

**PENGARUH METODE *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP
KREATIVITAS SISWA DI KELAS III PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 095248
BANDAR MASILAM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

DIANA WAHYUNI

NPM. 2002090007



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 12 Juni 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

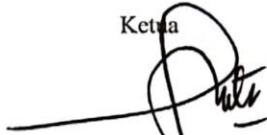
Nama Lengkap : Diana Wahyuni
NPM : 2002090007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa Di Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 095248 Bandar Masilam

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

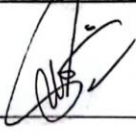



Dra. Hj. Svamsuyannita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd, AIFO Fit

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Diana Wahyuni
NPM : 2002090007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyunnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Diana Wahyuni
NPM : 2002090007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/mei 2024	Revisi setiap poin penomoran sesuai pedoman terbaru	
23/mei 2024	Revisi bab IV bagian penulisan	
27/mei 2024	Revisi bab IV pendahuluan data	
31/mei 2024	Revisi Abstrak	
3/juni 2024	Revisi bab V bagian kesimpulan	
7/juni/2024	Revisi daftar pustaka	
10/juni 2024	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : DIANA WAHYUNI
N.P.M : 2002090007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam”**. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



DIANA WAHYUNI
2002090007

ABSTRAK

Diana Wahyuni, Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa Di Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 095248 Bandar Masilam. Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan disekolah, siswa kurang berkreativitas dalam mengikut kegiatan pembelajaran dikelas karena pada pembelajaran belum menggunakan metode pembelajaran. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa dikelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 095248 Bandar Masilam kelas III berjumlah 44 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 44 siswa dengan mengambil 2 kelaas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen berjumlah 22 siswa dan kelas III B sebagai kelas kontrol berjumlah 22 siswa. Instrument pada penelitian ini menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswadi kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam berpengaruh terhadap kreativitas siswa, karena pada hasil analisis uji t (*independent t-test*) diperoleh hasil nilai (sig.2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka jika H_a diterima dan H_0 ditolak. Artiya terdapat pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa di kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam. Hasil analisis data dirproleh rata-rata setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu 86,5. Sedangkan siswa kelas kontrol rata-rata yang dirproleh tanpa perlakuan yaitu 53,6 sehingga siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan metode *Picture and Picture* memilih rata-rata lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan metode *Picture and Picture*.

Kata Kunci: Metode *Picture and Picture*, Kreativitas Siswa, Matematika

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT yang berkat Rahmat, Hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan *skripsi* dengan judul “*Pengaruh Metode Picture and Picture Terhadap Kreativitas Siswa Di Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 095248 Banda Masilam*”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Penulis sangat berterimakasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang terus membantu, teristimewa penulis mengucapkan terima kasih kepada ibunda tercinta **Srielyani** dan ayahanda tercinta **Mardani** yang mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada penulis, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi, support serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. **Bapak Dr. Muhammad Arifin, S.H, M. Hum.** selaku Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd, AIFO Fit.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal penelitian.
9. Bapak Hamblun, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 095248 Bandar Masilam.
10. Terimakasih kepada kakak saya Riska Handayani, S.Pd., dan adik saya Rizki Aulia Putra, dan M. Rifki Ananda yang telah mendukung dan menguatkan penulis dalam mengejar studi ini sehingga penulis dapat berada dititik ini.

11. Terimakasih kepada Khairil Nurikhwan, Suami saya yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis dan selalu menemani penulis dalam penyusunan proposal penelitian.
12. Terimakasih kepada sahabat saya Refi Mariska yang selalu mendukung dan menguatkan penulis dalam mengejar studi ini sehingga penulis dapat berada dititik ini.
13. Terimakasih yang setulus-tulusnya kepada Teman seperjuangan stambuk 2020 terkhususnya kelas A7 Pagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu serta terima kasih atas dukungan teman-teman semua.

Peneliti menyadari proposal ini masih terdapat kekurangan, dan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan proposal ini. Harapan peneliti semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal ini serta memberikan bimbingan atau sarana dan prasarana yang layak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua, serta memberikan kita semua kesehatan dan keselamatan. Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Juni 2024

Diana Wahyuni
2002090007

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	14
2.1 Kerangka Teoritis.....	14
2.2 Penelitian Yang Relevan	49
2.3 Kerangka Konseptual	51
2.4 Hipotesis Penelitian.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	55
3.1 Pendekatan Penelitian.....	55
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	56
3.3 Populasi dan Sampel	57
3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	58
3.5 Instrumen Penelitian.....	60
3.6 Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	67
4.1.2 Hasil Uji Prasyarat	70
4.1.3 Pengujian Hipotesis.....	72

4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Keterampilan Kelas III.....	6
Tabel 3.1. Waktu Penelitian	56
Tabel 3.2. Populasi.....	57
Tabel 3.3. Sampel.....	58
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa	61
Tabel 3.5. Kisi-kisi Tes Kreativitas Siswa	62
Tabel 3.6. Klasifikasi Penilaian	62
Tabel 3.7. Konversi Tingkat Pencapai Penilaian Expert.....	64
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Expert Judgment.....	68
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli.....	69
Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen	70
Tabel 4.4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen	70
Tabel 4.5 Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.6 Hasil Posttest Kelas Kontrol	71
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kreativitas Siswa	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kreativitas Siswa.....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Kreativitas Siswa.....	73
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	75
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	76
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ruang Lingkup Matematika.....	46
Gambar 2.2. Kerangka Konseptual	52

DAFTAR IAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	87
Lampiran 2. RPP	90
Lampiran 3 Materi Ajar	98
Lampiran 4 Instrumen Tes	101
Lampiran 5 Lembar Validasi	102
Lampiran 6 Lembar Observasi.....	104
Lampiran 7 Data Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	106
Lampiran 8 Penilaian Kreativitas Siswa	110
Lampiran 9 Daftar Wawancara	111
Lampiran 10 Dokumentasi	112
Lampiran 11 Turnitin	113
Lampiran 12 Form K1.....	114
Lampiran 13 Form K2.....	115
Lampiran 14 Form K3.....	116
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Proposal.....	117
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal	118
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	119
Lampiran 19 Surat Izin Riset	120
Lampiran 20 Surat Balasan Izin Riset.....	121
Lampiran 21 Riwayat Hidup.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan oleh seorang guru dalam keterampilan mengajar (*pedagogik*) “ilmu pendidikan” kepada siswa untuk membangun pola pikir dengan tujuan memanusiakan manusia itu sendiri. Pendidikan juga merupakan upaya memanusiakan manusia baik lahir dan batin, agar manusia memiliki etika dan kepribadian yang lebih baik. Seorang guru dalam membimbing siswa didalam pertumbuhannya mencakup banyak hal yaitu perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, dan perkembangan imannya.

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2013, sistem pendidikan nasional menyatakan pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

(Sujana, 2019) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakhir dengan nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.

Menurut pendapat (Ibrahim, 2013) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang memanusiakan manusia yang dimana manusia mampu mengerti bagaimana dirinya sendiri, orang lain, alam, lingkungan, dan masyarakat budayanya. Jadi pendidikan itu merupakan proses pembelajaran dimana sebagai manusia kita mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan individual yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran.

(Rahman, 2022) juga berpendapat pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suatu pewaris budaya dari generasi satu ke generasi lainnya. Pendidikan juga merupakan rencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli diatas mengenai pengertian yang sederhana dan umum yaitu pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi-potensi secara jasmani dan rohani seusia dengan nilai budaya dan pancasila secara menyeluruh. Sebagai pendidik sudah selayaknya mendidik para siswa menjadi penerus bangsa yang berkualitas agar penerus bangsa mampu merubah peradaban yang lebih baik dan mensejahterakan masyarakat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tenaga pendidik merupakan orang yang berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Contoh tenaga pendidik menurut UU yaitu guru, dosen, konselor, pamong belajar, widiasuara, tutor

instruktur dan fasilitator. Seorang pendidik merupakan seorang figur yang layak dicontoh dari sikap dan tutur katanya, serta memberikan materi untuk siswanya yang akan menjadi ilmu pengetahuan, dan siswa bertugas sebagai generasi penerus bangsa untuk mengembangkan tanggung jawab dimasa depan.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi hasil belajar yang datang dari dalam diri peserta didik itu sendiri misalnya rasa percaya diri, ketertiban, kecerdasan, kreativitas, atensi serta sebagainya. Menurut (Astuti & Aziz, 2019) kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memikirkan ide-ide yang baru sehingga dapat melahirkan solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Dengan memasuki revolusi 4.0 peran kreatifitas semakin terasa dengan ditandai oleh berbagai perubahan yang sangat cepat dan tantangan yang semakin kompleks.

Menurut (Debeturu & Wijayaningsih, 2019) kreativitas merupakan kemampuan saat menciptakan, mewujudkan dan menemukan suatu bentuk dan prodok baru yang dapat berguna bagi individu maupun orang lain. Adanya kreativitas, manusia bisa melakukan kegiatan yang dapat menghibur dan menghasilkan karya yang diinginkan. Siswa dapat mewujudkan gagasan yang ada dalam dirinya yang dapat berguna dalam memahami materi pembelajaran serta siswa dapat menghasilkan sebuah karya yang dapat diperoleh dari hasil belajarnya.

Menurut (Adhayuda Prabowo, 2020) kreativitas yaitu kemampuan seseorang menggunakan imajinasi yang diperoleh dari interaksi gagasan atau ide dan lingkungan untuk menghasilkan atau membuat sesuatu yang baru dan

bermakna. Di era globalisasi, kreativitas penting dalam sebuah kehidupan karena kreativitas dapat mengekspresikan diri sesuai apa yang diinginkan. Oleh karena itu pendidik dapat membuat siswa dapat mempengaruhi kreativitas siswa dalam sebuah proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik tersebut.

Kreativitas merupakan *softskill* yang berupa keterampilan yang berhubungan dengan penyelesaian permasalahan, berupa tindakan, pendekatan dan inovasi terbaru. (Cahyani et al., 2020) mengemukakan bahwa kreativitas dapat diartikan bahwa kreativitas merupakan hasil sebuah karya yang menggunakan imajinasi dalam mengembangkan ide-ide baru dalam memecahkan masalah. Proses pembentukan kreativitas ini harus didorong dengan menguatkan kemampuan siswa dalam pemahaman dan kemampuan berpikir berupa menganalisis, mengevaluasi, dan pada akhirnya mampu memunculkan kreativitas siswa.

Menurut (Sindi Apriliyanti et al., 2022) Manfaat kreativitas siswa yaitu siswa dapat memecahkan masalah dan berani menyampaikan gagasan baru, selain itu siswa juga dapat mengembangkan dirinya dan mengekspresikan dirinya melalui hasil dari karya kreativitasnya. Karena meningkatkan kreatifitas dapat dilihat dari perkembangan pola pikir yang cerdas dan tingkah laku, oleh karena itu kreativitas dapat dilihat dalam diri siswa ketika dilihat dari lingkungan kehidupannya sehari-hari.

(Masril et al., 2020) Kreativitas merupakan kemampuan kombinasi baru berdasarkan data, dan informasi yang ada. Kreativitas dapat diartikan sebagai

kemampuan yang menginovasi hal-hal yang sudah ada. Kreativitas bisa muncul atas dasar pengetahuan yang diperoleh sebagai bentuk imajinasi yang mengarah ke psikomotor dan prestasi.

Permasalahan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran matematika masih belum menyeluruh dimana siswa masih bergantung kepada kreatifitas guru sebagai pengajar. Dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran didalam kelas, siswa berpusat pada guru saja dan siswa tidak memiliki kemampuan dalam menginovasi gagasan dan memberikan pendapat pada masalah yang dibahas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk melibatkan siswa agar diberikan kesempatan pada siswa untuk menunjukkan hasil kinerja atau karya yang baik dalam bentuk gagasan secara berkualitas.

