hasil pengujian hipotesis satu pihak, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,970 dan  $t_{tabel} = t_{\alpha(dk)} = t_{(0,05)(20)} = 1,724$ . Karena  $t_{hitung} = 3,970 > t_{tabel} = 1,724$ , maka tolak  $H_0$  diterima  $H_a$  yang berarti Ada pengaruh model pembelajaran

*Assure* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa lebih baik dari pada hasil kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negeri 6 Lahewa Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka penelitian menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran matematika hendaknya seorang guru dapat memilih model dan strategi pembelajaran dengan memperhatikan relevansi materi serta tujuan dari pembelajaran.
2. Model pembelajaran *assure* merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika.
3. Bagi siswa diharapkan untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar supaya dapat mengaplikasikan dalam kehidupan yang nyata serta memperoleh hasil yang sangat memuaskan.
4. Hendaknya hasil penelitian ini menjadi bahan perbandingan kepada peneliti selanjutnya.

### **Daftar Pustaka**

- Asma. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 455-467. <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/article/view/1200>
- Danil, F., Amorie, J., & Cahyadi, R. (2019). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Assure Pada Materi Logaritma. *Jurnal e DuMath*, 5(1). <https://www.ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/914>
- Elizabeth, A., & Sigahitong, M. M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 66-76. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/primasains/article/view/1044>
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). Metode Pembelajaran Matematika. In

*Universitas* *Hamzanwadi* *Press.*  
<https://febriliaanjarsari.wordpress.com/2013/01/21/metode-pembelajaran-matematika-inovatif/>

- Kencanawati, S. A. M. M., Sariyasa, S., & Hartawan, I. G. N. Y. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 15(1),13-23.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/33006>
- Lestari, L., Nasir, M., & Jayanti, M. I. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sanggar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).  
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/2440>
- Minarni, A. *et al.* (2020). *Kemampuan Berfikir Kreatif dan Aspek Afektif Siswa*. Medan: Harapan Cerdas Publisher.
- Mendrofa, N. K., & Mendrofa, R. N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA SMP. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 10(2), 535-537.  
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3782>
- Pransisca, A., Marhaeni, A. A. I. N., & Lasmawan, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Assure Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Outdoor Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 108-114.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/14412>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tinda, E. M., Wahyuni, R., & Mandasari, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *Journal of Mathematics Science and Education*, 2(1), 36-45.  
<https://www.ojs.stkipppgrilubuklinggau.ac.id/index.php/JMSE/article/view/581>