(Sarumaha, 2021) kreativitas dapat dikembangkan melalui proses dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Secara umum kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan, karena siswa dapat melakukan pendekatan melalui kreativitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Maka diperlukan cara-cara tertentu yang dapat memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru siswa kelas III pada bulan November 2023 di SDN 095248 Bandar Masilam, diketahui bahwa banyak siswa yang belum mengasah kreativitas belajar siswa sehingga suasana dan minat belajar siswa kurang diketahui bahwa salah satu penyebabnya yaitu pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Metode yang digunakan dalam

proses pembelajaran juga tidak bervariasi sehingga peserta didik cenderung bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Temuan awal peneliti menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran matematika pada indikator kreativitas masih di kategorikan rendah. Berikut ini adalah nilai keterampilan siswa menggunakan penilaian aspek-aspek kreativitas dengan menggunakan penilaian :

Tabel 1.1 Nilai Keterampilan Siswa Kelas III

No	Jumlah Siswa		KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
				≥ 70	< 70
1.	Laki-laki	15	70	6	9
2.	Perempuan	7	70	2	5
Total		22		8	14
Presentase				36,36%	63,64%

Dikarenakan kurangnya kreativitas siswa dalam penggunaan metode yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa tidak meningkat, dan kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas dari seluruh siswa kelas III, diketahui bahwa rata-rata dari 22 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 perempuan, hanya 8 siswa (36,36%) yang dinyatakan tuntas dan 14 siswa (63,64%) lainnya dinyatakan

tidak tuntas. Sedangkan nilai KKM yang ditetapkan oleh SDN 095248 Bandar Masilam adalah 70.

Jika hal itu tidak diperbaiki, maka kreativitas siswa tingkat Sekolah Dasar akan semakin menurun. Untuk mengatasi menurunnya nilai keterampilan peserta didik, maka guru memerlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dan dapat melatih siswa dalam kreatifitasnya didalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran yang bersifat kooperatif.

Metode kooperatif ini dapat melatih siswa untuk saling berinteraksi, saling berbagi pengetahuan, dan pengalaman yang dapat diungkapkan secara lisan kepada masing-masing anggota dikelompoknya. Salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik agar mampu saling berinteraksi dan saling berbagi pengetahuan serta kreatifitasnya adalah melalui pembelajaran *kooperatif Picture and Picture*.

Pembelajaran yang berkualitas sangat berpengaruh oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru harus memahami metode yang tepat dalam menerapkan setiap pembelajaran. Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya metode pembelajaran *Picture and Picture*, dengan metode ini guru dapat menerapkannya saat proses pembelajaran. *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan sebuah gambar dalam proses pembelajaran yang dipasangkan atau diurutkan secara logika. Metode pembelajaran ini mengutamakan sebuah gambar dalam proses

pembelajaran. Gambar-gambar dalam metode ini bisa berupa sebuah gambar dalam bentuk kertas ataupun *slide powerpoint*. (Supini, 2021). Pendapat (Marus, 2017) mengatakan bahwa metode pembelajaran *Picture and Picture* merupakan metode pembelajaran yang memiliki proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan. (Oktaviana, 2018) juga mengatakan metode *picture and picture* merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang disiapkan oleh guru untuk bahan ajar siswa agar siswa lebih memahami materi dengan bantuan gambar, dan siswa lebih konsentrasi dan fokus dalam belajar serta pengetahuan dan pengalaman siswa menjadi luas dan tidak mudah dilupakan.

Menurut (Marlina, 2020) metode *Picture and Picture* menarik bagi siswa, dikarenakan dengan metode *Picture and Picture* siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru dan materi pembelajaran terlihat lebih realistis sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Struktur metode *Picture and Picture* sehingga siswa kreatif dalam belajar yaitu *pertama*, siswa lebih cepat menangkap materi pembelajaran melalui gambar, *kedua*, guru meminta siswa menganalisis gambar, yang *ketiga*, pembelajaran lebih berkesan karena siswa mempelajari secara langsung.

Adapun faktor penunjang metode *picture and picture* yaitu membuat suasana interaktif, menantang siswa dengan cepat menguasai materi, mengasah kreatifitas siswa, serta memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam memberikan masukan berdiskusi maupun menjawab soal. Jadi metode *Picture and Picture* merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat

mengasah kreatifitasnya melalui berdiskusi dengan kelompok dan membagikan informasi kepada kelompok lainnya.

Kelebihan metode *Picture and Picture* ini adalah memberikan sajian sebuah gambar yang sangat dapat membantu guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan metode *Picture and Picture* siswa dapat berkreasi sesuai dengan apa yang dia ketahui, sehingga membentuk pola pikir siswa berpikir kreatif dan inovatif sehingga siswa memiliki pengalaman yang belum pernah ia rasakan sebelumnya. Dengan adanya metode ini akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar dan siswa dapat merasakan suasana baru sehingga siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan metode *Picture and Picture* yang telah diperkuat oleh para ahli maka peneliti mencoba memberikan sebuah solusi berupa metode *Picture and Picture* yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa kelas III sekolah dasar. Metode *Picture and Picture* merupakan metode yang menggunakan media gambar atau alat peraga yang bertujuan untuk membangkitkan kreativitas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas serta meningkatkan konsentrasi dalam memahami materi pembelajaran. (N. Wibowo, 2016) mengatakan bahwa metode pembelajaran *Picture and Picture* ini dapat diterapkan kepada siswa yang akan memungkinkan siswa lebih aktif di dalam kelas karena metode ini menyajikan gambar dari materi yang dibahas, selanjutnya di metode ini siswa diarahkan untuk

berdiskusi dan menganalisis gambar yang telah disajikan pada proses pembelajaran, maka dari itu metode *Picture and Picture* memberikan keuntungan kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika.
2. Belum adanya penggunaan metode *Picture and Picture* di SDN 095248 Bandar Masilam.
3. Rendahnya kreativitas siswa yang masih menggunakan metode ceramah.
4. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru sehingga tidak dapat mengasah keterampilan pada diri siswa.
5. Kurangnya pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak memancing kreativitas siswa.

1.3 Batasan Masalah

Pada dasarnya pembatasan masalah merupakan paparan alasan yang rasional untuk memilih suatu masalah dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi. Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka

penelitian ini akan difokuskan pada kreativitas siswa dengan judul “**Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam**”.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa di kelas III SDN 095248 Bandar Masilam?
2. Bagaimana kreativitas siswa sebelum menggunakan metode *Picture and Picture* di kelas III SDN 095248 Bandar Masilam?
3. Bagaimana kreativitas siswa sesudah menggunakan metode *Picture and Picture* di kelas III SDN 095248 Bandar Masilam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa di kelas III SDN 095248 Bandar Masilam.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum menggunakan metode *Picture and Picture* di kelas III SDN 095248 Bandar Masilam.
3. Untuk mengetahui kreativitas siswa sesudah menggunakan metode *Picture and Picture* di kelas III SDN 095248 Bandar Masilam.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni peneliti, guru, siswa dan sekolah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa.
- b. Dengan menggunakan metode *Picture and Picture* dapat meningkatkan bahan ajar guru agar lebih menarik.
- c. Selanjutnya dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan guna penelitian lebih lanjut, agar metode ini dapat dilakukan di SDN 095248 Bandar Masilam.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran yang positif dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran termasuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi bagi penelitian selanjutnya.

- a. Bagi Siswa
 1. Dengan menggunakan metode *Picture and Picture* ini akan menambah keterampilan kepada siswa terhadap pembelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam.
 2. Untuk meningkatkan efektifitas dalam sebuah pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas siswa.

b. Bagi Guru

1. Dengan adanya penelitian ini dapat memberi pengetahuan dan pengalaman baru terhadap guru terhadap penerapan metode *Picture and Picture* terhadap kreatifitas siswa.
2. Dengan penelitian ini guru dapat termotivasi dalam penenerapan metode pembelajaran *Picture and Picture*, sehingga dapat meningkatkan hasil keterampilan siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah. Sekolah dapat menerapkan metode *Picture and Picture* lebih kreatif. Sehingga dapat meningkatkan kualitas ajar guru dengan menerapkan metode-metode yang menarik sehingga siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran, dan dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti. Bahwasanya sebagai calon guru agar lebih kreatif dengan menggunakan metode-metode yang menarik sehingga siswa tidak mudah jenuh saat mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan metode *Picture and Picture* ini, peneliti dapat menjadikan wawasan tambahan dalam bidang ilmu.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Metode Pembelajaran

Menurut (Yusuf Aditya, 2016) metode ialah seperangkat langkah yang tersusun secara sistematis dan logis, sedangkan pembelajaran yaitu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan sumber belajar didalam maupun diluar kelas sebagai bahan kajian. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara untuk penerapan rencana yang disusun dengan bentuk nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Fanani, 2014) berpendapat bahwa metode adalah sebuah bentuk untuk menyampaikan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berisi tahapan atau prosedur pembelajaran. (Wirabumi, 2020) mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara dalam penyajian materi pembelajaran yang disajikan kepada murid dan dipergunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar saat berlangsungnya pembelajaran.

(Ahyat, 2017) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu jalan yang sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Metode pembelajaran merupakan suatu ilmu yang mempelajari cara melakukan aktifitas dari lingkungan yang terdiri dari guru dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan proses pembelajaran yang baik guna meningkatkan motivasi belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah cara yang digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan yang dijalani. Menurut (Ramdani, 2023) metode pembelajaran adalah sistem yang dibentuk secara sistematis untuk membantu menyampaikan ilmu kepada siswa berdasarkan kurikulum, atau RPP. Seorang pendidik yang hendak mengajar dikelas mempersiapkan metode mana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pentingnya menerapkan metode dalam mengajar pada saat proses pembelajaran adalah karena metode merupakan komponen dari proses pendidikan, dan metode merupakan alat untuk mencapai tujuan yang dibantu oleh alat-alat mengajar. (Adib, 2021) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan bentuk untuk menggali pengalaman belajar pada siswa serta mengimplementasikan unjuk kerja.

Pemilihan metode pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik. Metode pembelajaran menjadi landasan guru dalam menerapkan materi yang diberikan kepada siswa. Metode yang diterapkan dapat diharapkan mengatasi masalah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Guru perlu melakukan observasi permasalahan yang ada pada siswa untuk melihat bagaimana permasalahan yang terjadi, sehingga guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Perencanaan metode harus

dirangkai sedemikian rupa agar efektif dan efisien untuk diterapkan kepada siswa dan materi pembelajaran yang ada.

Adapun manfaat metode pembelajaran menurut (Khairunnisa & Jiwandono, 2020) yaitu dapat mengarahkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, menggali potensi siswa, memperkuat interaksi guru dan siswa, dan menjadikan pembelajaran tidak monoton. Metode pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan secara optimal.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli diatas bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dibentuk secara realistis dan sistematis untuk menyampaikan materi dengan berinteraksi antara guru dan siswa guna menggali pengalaman belajar siswa serta mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran penting digunakan dalam suatu proses pembelajaran karena metode pembelajaran menjadi alat atau langkah-langkah untuk seorang guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Metode pembelajaran merupakan sistem yang dibentuk dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam menerima ilmu berdasarkan kurikulum maupun RPP dan seorang guru juga dapat menyesuaikan permasalahan yang terjadi didalam dengan menerapkan metode pembelajaran, guna mempengaruhi potensi siswa dalam penyampaian materi yang dipelajari dan mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran meliputi segala aspek dalam pembelajara yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran merupakan sebuah solusi bagi guru untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menjadikan interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan permasalahan atau materi yang terjadi didalam proses pembelajaran. Dengan adanya metode pembelajaran, guru dapat lebih mudah untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa dengan mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Secara garis besar (Ahyat, 2017) mengemukakan bahwa macam-macam metode secara umum yaitu :

1) Metode Ceramah

Metode ceramah yaitu metode tradisional yang telah dipergunakan sejak dulu sebagai interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ceramah bergantung kepada guru karna siswa akan belajar jika guru memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah.

2) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode yang mengelola pembelajaran melalui pemecahan masalah dalam penyampaian materi dan melibatkan siswa untuk berdiskusi dengan anggotanya sehingga

menghasilkan pemecahan masalah. Tata cara metode ini yaitu : adanya pemimpin diskusi, topik yang menjadi bahan diskusi harus jelas, dan peserta diskusi menerima dan memberi diskusi tanpa tekanan.

3) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan interaksi yang dilakukan dengan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk dijawab, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru.

4) Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan cara pengelolaan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, menganalisis, serta membuktikan dan menyimpulkan sendiri tentang objek yang dipelajarinya.

5) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ialah cara pembelajaran yang mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, benda, maupun cara kerja pada produk yang dipelajarinya.

6) Metode Tutorial

Metode tutorial adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bimbingan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Metode ini digunakan pada saat siswa terlibat dalam kerja kelompok.

Dari beberapa macam metode pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran tersebut masih kurang

mempengaruhi dalam memancing kreatifitas siswa dan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti memberikan solusi terbaru berupa penggunaan metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa, agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran serta memancing kreatifitas siswa dan membuat siswa menjadi individu yang inovatif guna mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara efektif.

2.1.2 Metode *Picture and Picture*

Picture and Picture berasal dari kata *Picture* yang artinya gambar. Menurut (Haryadi, 2017) bahwa metode merupakan alat bantu atau media gambar seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menghadirkan sebuah inovasi yang mengutamakan daya visualisasi siswa. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, siswa dapat mengikuti pembelajaran secara fokus dalam suasana yang menyenangkan dan dari itu dapat mengasah kreatifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

Menurut (Griha & Isa, 2017) mengemukakan metode *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran berbasis kooperatif yang menggunakan gambar lalu dipasangkan secara logis. Melalui gambar, siswa diharapkan mampu membuat sebuah inovasi, karena metode ini siswa harus bisa membuat sebuah kerangka dan mempasangkannya dari gambar yang sudah disediakan.

(Aisyah, 2023) metode *Picture and Picture* merupakan alat yang digunakan pada proses pembelajaran menggunakan gambar dan disusun

sesuai urutan yang benar. Metode *Picture and Picture* ini menjadi pembelajaran secara aktif, kreatif, inovatif serta menyenangkan. Dengan memberikan metode ini menjadikan suasana baru dan berbeda maka minat belajar siswa juga akan meningkat. Dengan memasang gambar, guru dapat mengevaluasi pemahaman pada siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta mengasah kemampuan berpikir kritis siswa agar tujuan akhir dari proses pembelajaran akan tercapai.

(Hayati Futri & Supriatna, 2020) berpendapat metode *Picture and Picture* adalah bentuk pembelajaran secara kooperatif, dengan adanya kelompok pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan serta menarik minat belajar siswa. Pembelajaran kreatif harus menimbulkan minat siswa guna menghasilkan suatu masalah dengan menggunakan metode *Picture and Picture*. Metode *Picture and Picture* dapat menghasilkan pembelajaran kreatif karena dalam metode ini guru menggunakan alat bantu sebuah gambar untuk memfasilitasi siswa sehingga apa pun pesan atau materi yang disampaikan mampu meresap dihati siswa serta mudah diingat oleh siswa.

(Aditya et al., 2022) juga berpendapat bahwa metode *Picture and Picture* merupakan satu model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan siswa untuk memberikan ide-ide dengan mempertimbangkan jawaban yang tepat sehingga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam memaparkan ide didepan kelas. Metode *picture and picture* merupakan

metode pembelajaran yang berbasis gambar sebagai media yang diperoleh dari buku, majalah, internet, dan foto sesuai materi pembelajaran yang dicapai.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and Picture* dapat diterapkan untuk mempengaruhi kreativitas siswa lebih baik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran metode *Picture and Picture* sangat baik untuk dilaksanakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi dan siswa lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran karena pembelajaran akan menjadi menarik dan siswa senang akan materi tersebut dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas mengenai definisi metode *Picture and Picture*, dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Picture and Picture* merupakan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berbasis gambar, yang membangun suasana belajar aktif, inovatif, serta kreatif. Dengan metode gambar siswa mampu memahami materi yang telah diberikan oleh guru dengan mudah serta mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Metode *Picture and Picture* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan sebuah gambar yang diurutkan secara logis untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan menciptakan sebuah inovasi baru yang melibatkan daya visualisasi siswa. Dengan menggunakan metode *Picture and Picture* proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Metode *Picture and Picture* penting diterapkan dalam suatu pembelajaran agar sebuah pembelajaran menjadi aktif, kreatif, serta inovatif dan dapat memberikan suasana baru dan berbeda sehingga minat belajar siswa juga meningkat. Metode *Picture and Picture* dapat menciptakan pembelajaran kreatif dengan menggunakan alat bantu sebuah gambar sebagai media sehingga materi yang disampaikan kepada siswa dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa.

2.1.3 Tujuan pembelajaran metode *Picture and Picture*

Tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan metode *Picture and Picture* yang dikemukakan oleh (Wiyati, 2018b) yaitu:

- a) siswa akan lebih bersemangat dalam belajarnya.
- b) siswa lebih cermat saat pembelajaran berlangsung.
- c) siswa mampu mengingat materi pembelajaran melalui kartu pasangan.
- d) siswa terlihat aktif dan mencapai hasil belajar yang baik.
- e) guru juga mampu menciptakan pembelajaran yang demokratis serta menarik perhatian siswa.

Adapaun (Wiyati, 2018a) menurut tujuan penggunaan metode *Picture and Picture* dalam proses pembelajaran yaitu guna menarik perhatian dan menggabungkan imajinasi siswa yang berbede menjadikan satu peristiwa. (Marus, 2017) berpendapat bahwa metode *Picture and Picture* bertujuan dapat meningkatkan daya tarik siswa serta memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran secara efektif dan inovatif guna memberikan

pengalaman belajar langsung kepada siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar dan kreativitas siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode *Picture and Picture* yaitu meningkatkan semangat belajar serta meningkatkan kreativitas pada diri siswa, dan mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa dan membuat siswa lebih mengingat materi yang diberikan oleh guru sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya metode *Picture and Picture* diterapkan pada proses pembelajaran guna untuk menarik perhatian siswa agar siswa fokus dan mencerna sertiap materi yang diajarkan oleh guru. Dalam menerapkan metode *Picture and Picture* dapat membantu siswa untuk melatih siswa berpikir secara logis dan sistematis. Guru juga lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa dan siswa lebih cepat menangkan materi melalui gambar-gambar yang dapat meningkatkan daya pikir siswa melalui pengurutan gambar.

2.1.4 Manfaat metode *Picture and Picture*

Manfaat menggunakan metode *Picture and Picture* dalam pembelajaran menurut (Wiyati, 2018b) yaitu dengan adanya metode ini siswa akan belajar melalui kelompok dan siswa dipercaya dapat menemukan pegetahuan serta melatih percaya diri siswa dan yang paling utama penguasaan kompetensi siswa meningkat. Adapun manfaat metode *picture and picture* :

- 1) Guru dengan mudah mengetahui kemampuan siswa.
- 2) Melatih siswa berikir secara logis dan sistematis.

- 3) Memberikan kebebasan siswa beragumen terhadap gambar yang diperlihatkan.
- 4) Memunculkan motivasi siswa.
- 5) Siswa terlibat dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

2.1.5 Langkah-langkah metode *Picture and Picture*

Pada dasarnya setiap metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki langkah-langkah atau caranya tersendiri yang harus dilakukan agar kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun langkah-langkah metode *Picture and Picture* menurut (Aisyah, 2023) sebagai berikut :

1. Guru memberikan kompetensi yang akan dicapai.
2. Guru memberikan stimulus atau rangsangan mengenai materi yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
4. Guru menampilkan dan menunjukkan gambar mengenai materi kemudian bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang akan dipelajari.
5. Secara bergantian siswa memasang gambar mengenai materi dengan urutan yang logis.
6. Guru memperlihatkan sebuah gambar yang berkaitan dengan materi dan bertanya kepada siswa tentang hal apa yang mendasari urutan gambar tersebut.

7. Guru mulai menanamkan konsep pada materi dengan kegiatan membuat pola gambar, dan siswa menyusun urutan gambar yang diberikan oleh guru dengan mengukur sisi, ciri-ciri serta sifat mengenai materi.
8. Siswa dan guru menyimpulkan atau merangkum materi yang baru dipelajari.

Adapun menurut pendapat (Nurlianti & Napratilora, 2020) langkah-langkah metode *Picture and Picture* sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Guru menyimpulkan dan rangkuman.

2.1.6 Kelebihan dan kekurangan metode *Picture and Picture*

Adapun kelebihan dari metode *Picture and Picture* menurut (Fauziddin & Mayasari, 2018) yaitu :

1. Guru bisa lebih mudah mengetahui kemampuan peserta didik.
2. Metode *Picture and Picture* melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.
3. Membantu siswa belajar dan berpikir berdasarkan sudut pandang suatu objek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa beragumen terhadap gambar yang diperlihatkan.
4. Dapat memunculkan motivasi belajar siswa kearah yang lebih baik.
5. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Serta adapaun kekurangan dari metode *Picture and Picture* menurut (Fauziddin & Mayasari, 2018) yaitu :

1. Semakin rumit sebuah metode pembelajaran, resikonya tentu saja akan memakan waktu yang lama, sama halnya dengan metode pembelajaran *Picture and Picture*.
2. Guru harus memiliki keterampilan penguasaan kelas yang baik, karena metode pembelajaran ini rentan terhadap siswa yang menjadi kurang aktif dan sering terjadi kegaduhan.
3. Dibutuhkan dokumen, fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai terutama untuk gambar yang akan diperlihatkan.

Kelebihan dari metode *Picture and Picture* juga dikemukakan oleh (Aisyah et al., 2023) sebagai berikut :

1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena guru memberikan penjelasan singkat tentang kompetensi yang perlu dicapai pada awal pembelajaran.

2. Karena guru menunjukkan ilustrasi tentang topik yang dipelajari, dan siswa lebih cepat memahami pelajaran.
3. Dimungkinkan untuk meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena guru memberikan tugas kepada siswa untuk memeriksa ilustrasi yang tersedia.
4. Dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap tanggung jawab mereka karena guru menanyakan alasan dibalik pengurutan gambar yang diberikan kepada siswa.
5. Siswa dapat melihat gambar yang telah disiapkan oleh guru secara langsung, yang membuat pelajaran lebih berkesan.

Kekurangan yang terdapat dalam metode *picture and picture* yang dikemukakan oleh Mantira dalam (Aisyah, 2023) yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Memungkinkan terjadinya kegaduhan didalam kelas.
3. Apabila disuruh bekerja sama dengan orang lain, banyak siswa yang merasa kurang senang.
4. Sulit untuk mendapatkan foto berkualitas tinggi dan selaras dengan bahan ajar.
5. Mencari ilustrasi (gambar) yang senada dengan tingkat pemahaman atau pemikiran logis siswa menjadi tantangan. Guru dan siswa belum lazim memakai gambar untuk menjadikan komponen primer dalam mendiskusikan bahan ajar.

6. Kurangnya persediaan materi dalam mencari atau membuat foto sesuai keinginan.

2.1.7 Kreativitas Siswa

Siswa sekolah dasar pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu terhadap masalah yang terjadi dikehidupannya dan tertarik untuk memahami fenomena dengan cara yang bermakna. Karakteristik siswa tidak lepas dari bermain, terdapat manfaat dalam bermain karena dapat meningkatkan dorongan kreativitas pada anak. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, kreativitas pada hakikatnya mengacu pada upaya mengidentifikasi dan memecahkan masalah secara efektif dan beretika, maka dari itu penting untuk memfokuskan keterampilan berfikir kreatif agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya.

Menurut (Muqodas, 2015) kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun hasil nyata, yang relative berbeda dengan sebelumnya yang telah ada, misalnya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, ataupun bidang lainnya. Kreativitas membutuhkan semangat kreatif yang berkaitan dengan rasa keingintahuan dan keterbukaan alami, serta komitmen mendalam untuk mewujudkan ide-ide kreatif.

(Nugroho, 2015) juga mengemukakan bahwa kreativitas merupakan proses yang memerlukan keseimbangan dan penerapan tiga aspek penting yaitu : kecerdasan analitis, kecerdasan kreatif, dan kecerdasan praktis. Kombinasi seimbang dari berbagai aspek menciptakan kecerdasan. Kreativitas mengacu pada individu kreatif dan menerima dukungan dari lingkungan yang

menghasilkan produk kreatif. Menurut Utami Munandar definisi kreativitas terbagi 4 yaitu :

- a. *Definisi pribadi*, secara pribadi kreativitas diberikan dalam “*Three facet model of creativity*” karya Sternberg, yang menyatakan bahwa titik pertemuan khas antara psikologis ataupun kecerdasan, gaya kognitif, dan kepribadian serta motivasi. Secara keseluruhan, ketiga aspek pikiran ini membantu kita memahami apa yang ada di balik individu kreatif,
- b. *Definisi proses*, karya Torrance bahwa kreativitas pada dasarnya mirip dengan langkah-langkah metode ilmiah, yaitu definisi yang mencakup seluruh proses kreatif dan ilmiah, mulai dari penemuan masalah hingga presentasi masalah.
- c. *Definisi produk*, Barron menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini berfokus pada produk kreatif dengan mengutamakan orisinalitas. Haefele menyatakan kreativitas ialah kemampuan menciptakan kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.
- d. *Definisi press*, ketiga pengertian dan pendekatan pada kreativitas menekankan dorongan baik atau internal yaitu diri sendiri berupa keinginan untuk menciptakan sesuatu secara kreatif, maupun dorongan eksternal yaitu dari lingkungan sosial.

(Dewi Anggelia, 2022) mengemukakan bahwa kreativitas berarti gagasan baru dan hasil karya yang nyata. Kekuatan kreativitas mengacu pada pemikiran yang lebih nyata dibandingkan cara berpikir orang lain. Berpikir kreatif sebagai kemampuan guna menoleransi imajinasi dan mempertimbangkan masalah dan menyelidikinya dengan cara yang berbeda.

Sependapat dengan (Tahsinia, 2019) bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mewujudkan identitas pribadi dengan cara mengintegrasikan hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Secara umum pengertian kreativitas dirumuskan dari segi person, process, produk, dan press. Semua kepribadian ini sangat penting diterapkan kepada siswa guna mengembangkan kreativitas dan mencapai hasil belajar dalam proses pembelajaran.

(Nursehah et al., 2021) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan konfigurasi dan gagasan baru yang berupa aktivitas imajinatif yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru atau kombinasi pengalaman masa lalu yang berkaitan dengan yang telah ada dalam situasi sekarang.

(Nonong Rahimah, 2020) mengemukakan bahwa kreativitas diperlukan tidak hanya untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan tetapi juga dalam pendidikan termasuk dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan melalui pendidikan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas kreatif yang

melibatkan imajinasi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran, rasa ingin tahu, maupun mencoba hal baru.

(D. Siregar, 2018) berpendapat bahwa kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap orang dan bukan merupakan sesuatu yang bisa diberikan dari luar. Kreativitas manusia lahir dengan lahirnya manusia itu. Setiap individu menunjukkan kecenderungan aktualisasi diri sejak lahir. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan ini karena kreativitas merupakan keterampilan yang sangat penting dalam perjalanan hidup manusia.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli di atas menunjukkan bahwa pentingnya kreativitas siswa dalam menentukan keberhasilan pada saat proses pembelajaran siswa karena proses belajar tidak akan berkembang kalau siswa hanya menerima saja materi guru yang disampaikan dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran tetapi pembelajaran akan timbul ketika guru mengembangkan kreativitas belajarnya dan melibatkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu inovasi atau gagasan baru yang dimiliki oleh setiap individu, kreativitas tumbuh sejak dari lahirnya individu tersebut. Kreativitas diperlukan dalam proses pembelajaran guna dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan maupun dalam pendidikan saat dalam proses pembelajaran. Mengembangkan kreativitas dapat melibatkan imajinasi seseorang dengan mengembangkan rasa ingin tahu serta mau mencoba hal baru.

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mewujudkan pribadi seseorang dengan mengintegrasikan diri sendiri, lingkungan maupun orang lain. Kreativitas terdiri dari person, process, produk, dan press, ini sangat penting diterapkan kepada siswa, agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Dalam pendidikan sekolah dasar kreativitas mengacu pada upaya memecahkan masalah secara efektif dan beretika sehingga dapat memfokuskan keterampilan kreativitas siswa.

2.1.8 Tujuan Kreativitas Siswa

Tujuan kreativitas siswa pada proses pembelajaran yaitu agar siswa mampu menghadapi sebuah tantangan dimasa yang akan datang serta di zaman yang akan berkembang dan mengalami perubahan sehingga dapat mendorong kreativitas siswa dalam menghadapi rintangan yang ada. Utami Munandar menyatakan bahwa tujuan dikembangkan kreativitas siswa (Widyaningrum, 2016) :

1. Kreativitas dapat mewujudkan dirinya sebagai kebutuhan setiap manusia.
2. Mengembangkan kreativitas dalam pendidikan formal dan perlu dikembangkan.
3. Kreativitas dapat memberikan kepuasan tersendiri.
4. Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup.

Yamin dalam (Y. A. Wibowo et al., 2020) juga mengatakan bahwa kreativitas dapat menghasilkan potensi yang belum terlihat secara sempurna melalui kemampuan berpikir kritis. (Warsita, n.d.) tujuan dari kreativitas siswa ini menciptakan ide-ide yang baru serta berusaha menghasilkan atau menghadirkan pola-pola baru guna untuk memenuhi kebutuhan hidup serta menyelesaikan suatu masalah. Adapun yang dapat dituju oleh kreativitas yaitu :

1. Kreativitas ini dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.
2. Kompetisi dalam berprestasi.
3. Membangun sumber daya manusia yang efektif.
4. Menemukan hal baru untuk menyelesaikan masalah.
5. Dapat mengembangkan pengetahuan.
6. Aspek penting dalam kesehatan mental.
7. Mempengaruhi kepemimpinan yang efektif.
8. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tujuan dalam kreativitas siswa menurut kreativitas yaitu :

1. Siswa dapat mewujudkan dirinya sebagai salah satu kebutuhan pokok manusia.
2. Kemampuan berpikir kreatif dapat menyelesaikan suatu masalah.
3. Siswa dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam belajar melalui kreativitas.

Kreativitas siswa juga bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu dalam memecahkan masalah, mengeluarkan ide-ide dan gagasan, serta siswa berani mengambil keputusan serta memiliki rasa ingin tahu dalam belajar.

2.1.9 Manfaat Kreativitas Siswa

Menurut pendapat (Tengah et al., 2023) adapun manfaat kreativitas adalah sebagai berikut :

1. Membuat hidup lebih indah, hal ini karena dikelilingi hal yang bervariasi. Memberikan atau menghadirkan hal-hal baru dengan menawarkan variasi yang didukung oleh kreativitas. Mencoba hal-hal baru yang berpositif dan menyenangkan.
2. Meningkatkan apresiasi terhadap ide orang lain, kreativitas dapat menjadikan seseorang yang selalu suka mengevaluasi ide dan gagasan orang lain, karena jiwa kreatif akan selalu ambis dalam hal-hal baru. orang kreatif selalu mampu mengevaluasi dan menerima ide orang lain, apapun latar belakang orang yang menyumbangkan ide tersebut.
3. Meningkatkan motivasi dan semangat hidup, orang kreatif tidak merasa takut kehilangan peluang karena dapat menghadirkan peluang itu sendiri. Kreativitas mampu menunjang semangat dan motivasi hidup seseorang dan tidak takut akan menghadapi masalah karna menyelesaikan setiap masalah dengan kreativitasnya.
4. Menjadi faktor kesuksesan dalam bisnis, kreativitas merupakan elemen penting dalam dunia bisnis, karna daya kreativitas memulai

dengan perencanaan atau menciptakan barang, cara produksi, pemasaran, serta cara mengikat konsumen untuk terus memakai produknya.

5. Awal terjadinya inovasi dan perubahan, kreativitas merupakan unsur paling penting dalam inovasi, sebab memiliki nilai kebaruan, erat dengan kreativitas, dan kreativitas tidak akan pas tanpa imajinasi.

Adapun pendapat lain dari (Sari et al., 2021) yaitu bahwa manfaat dari kreativitas siswa antara lain :

- a. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri. Kebutuhan dari manusia yaitu perwujudan diri manusia perlu bervariasi agar diakui karyanya.
- b. Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan penyelesaian pada suatu masalah.
- c. Kreativitas untuk memuaskan diri. Keberhasilan siswa dengan melakukan percobaan, penelusuran, segala upaya dapat memberikan kepuasan tersendiri.
- d. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup. Jelas terlihat bahwa orang yang mempunyai banyak ide, membuat penemuan baru, dan mempelajari teknologi baru memiliki prospek pendapatan yang lebih baik. Manfaat lainnya adalah mereka dapat memahami dan mengembangkan bakat yang telah dimiliki serta mengembangkan kreativitasnya.

2.1.9 Ciri-ciri Kreativitas Siswa

Menurut pendapat (Widyaningrum, 2016) mengemukakan bahwa ciri-ciri dari kreativitas yaitu :

- a) Senang mencari pengalaman baru.
- b) Merasa asyik dalam menyelesaikan tugas yang sulit.
- c) Mempunyai inisiatif.
- d) Mempunyai ketekunan yang kuat.
- e) Cenderung kritis kepada orang lain.
- f) Berani menyampaikan pendapat dan keyakinannya.
- g) Rasa ingin tahu yang tinggi.
- h) Peka, berenergi, dan tidak mudah putus asa.
- i) Percaya diri, berwawasan, dan penuh imajinasi.
- j) Memiliki rasa gembira dan keindahan.

Adapun pendapat lain dari (Handoyo, 2018) menyatakan bahwa kreativitas dapat dikenal melalui ciri-ciri dibawah ini :

- a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b) Bersikap terbuka pada hal baru.
- c) Rasa keinginan untuk menciptakan dan menganalisis.
- d) Lebih menyukai tugas yang sulit.
- e) Cenderung menganalisis jawaban yang luas dan memuaskan.
- f) Memiliki rasa gairah dan aktif dalam melakukan tugas.
- g) Berpikir fleksibel.

- h) Menanggapi pertanyaan dan memberikan jawaban yang banyak.
- i) Kemampuan menganalisis dan menghasilkan suatu yang baru.
- j) Mempunyai semangat untuk bertanya dan meneliti.
- k) Latar belakang membaca yang cukup luas.

Ciri-ciri kreativitas juga dapat ditandai sebagai berikut menurut (Yolanda Mustika Fitri, 2019) :

- a) Selalu ingin tahu.
- b) Memiliki rasa percaya diri.
- c) Mempunyai sifat mandiri.
- d) Berani menyampaikan pendapat.
- e) Berani mengambil resiko.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa ciri-ciri kreativitas yaitu memiliki rasa keingin tahuan yang sangat besar, memiliki percaya diri yang kuat dan memiliki sifat mandiri serta berani mengeluarkan pendapat dan berani mengambil resiko terhadap sesuatu yang dipelajarinya sehingga mampu memberikan gagasan-gagasan dan pendapatnya terhadap orang lain. Siswa juga akan terbuka terhadap pengalaman baru, siswa juga bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan serta mengharga dan siswa tertarik pada kegiatan kreatif

2.1.10 Jenis-jenis Kreativitas Siswa

Menurut muliawan dalam (Salsabila & Ramdhini, 2020) kreativitas dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Jenis kreativitas tersebut yaitu :

1. Memiliki kemampuan dalam mengenali suatu objek.
2. Kemampuan dalam berbicara.
3. Kemampuan dalam berpikir.
4. Kemampuan dalam menyusun kembali.
5. Memiliki kemampuan berimajinasi.
6. Kemampuan dalam merangkai bentuk.

Jenis kreativitas siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam berimajinasi serta mampu merangkai bentuk dan menyusun kembali sebuah objek atau gambar dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.1.11 Indikator Kreativitas

Kreativitas siswa merupakan suatu karakter dari seseorang, kreativitas siswa memiliki peranan penting sebab semakin besar kreativitas siswa maka semakin besar pula peluangnya untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Menurut (Sihombing et al., 2021) mengemukakan bahwa indikator dari kreativitas dapat dilihat dari :

- a. Berpikir lancar (*fluency*), merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Berpikir luwes (*flexibility*), merupakan kemampuan untuk memberikan bermacam-macam pemecahan serta pendekatan terhadap suatu masalah.

- c. Berpikir orisinal (*originality*), merupakan kemampuan untuk menimbulkan gagasan dengan cara yang asli, dan jarang diberikan kepada orang.
- d. Elaboratif (*elaboration*), merupakan kemampuan mengembangkan suatu masalah sehingga menjadi lengkap dan berbeda, dan didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.

Sependapat dengan (Fadlilah & Siswono, 2022) menyampaikan bahwa indikator kreativitas terbagi menjadi empat yaitu :

- a. Kefasihan (*fluency*), kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan cara interpretasi dan beragam.
- b. Keluwesan (*flexibility*) kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan pembaharuan.
- c. *Originality*, kemampuan siswa dalam memeriksa beberapa metode penyelesaian dengan cara yang berbeda dan unik.
- d. *Elaboration*, kemampuan siswa dalam mengembangkan masalah dengan cara berupa tabel, grafit ataupun gambar.

Yang diperkuat oleh (Maynari, 2019), mengemukakan bahwa indikator dari kreativitas sebagai berikut :

- a. *Fluency* (kelancaran), merupakan kemampuan dalam menciptakan suatu ide yang serupa untuk memecahkan permasalahan yang ada.
- b. *Flexibility* (keluesan), diartikan suatu kemampuan yang menghasilkan ide yang bermacam-macam.

- c. *Originality* (kraslian), memberikan respon yang unik dan luar biasa.
- d. *Elaboration*, kemampuan dalam menyatakan ide secara terinci.

2.1.12 Faktor yang mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas memiliki faktor-faktor yang mempengaruhinya, faktor tersebut dibedakan menjadi 2 yaitu faktor pendukung kreativitas siswa dan faktor penghambat kreativitas siswa yang dikemukakan oleh (Oci, 2016) sebagai berikut :

1. Faktor-faktor pendukung kreativitas siswa

a. Rangsangan

Rangsangan dapat muncul jika siswa mendapat rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif, siswa diberi stimulus agar memberikan sesuatu yang berbeda dalam setiap pembelajaran. Pada aspek kepribadian, siswa diberi stimulus untuk mengembangkan potensinya secara pribadi, misalnya percaya diri, keberanian dan ketahanan diri. Pada aspek psikologis siswa diberi stimulus agar memiliki rasa aman, kasih sayang dan penerimaan diri guna membuat siswa berani mencoba menciptakan, dan berinisiatif. Sikap ini sangat penting dalam kreativitas siswa.

b. Lingkungan

Kondisi lingkungan dapat menumbuhkan kembangkan kreativitas siswa. Oleh karena itu lingkungan yang kondusif sangat dibutuhkan bagi siswa yang dapat mendukung kreativitas siswa dalam kegiatan belajar.

c. Pendidik

Peran pendidik sangat mempengaruhi peserta didik dalam mengembangkan kreativitas siswa, karena guru menanamkan nilai-nilai dan sikap mental serta melatih keterampilan siswa.

2. Faktor penghambat kreativitas siswa yaitu :

- a. siswa tidak percaya diri akan kemampuan yang ia miliki dan ia selalu berkata tidak mampu atau tidak bisa.
- b. siswa tidak berani mencoba hal baru berkaitan dengan kreativitas siswa.
- c. sikap orang tua terlalu mencampuri cara belajar siswa sehingga siswa tidak diberikan kebebasan untuk mandiri. *Keempat*, sikap orang-orang disekitar yang suka mengkritik yang membandingkan siswa dengan orang-orang disekitarnya.

Sesuai dengan (Puspitasari & Wibowo, 2022) yang menyatakan bahwa adanya faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa yaitu :

1. Faktor pendukung kreativitas siswa

- a. Waktu. dengan memberikan waktu yang cukup kepada siswa dalam menciptakan karya dapat terwujudnya kreativitas siswa dengan kemampuannya.
- b. Keseempatan menyendiri. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk selalu berkreasi dan berinovatif dimanapun ia berada dan memberikan kesempatan siswa untuk aktif bertanya dan

menyampaikan pendapatnya sehingga dapat melatih kreativitas siswa.

- c. Dorongan. Siswa dapat dukungan dari orang-orang disekitarnya agar termotivasi untuk mengembangkan kreativitasnya.
- d. Sarana prasana sekolah yang menyediakan ektrakurikuler yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- e. Lingkungan yang mendukung. Guru menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan, aktif dan kreatif.
- f. Mendidik siswa selalu berkreaitif dengan memberikan pelatihan kepada siswa.

2. Faktor penghambat kreativitas siswa

- a. Waktu yang diberikan oleh guru untuk mengerjakan tugas sangatlah terbatas.
- b. Siswa tidak mendapat dorongan sehingga siswa tidak semangat dalam belajar.
- c. Lingkungan yang kurang mendukungnya kreativitas siswa.
- d. Guru belum optimal dalam memberikan dukungan serta memfasilitasi kreativitas siswa.

2.1.13 Pembelajaran Matematika

Menurut (Baharuddin & Hardianto, 2019) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika sebagai sarana berfikir ilmiah yang sangat penting dalam perkembangan ilmu yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa.

Matematika merupakan salah satu kunci ilmu dasar yang menentukan tingkat penguasaan teknologi yang dimiliki oleh bangsa.

Menurut (Saraswati & Agustika, 2020) mata pelajaran matematika memberikan bekal kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, inovatif, matematika perlu diberikan sejak jenjang pendidikan dasar. Melalui pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat menerapkan manfaatnya pada kehidupan sehari-hari.

Sependapat dengan (Nabila, 2021) matematika adalah sebuah mata pelajaran yang sudah dimulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar, matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang menggunakan konsep matematika, contohnya saat menghitung jumlah uang. Maka dari itu kita memerlukan pemahaman dan penguasaan ilmu matematika.

Menurut pendapat (Khotimah & As'ad, 2020) Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang penting diajarkan bagi siswa dari sekolah dasar, sebab pembelajaran matematika akan membantu suatu proses pemecahan masalah yang ada didalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan suatu sarana untuk siswa berpikir yang nyata dan jelas.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pengetahuan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari hal-hal yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Matematika

merupakan suatu ilmu yang wajib ada disekolah, baik dari jenjang SD, SMP, dan SMA, yang dirancannng agar siswa dapat menerapkan kegunaan ilmu matematika didalam kehidupannya.

Pembelajaran matematika juga merupakan mata pelajaran di dalam pendidikan yang paling penting diterapkan dari sekolah dasar karena matematika merupakan sebuah sesuatu kunci ilmu dasar yang dapat meningkatkan dalam penguasaan teknologi bagi suatu bangsa dan negara. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari misalnya dengan menghitung kita perlu mempelajari konsep dasar dari matematika. Belajar matematika dasar sejak dini sangatlah penting, karena kondisi otak dan saraf siswa pada usia dini sangat cepat dan kreatif dalam menyerap ilmu baru. Bermain dan belajar bisa menjadi salah satu cara yang efektif untuk belajar matematika, misalnya dengan berpura-pura menjadi penjual dan pembeli akan meningkatkan kemampuan berhitung dan cara berpikir anak.

2.1.14 Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang sangat penting diajarkan dari mulai sekolah dasar, karena pembelajaran matematika memiliki tujuan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan manusia sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika dijabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan pembelajaran matematika menurut (Nurfadilah & Lukman Hakim, 2019) agar siswa memiliki kemampuan seperti :

- a) memahami konsep matematika secara luwes,
- b) akurat dan efisien dalam memecahkan masalah,
- c) menggunakan penalaran pada pola dan sifat dalam menyusun bukti dan gagasan dan pernyataan matematika,
- d) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah,
- e) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram ataupun media lain guna memperjelas masalah.
- f) memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan seperti sikap percaya diri, rasa ingin tahu, dan minat belajar matematika dalam pemecahan masalah.

Adapun pendapat lain dari Widyasari dalam (Farhana et al., 2022) bahwa pembelajaran matematika sangat penting diajarkan bagi siswa karna betujuan sebagai berikut :

- a. Matematika selalu digunakan dalam kehidupan manusia.
- b. Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai.
- c. Matematika merupakan alat komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas.
- d. Digunakan dalam menyajikan informasi dari berbagai cara.
- e. Meningkatkan kemampuan yang logis dan ketelitian.
- f. Memberikan kepuasan terhadap pemecahan masalah yang menantang.

Dan diperjelas lagi oleh abdurahman dalam (Sholehah et al., 2018) bahwa tujuan matematika dalam belajarnya siswa yaitu :

- a. Matematika merupakan sarana berpikir yang luas dan jelas.
- b. alat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- c. sarana pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman.
- d. untuk mengembangkan kreativitas.
- e. untuk meningkatkan kesadaran terhadap budaya.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli diatas bahwa tujuan dari pembelajaran matematika merupakan sarana dan prasarana bagi siswa untuk menyelesaikan pemecahan masalah dalam kehidupannya sehari-hari melalui pola dan sifat dalam menyajikan informasi yang luas dan jelas dan meningkatkan kemampuan yang logis. Pentingnya pembelajaran matematika didalam pendidikan agar guru dapat melakukan persiapan pembelajaran matematika dengan sempurna, sehingga mencapai tujuan pembelajaran matematika secara efektif dan baik. Matematika diterapkan dalam pendidikan juga bertujuan agar siswa menerapkan konsep-konsep dasar matematika didalam kehidupannya sehari-hari guna mudah siswa dalam memecahkan masalah.

2.1.15 Ruang Lingkup Materi Pelajaran Matematika

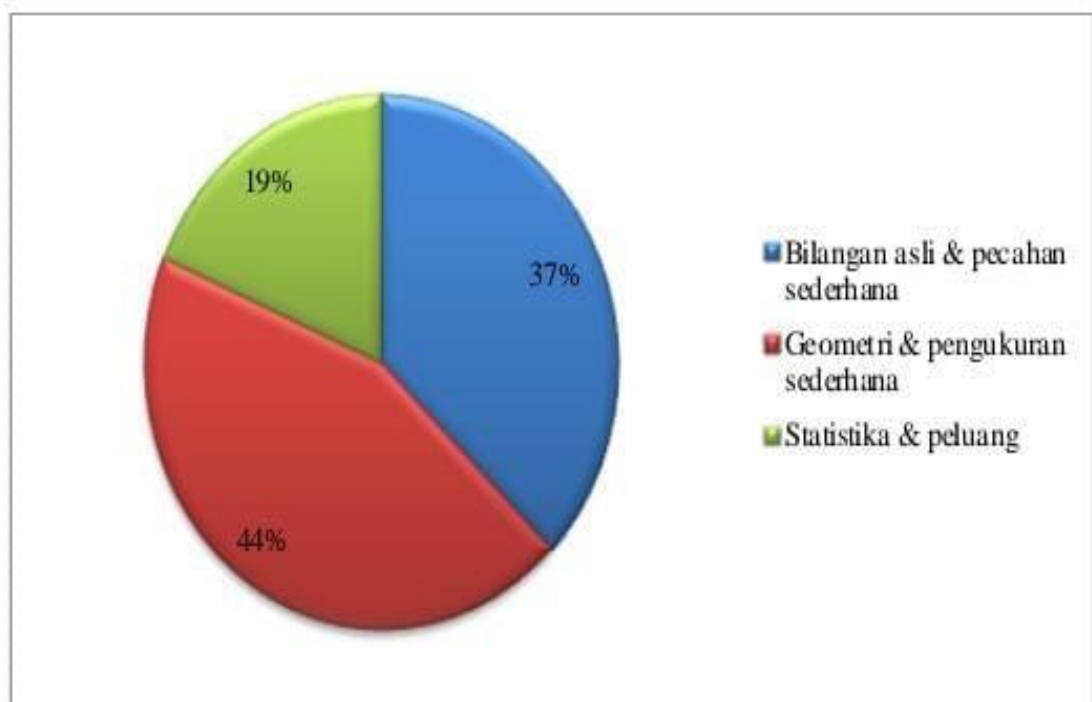
Matematika merupakan ilmu yang bersifat secara logis dan dapat dijadikan suatu alat untuk mengembangkan pola pikir pada siswa dalam membangun karakter pemikiran siswa yang teratur. Adapun ruang lingkup materi pada pembelajaran matematika jenjang SD/MI berdasarkan Pemdikbud No. 21 tahun 2016 dalam (Mizaniya, 2020) yaitu :

- a) bilangan asli dan pecahan sederhana,
- b) geometri dan pengukuran,
- c) statistika dan peluang.

Adapun distribusi ruang lingkup matematika sebagai berikut :

Gambar 2.1. Ruang Lingkup Pembelajaran

Matematika Kelas III



Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa distribusi ruang lingkup matematika pada kelas III dari buku guru dan siswa tematik revisi 2018 pada mata pelajaran matematika yaitu : materi bilangan asli dan pecahan 37%, materi geometri dan pengukuran sederhana 44%, statistika dan peluang 19%. Maka setelah dianalisis dan disimpulkan bahwa ruang lingkup

matematika pada materi geometri lebih besar, dimana bangun datar merupakan salah satu bagian dari geometri dan pengukuran yang diajarkan dari jenjang pendidikan sekolah dasar.

2.1.16 Materi Ajar “Bangun Datar”

Pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar mencakup pada materi pembelajaran bangun datar seperti mengidentifikasi bangun datar, mengukur panjang dan lebar pada bangun datar, ciri-ciri bangun datar, maupun mengidentifikasi sifat-sifat pada bangun datar, adapun tujuan pembelajaran pada materi bangun datar yaitu :

1. Melalui kreativitas, siswa mampu mengidentifikasi bangun datar dengan menggunakan metode *Picture and Picture*.
2. Melalui kreativitas, siswa mampu menghitung ukuran Panjang dan lebar pada bangun datar dengan menggunakan metode *Picture and Picture*.
3. Melalui kreativitas, siswa mampu mengenal ciri-ciri bangun datar dengan menggunakan metode *Picture and Picture*.
4. Melalui kreativitas, siswa mampu mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar dengan menggunakan metode *Picture and Picture*.

Pembelajaran pada mata pelajaran matematika pada materi ajar “Bangun Datar” siswa akan belajar mengenai bangun datar, mengukur bangun datar, ciri-ciri bangun datar, dan sifat-sifat bangun datar. Materi ini akan menumbuhkan tiga aspek dalam diri siswa yaitu aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik serta mengembangkan kreativitas pada

siswa dan menggali potensi pada diri siswa. Materi bangun datar juga memancing semangat belajar siswa dan meningkatkan minat belajarsiswa serta memotivasi siswa agar membuat siswa aktif didalam kelas sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang metode *Picture and Picture* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, termasuk juga penelitian terhadap kreativitas siswa. Maka dari itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pada bidang yang sama namun dengan objek dan teknik yang berbeda. Penelitian relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Dengan adanya penelitian relevan dalam penelitian adalah untuk menjadikan perbandingan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti dan menjadi sebuah landasan atau dasar dari sebuah penelitian. Penelitian relevan yang berkualitas juga akan menentukan kualitas dari sebuah penelitian yang dilakukan.

Ada beberapa penelitian relevan yang peneliti ambil yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Purba et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas III SD negeri 094155 Rambung Merah”. Penelitian tersebut menggunakan sampel penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol dan melakukan desain penelitian pretest dan posttest. Hasil analisis menyatakan bahwa hasil belajar siswa dalam menerapkan model *Picture and Picture* terhadap materi tematik pada kelas III memperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 49,28 dan pada nilai rata-rata *posttest* yaitu 91,89 yang

dimana terdapat pengaruh dari model *Picture and Picture* dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan dapat dilihat dari uji yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,688$ dan nilai Sig, $0,001 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Picture and Picture*.

Peneliti selanjutnya dilakukan oleh (Aisy & Ismah, 2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Aljabar” pada penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dengan desain *one grup pretest posttest* yang memiliki nilai rata-rata siswa dari 59,5 memiliki peningkatan menjadi 76,6. Peneliti menggunakan alat ukur dengan instrument tes dengan melakukan uji t yang memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,210 dan t_{tabel} 2,101 maka nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe picture and picture* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematika aljabar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Siregar, 2023) yang berjudul “Pengaruh Model *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku Pada Kelas III SD Negeri 091607 Sinaksak” penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *Onegroup pretest dan posttest* dengan populasi seluruh siswa kelas III SD Negeri 091607 Sinaksanak yang berjumlah 30 orang. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan observasi yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 44,6 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas

eksperimen yaitu 83,83. Hasil perhitungan pada uji t yaitu memperoleh t_{hitung} sebesar 41,260 dan t_{tabel} sebesar 1,697 dengan $df=59$ dan taraf signifikan 5%. Berdasarkan data ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($41,260 > 1,597$) dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap model *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 Aneka Benda Disekitarku kelas III SD Negeri 091607 sinaksak.

Pada penelitian yang relevan, peneliti sebelumnya sudah banyak melakukan penelitian mengenai metode *Picture and Picture* yang dilakukan untuk mempengaruhi hasil belajar dan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian mengenai metode yang sama yaitu metode *Picture and Picture* namun dengan tujuan yang berbeda yaitu terhadap kreativitas siswa. Dengan adanya metode pembelajaran *Picture and Picture* ini sangat penting untuk dilakukan dalam permasalahan tentang kreativitas ini. Permasalahan ini sering menjadi salah satu kendala yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat berpengaruh pada kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti menawarkan sebuah solusi berupa metode *Picture and Picture* untuk dapat mengasah kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di sekolah yang telah didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya.

2.3 Kerangka Konseptual

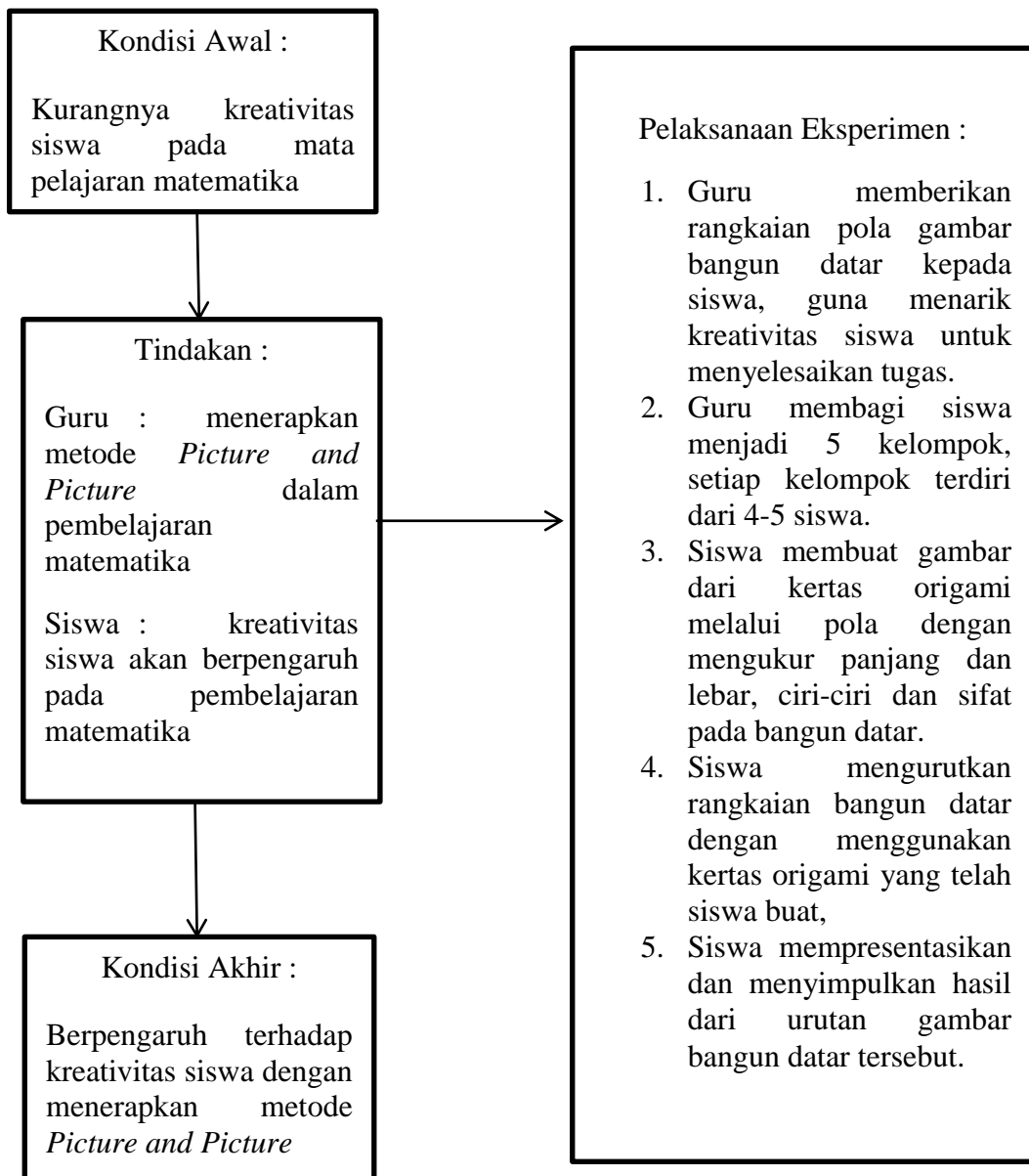
Pada dasarnya guru mengajar didalam kelas masih menjadi panutan dan pedoman siswa pada proses pembelajaran, serta guru masih sering menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah yang menjadi sebuah metode

pembelajaran satu-satunya yang efektif diterapkan dikelas, dan guru menentukan pembelajaran tanpa adanya persiapan yang maksimal dan bagaimana siswa dapat mampu berkeaktivitas dengan baik sedangkan dalam proses pembelajaran guru saja masih menggunakan metode ceramah yang tidak dapat mengembangkan kreativitas pada diri siswa.

Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, berdampak pada kreativitas siswa didalam kelas yang menurun sehingga kurangnya interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan suasana belajar didalam kelas menjadi kurang menyenangkan dan membosankan. Capaian tujuan pembelajaran juga menjadi tidak efisien dan kompeeratif yang telah disajikan oleh guru, maka dari itu didalam proses pembelajaran seharusnya guru dapat memberikan inspirasi serta motivasi kepada siswa, guna siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, siswa diberikan diberikan kesempatan aktif dan kreativitas serta melakukan diskusi dengan teman sekelas mereka dalam bentuk kelompok kecil dalam proses pembelajaran, sehingga semua siswa mampu aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Kerangka konseptual berkaitan dalam pelaksanaan kaitan dengan “Pengaruh Metode *Picture and Picture* terhadap Kreativitas Siswa Dikelas III Pada Mata Pelajaran Matematika SDN 095248 Bandar Masilam” untuk memudahkan pemahaman tersebut dapat digambarkan dalam peta konsep sebagai berikut :

**Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Metode *Picture and Picture*
Terhadap Kreativitas Siswa**



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, penelitian ini akan menemukan hipotesis untuk mengetahui pengaruh antara kedua variabel yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika Kelas III SDN 095248 Bandar Masilam

H₀ : Tidak terdapat pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas Siswa pada pembelajaran Matematika Kelas III SDN 095248 Bandar Masilam.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penilaian dalam pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif merupakan bentuk angka dengan berbagai klasifikasi, antara lain yaitu berbentuk nilai rata-rata, nilai maksimum dan presentase. Secara sistematis pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus statistika yang sesuai dengan sifat dan jenis data. Menurut (Susanto et al., 2024) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan dengan teknik ilmiah dalam mengumpulkan data, melakukan analisis, dan menyimpulkan berdasarkan penelitian. Penelitian kuantitatif menggunakan pengujian hipotesis dan menggunakan populasi yang lebih luas dengan memberikan data yang kuat untuk melakukan kesimpulan dalam penelitian.

Pendekatan penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang sama dari segi tujuan dan materi pembelajaran namun kedua kelas tersebut mendapat perbedaan yang terletak dari segi penggunaan metode pembelajaran. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Picture and Picture* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan metode konvensional. Maka perlakuan yang diberikan hanya kepada kelompok eksperimen saja.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013) dalam jurnal populasi dapat diartikan sebagai daerah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi didalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 095248 Bandar Masilam Tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 2 kelas. Adapun jumlah populasi dalam pnelitian ini adalah siswa kelas III-A berjumlah 22 siswa dan III-B berjumlah 22 siswa, maka jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 44 siswa.

Tabel 3.2 Populasi

No	Kelas	Jumlah
1	III A	22 siswa
2	III B	22 siswa
Jumlah		44 siswa

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian jumlah kecil yang dimiliki oleh populasi tersebut, dan dianggap mewakili dari populasi tersebut. Adapun sampel yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh kelas III-A yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 7 orang perempuan dan seluruh kelas III-B yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Sampel yang diambil dari populasi ini merupakan desain penelitian yang dilakukan terhadap dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen kelas III-A yang berjumlah 22 siswa dan kelompok kontrol kelas III-B yang berjumlah 22 siswa . Penelitian sampel ini dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling*. Random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi tersebut, itulah yang menjadikan teknik pengambilan sampel ini dikatakan *simple* atau sederhana. (Sugiono:2017).

Tabel 3.3 Sampel

No	Keterangan	Kelas	Jumlah
1.	Kelas Eksperimen	III-A	22 siswa
2.	Kelas Kontrol	III-B	22 siswa
Jumlah			44 siswa

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk atribut atau nilai dari orang, obyek atau yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi kemudia ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2018). Terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel terikat (*dependent variabel*) dan variabel bebas (*independent variabel*). Variabel terikat adalah variabel yang tidak tergantung

pada variabel lainnya. Berkaitan dengan penelitian ini, variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Variabel Independent (*Independent Variable*)

Variabel independen (*Independent Variable*) atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependent (terikat), baik yang pengaruhnya positif maupun negative. Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah metode *Picture and Picture*.

b. Variabel dependen (*Dependent Variabel*)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang nilainya tergantung dari variabel lain, dimana nilainya dapat berubah. Variabel dependen sering juga disebut variabel respon yang dilambangkan dengan Y. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah kreativitas siswa.

3.4.2 Definisi Operasional

Pengertian operasional variabel adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya. Adapun Variabel beserta operasionalnya dijelaskan sebagai berikut :

a. Variabel Independent : *Metode Picture and Picture*

Metode *Picture and Picture* merupakan metode pembelajaran yang berbasis *kooperatif* dengan menggunakan alat bantu berupa gambar yang dipasangkan secara logis, guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, inovatif, dan kreatif sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

b. Variabel Dependen : Kreaivias siswa

Kreativias siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada, pentingnya kreaivitas siswa dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran karena siswa daoa berkembang dan dapat menerima suasana belajar yang baru.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik nontes yaitu dengan observasi. Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.

Alat penelitian yang digunakan adalah menggunakan lembar observasi pada saat proses pembelajaran. Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Observasi menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh guru atau observer. Lembar observasi ini menggunakan skala pengukuran skala *Likert* dengan bentuk *Ratingscale*. Menurut Sugiyono (2015), bentuk *ratingscale* dapat digunakan untuk pedoman observasi. *Ratingscale* yaitu mengetahui ada atau tidaknya perilaku dengan memberikan tanda centang dan menghitung skor pada daftar lembar observasi. Pernyataan tersebut berupa nilai skor yang telah diberikan.

3.5.1 Lembar Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi meliputi pengumpulan data proses dan hasil dari tindakan yang dilakukan didalam kelas. Lembar observasi digunakan untuk mencatat proses dari aktivitas sehari-hari siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan bentuk *ratingscole* untuk mencatat beberapa aspek.

Aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara mengukur kreativitas siswa dengan menggunakan lembar observasi. Berikut kisi-kisi observasi siswa sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Siswa

No	Indikator	Pernyataan Nomor
1.	Berpikir Lancar	1, 5, 8
2.	Berpikir Luwes	2, 3, 7, 11, 13
3.	Berpikir Orisinal	4, 10, 12, 14
4.	Elaboratif	6, 10, 15

Tabel 3.5 Kisi-kisi Tes Kreativitas Siswa

No	Aktivitas yang diamati	Skor Maksimum
1.	Berpikir Lancar	4
2.	Berpikir Luwes	4
3.	Berpikir Orisinil	4
4.	Elaboratif	4
Jumlah		16

Sumber : (Haryanti & Saputra, 2019)

Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian

No.	Angka	Kriteria
1.	80 – 100	Sangat Kreatif
2.	66 – 79	Kreatif
3.	56 – 65	Cukup Kreatif
4.	0 – 55	Kurang Kreatif

Sumber : Arikunto (2014)

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan analisis data, yang mana data ini akan mengetahui sampai mana kemampuan atau masalah-masalah dari sebuah penelitian. Teknik analisis data merupakan alat yang digunakan untuk megerahui bagaimana mengelola data agar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini untuk menguji dan menganalisis data-data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan kisi-kisi lembar

observasi siswa dengan melakukan beberapa uji yaitu uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

3.6.1 Uji Validitas *Expert Judgment*

Istilah validitas (*validity*) yaitu terkait dengan hasil pengukuran atau pengamatan. Menurut (Janna & Herianto, 2021) uji validitas adalah uji yang berfungsi untuk mengukur suatu alat ukur valid atau tidak valid, alat ukur tersebut dapat dilihat dari pernyataan yang ada di dalam kuesioner. Pada penelitian ini menggunakan pengujian validasi instrument dengan mengkonsultasikan oleh validator ahli (*expert judgment*) meminta pertimbangan untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis, apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Kriteria pemilihan *expert judgment* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidang kurikulum yang divalidasi oleh bapak Sudarto S.Pd., MS. Peneliti juga meminta bantuan kepada dosen pembimbing skripsi untuk menganalisis apakah materi instrument sesuai dengan variabel yang akan diukur.

Pengujian validitas isi instrument dengan cara *expert judgment* adalah melalui menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan peneliti dan butir-butir pertanyaannya. Hasil validitas isi oleh *expert judgment* yang telah menyatakan bahwa instrument kreativitas siswa telah valid, selanjutnya diuji cobakan. Selain validitas isi, perlu juga dibuktikan dengan validitas Konstruk. Pembuktian validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrument dapat mengukur konstruk teoritis yang hendak diukurnya. Berikut

teknik perhitungan dari hasil instrument dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketetapan seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian Penilaian Expert

Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76 % - 100 %	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
51 % - 75 %	Layak	Tidak perlu direvisi
26 % - 50 %	Kurang Layak	Direvisi
0 % - 25 %	Tidak Layak	Direvisi

(Sumarsih, 2022)

3.6.2 Uji Prasyarat Analisis Data

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Pengujian normalitas yang dilakukan dengan uji Shapiro Wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Pengujian SPSS versi 23.0 *for windows* adalah sebagai berikut :

Pengambilan keputusan dengan melihat nilai signifikan (sig).

- a) Jika nilai sig \geq dari 0.05 = normal.
- b) Jika nilai sig $<$ dari 0.05 = tidak normal.

Langkah-langkah uji normalitas menggunakan SPSS sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS.
2. Klik variabel view, isi di kolom dependent list dengan variabel yang ingin di uji.
3. Pilih *both* pada *display*, centang bagian *descriptive*, lalu isi *confidence interval for mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan, kemudian klik *continue*, lalu klik *plots* dan beri centang pada *normality plot with test*, jika sudah klik *continue* lalu klik ok.

3.6.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan anova. Analisis varian anova adalah bahwa varian dari populasi adalah sama.

Pengambilan keputusan dengan melihat nilai signifikan (sig).

- a) Jika nilai sig > 0.05 = homogen.
- b) Jika nilai sig ≤ 0.05 = tidak homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS.
2. Pada halaman data view masukan data yang sudah disiapkan, lalu klik *analyze – compare means – one-way anova – kreativitas* pindah ke kotak

dependent dan kelas pindah ke kotak factor – lalu klik *options* – lalu untuk uji homogenitas pilih *homogeneity of variance test* dan berikan tanda centang – klik *continue* – klik oke.

3.6.3 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan metode Paired T Tes. Uji ini merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan dua variabel dalam satu kelas dan juga digunakan untuk menguji pada satu sampel yang terdapat treatment kemudian akan dibandingkan rata-rata sampel tersebut.

Perhitungan uji hipotesis (uji t) dengan *independent sample t-test* dengan nilai signifikannya yaitu 5% (0,05) maka kriteria pengambilan keputusan uji t.

Pengambilan keputusan uji t dengan melihat nilai signifikan (sig).

- a) Jika nilai sig. (2-tailed) $< \alpha$ 0.05 = H_a diterima, H_0 ditolak, berarti metode *Picture and Picture* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa kelas III pada mata pelajaran matematika SDN 095248 Bandar Masilam.
- b) Jika nilai sig. (2-tailed) $> \alpha$ 0.05 = H_0 ditolak, H_a diterima, berarti metode *Picture and Picture* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa kelas III pada mata pelajaran matematika SDN 095248 Bandar Masilam.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada Penelitian ini akan diuraikan data hasil dan pemhasan penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitan ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 095248 Bandar Masilam dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 44 siswa. Data yang dihasilkan dari penelitian ini diambil dari hasil lembar observasi kreativitas siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data untuk melihat kreativitas siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu harus melakukan validitas lembar observasi kepada validator ahli (*expert Judgment*) untuk mengetahui pernyataan-pernyataan yang layak dijadikan instrument dalam penelitian.

4.1.1 Uji Validitas *Expert judgment* (Ahli)

Uji validitas *expert judgment* (ahli) adalah instrument yang benar-benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Sebelum menggunakan lembar observasi, peneliti terlebih dahulu melakukan uji kelayakan yang harus disetujui oleh validator, validator ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada lembar observasi yang akan digunakan. Validasi ahli lembar observasi kreativitas siswa divalidasi oleh bidang

kurikulum dari SDN 095248 Bandar Masilam yaitu bapak Sudarto S.Pd., Ms, yang dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2024. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrument.

Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Expert Judgment

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maks	Skor Perolehan
1.	Berpikir Lancar	4	4
		4	4
		4	4
2.	Berpikir Luwes	4	4
		4	4
		4	4
		4	4
		4	4
3.	Berpikir Orisinil	4	4
		4	4
		4	4
		4	4
4.	Elaborative	4	4
		4	4
		4	4
Jumlah			60

Hasil validitas dari validator ahli yang terdiri dari 6 aspek penilaian adalah pada indikator pertama yaitu berpikir lancar yang berisi 3 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator kedua yaitu berpikir luwes yang berisi 5 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ketiga yaitu berpikir orisinil yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator

keempat yaitu elaborative yang berisi 3 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 60 dari 60 skor yang diharapkan. Sehingga presentasi hasil penilaian instrument validitas kreativitas siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{60}{60} \times 100\%$$

$$= 100 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka penelitian yang dilakukan validator terhadap instrument validitas kreativitas siswa memiliki nilai 100%. Hasil validitas ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli

Validator	Total skor	Presentase	Kriteria	Keterangan
Sudarto, S.Pd., MS	60	100 %	Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil tabel 4.2 hasil validitas ahli dari validator ahli oleh Bapak Sudarto, S.Pd., MS, diperoleh total skor 60 dengan presentasinya 100% termasuk dalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu revisi. Hasil validitas ahli dapat dilihat pada lampiran 5 halaman nana.

4.1.2 Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan tujuan melihat data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak serta melihat data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak.

4.1.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dikatakan normal apabila pada taraf signifikan 5% jika nilai Sig. > 0,05. Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS Statistic 23.0 hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Kategori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Kreatif	80-100	0	0 %
Kreatif	66-79	8	37 %
Cukup Kreatif	56-65	9	41,5 %
Kurang Kreatif	≤ 55	5	21,5 %
Jumlah		22	100%

Tabel 4.4 Hasil Postest Kelas Eksperimen

Kategori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Kreatif	80-100	18	81 %
Kreatif	66-79	4	19 %
Cukup Kreatif	56-65	0	0 %
Kurang Kreatif	≤ 55	0	0 %
Jumlah		22	100%

Tabel 4.5 Hasil Pretes Kelas Kontrol

Kategori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Kreatif	80-100	0	0 %
Kreatif	66-79	2	9 %
Cukup Kreatif	56-65	7	31,5 %
Kurang Kreatif	≤ 55	13	58,5 %
Jumlah		22	100%

Tabel 4.6 Hasil Postest Kelas Kontrol

Kategori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Kreatif	80-100	0	0 %
Kreatif	66-79	3	13,5 %
Cukup Kreatif	56-65	11	49,5 %
Kurang Kreatif	≤ 55	8	37 %
Jumlah		22	100%

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kreativitas Siswa**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KELAS EKSPERIMEN	.134	22	.200 [*]	.935	22	.157
KELAS KONTROL	.171	22	.093	.927	22	.108

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan Shapiro Wilk diperoleh nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar $0,157 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,108 > 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian data lebih dari nilai Sig. $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan berarti sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama.

4.1.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah varians sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian, “jika nilai signifikansi > 0.05 maka dapat dikatakan bahwa varians data bersifat homogen”. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kreativitas Siswa

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KREATIVITAS_SISWA	Based on Mean	.605	1	42	.441
	Based on Median	.735	1	42	.396
	Based on Median and with adjusted df	.735	1	41.906	.396
	Based on trimmed mean	.604	1	42	.441

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh $0,441 > 0,05$ dimana hasil pengujian data lebih dari nilai sig. $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kedua varian homogen.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta dalam menentukan analisis data akhir atau uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Uji hipotesis ini menggunakan uji t independent sample t-test dengan berbantuan SPSS

Statistic 23.0 dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependen, apakah berpengaruh atau tidak. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS *Statistic 23.0* disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Kreativitas Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
KREATIVITAS_ SISWA	Equal variances assumed	.605	.441	37.805	42	.000	19.455	.515	18.416	20.493
	Equal variances not assumed			37.805	41.460	.000	19.455	.515	18.416	20.493

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 37,805 sedangkan untuk t_{tabel} pada $N=44-2$ yaitu maka $t_{hitung} 37,805 > t_{tabel} 1,681$. Ini menunjukkan ada pengaruh yang diberikan, pada tabel diatas jika dilihat dari nilai sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang artinya H_a diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode picture and picture terhadap kreativitas

siswa di kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Picture and Picture*, kreativitas siswa dengan menggunakan metode konvensional dan pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa di kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam. Berdasarkan hasil dari hasil penelitian diatas, maka dapat dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut :

4.2.1 Observasi Kreativitas Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol

Kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika di kelas kontrol yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional selama proses pembelajaran. Dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Kreativ	66-79	2	9%	Tuntas
Cukup Kreativ	56-65	7	31,5 %	Tidak Tuntas
Kurang Kreativ	≤ 55	13	58,5 %	
Total		22	100%	
Rata-rata			≤ 55	
Nilai Maksimum			55	
Nilai Minimum			41,7	

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 22 responden atau sampel terdapat 58,5 % kreativitas siswa

dalam kategori kurang, 31,5 % kreativitas siswa dalam kategori cukup, 9 % kreativitas siswa dalam kategori baik. Rata-rata kreativitas siswa dengan menggunakan metode konvensional yaitu 55 berada pada rentang nilai internal ≤ 55 yang berarti pada kategori kurang.

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Kreativ	66-79	3	13,5%	Tuntas
Cukup Kreativ	56-65	11	49,5 %	Tidak Tuntas
Kurang Kreativ	≤ 55	8	37 %	
Total		22	100%	
Rata-rata			65	
Nilai Maksimum			65	
Nilai Minimum			56	

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 22 responden atau sampel terdapat 37 % kreativitas siswa dalam kategori kurang, 49,5 % kreativitas siswa dalam kategori cukup, 13,5 % kreativitas siswa dalam kategori baik. Rata-rata kreativitas siswa dengan menggunakan metode konvensional yaitu 55 berada pada rentang nilai internal ≤ 55 yang berarti pada kategori kurang.

4.2.2 Observasi Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen

Kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika di kelas eksperimen yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *picture and picture* selama proses pembelajaran. Dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Kreativ	66-79	8	37%	Tuntas
Cukup Kreativ	56-65	9	41,5 %	Tidak Tuntas
Kurang Kreativ	≤ 55	5	21,5 %	
Total		22	100%	
Rata-rata				
Nilai Maksimum			65	
Nilai Minimum			56	

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 22 responden atau sampel terdapat 21,5 % kreativitas siswa dalam kategori kurang, 41,5 % kreativitas siswa dalam kategori cukup, 37 % kreativitas siswa dalam kategori baik. Rata-rata kreativitas siswa dengan menggunakan metode *picture and picture* yaitu 90 berada pada rentang 80-100 yang berarti dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria
Sangat Kreativ	80-100	18	81%	Tuntas
Kreativ	66-69	4	41,5 %	Tidak Tuntas
Total		22	100%	
Rata-rata			95	
Nilai Maksimum			65	
Nilai Minimum			56	

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 22 responden atau sampel terdapat 22,5 % kreativitas siswa dalam kategori kurang, 41,5 % kreativitas siswa dalam kategori cukup, 36 %

kegiatan kreativitas siswa dalam kategori baik. Rata-rata kreativitas siswa dengan menggunakan metode *picture and picture* yaitu 90 berada pada rentang 80-100 yang berarti dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa kreativitas siswa kelas III SDN 095248 Bandar Masilam dengan menggunakan metode konvensional dalam kategori kurang dan dengan menggunakan metode *picture and picture* termasuk dalam kategori sangat baik.

4.2.3 Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam

Analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan uji t-test dengan bantuan program *SPSS versi 23.0 for windows* untuk mengetahui masing-masing variabel memiliki berpengaruh atau tidak, yaitu variabel X dan Y. Hasil dari analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa Metode *Picture and Picture* mempunyai nilai yang signifikan sebesar 0,000. Maka dapat dikatakan disimpulkan bahwa jika nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima atau terdapat pengaruh metode *Picture and picture* terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan diperoleh rata-rata kreativitas siswa kelas eksperimen (metode *Picture and Picture*) adalah sebesar 86,5. Sedangkan rata-rata kreativitas siswa pada kelas kontrol (metode konvensional) sebesar 53,6. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Picture and Picture* dapat mempengaruhi kreativitas siswa daripada menggunakan metode konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari perhitungan diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat adanya pengaruh metode *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa di kelas III pada mata pelajaran matematika di SDN 095248 Bandar Masilam.
2. Kreativitas siswa pada pembelajaran matematika sebelum menggunakan metode konvensional sangat rendah ini terlihat siswa yang belum memenuhi nilai KKM, dan rata-rata kreativitas siswa yaitu sebesar 53,6 yang berada pada rentang nilai internal ≤ 55 yang berarti dalam kategori kurang.
3. Kreativitas siswa pada pembelajaran matematika sesudah menggunakan metode *Picture and Picture* mengalami peningkatan yang memenuhi nilai KKM, dan rata-rata kreativitas siswa yaitu sebesar 86,5 yang berada pada rentang nilai internal 80-100 yang berarti dalam kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian diatas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah, peneliti menyarankan untuk merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih efektif,

menyenangkan dan menarik untuk siswa seperti khususnya metode *Picture and Picture*.

2. Bagi Guru, mengingat bahwa metode *Picture and Picture* berpengaruh terhadap kreativitas siswa di sekolah dasar, maka peneliti menyarankan untuk menggunakan metode *Picture and Picture* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mempengaruhi kreativitas siswa.
3. Bagi Peneliti, diharapkan untuk meneliti hal yang sama dengan tempat yang berbeda sehingga menjadi perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhayuda Prabowo, A. D. (2020). Upaya guru bimbingan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa di MTs Negeri 3 Klaten. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 61.
<https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i1.2302>
- Adib, A. (2021). Metode Pembelajaran Kitab Kuning di Pondok Pesantren. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 232–246. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/issue/view/6>
- Aditya, F. A., Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Picture and Picture Pada Materi Pecahan Kelas Ii Sd Muhammadiyah 9 Surabaya Masa Pandemi Covid-19. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 123–137.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.185>
- Ahyat, N. (2017). EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. *Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- Aisy, M. R., & Ismah, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Materi Aljabar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), 85. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.85-90>
- Aisyah, N., Ijudin, I., Marliyana, C., & Nurlaeni, W. (2023). Analisis Metode Picture and Picture dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 104.
<https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2889>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Baharuddin, & Hardianto. (2019). Efektifitas penerapan model pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 2, 22–33. doi:10.30605/cjpe.212019.105
- Cahyani, A. E. M., Mayasari, T., & Sasono, M. (2020). Efektivitas E-Modul Project Based Learning Berintegrasi STEM Terhadap Kreativitas Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 15.
<https://doi.org/10.20527/jipf.v4i1.1774>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>

- Dewi Anggelia, Ika Puspitasari, & Shokhibul Arifin. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398–408. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).11377](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).11377)
- Fadlilah, C., & Siswono, T. Y. E. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Asimilasi (Assimilating) Dan Konvergen (Converging) Dalam Memecahkan Masalah Numerasi. *MATHEdunesa*, 11(2), 548–561. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p548-561>
- Fanani, A. (2014). Mengurai Kerancuan Istilah Strategi dan Metode Pembelajaran. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 171–192. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.576>
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fauziddin, M., & Mayasari, D. (2018). Pemanfaatan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 277. <https://doi.org/10.31004/jpt.v2i2.674>
- Griha, I., & Isa, T. (2017). Game Edukasi Sejarah Gerakan Kemuhammadiyah dengan Metode Picture and Picture Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 8(3), 171–180. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jbi/article/view/1319/1035>
- Handoyo, A. (2018). Hubungan Kreatifitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55.
- Haryadi, H. (2017). Efektifitas Strategi Pengajaran Edutainment Dengan Metode Picture and Picture Terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Materi Pokok Himpunan Pada Siswa Kelas VII MTs. Darussalam Bermi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 81. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.167>
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58–64. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>
- Hayati Putri, A., & Supriatna, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Sindangresmi. *Jurnal Soshum Insentif*, 51–66. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.220>
- Ibrahim, R. (2013). Pendidikan Multikultural : Pengertian , Prinsip , dan

- Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *Addin*, 7(1), 1–26.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>
- Khotimah, S. H., & As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 491–498.
- Marlina, L. (2020). Kajian Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i2.14>
- Marus, A. dan S. M. (2017). Dampak Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–9.
- Masril, M., Dakhi, O., Nasution, T., & Ambiyar, A. (2020). Analisis Gender Dan Intellectual Intelligence Terhadap Kreativitas. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 182. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1847>
- Maynari, N. (2019). *PROSES BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL BANGUN DATAR DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA* (pp. 236–245).
- Mizaniya, M. (2020). Analisis Materi Pokok Matematika Mi/Sd. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 98. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a10.2020>
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79.
- Nonong Rahimah, A. (2020). *Profil Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematis Dan Gender*. 15(2), 59–67.
- Nugroho, M. B. (2015). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Smp N

- 10 Padangsidimpuan. *Jurnal EduTech*, 1(1), 1689–1699.
- Nurfadilah, S., & Lukman Hakim, D. (2019). Kemandirian Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 1214–1222.
- Nurlianti, N., & Napratilora, M. (2020). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Picture And Picture Oleh Guru Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Rasyid Simpang Tiga Sungai Luar Kecamatan Batang Tuaka. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 38–49. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.94>
- Nursehah, U., Primagraha, U., Primagraha, U., & Drill, M. (2021). *Penerapan Metode Drill and Practice*. 2(01).
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Oktaviana, E., Yudha, C., & Ulfa, M. (2018). *Menggunakan Metode Picture and Picture Di Kelas IV. 1*, 1–10.
- Purba, F. S., Napitupulu, R. P., & Simanjuntak, M. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kelas III. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 487–498. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3078>
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.105>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Salsabila, S., & Ramdhini, S. A. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *As-Sabiqun*, 2(1), 18–27. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.612>
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>

- Sari, S. Y., Indrawati, I., & Nugroho, A. D. (2021). Hubungan Keberbakatan dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 603–614. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1527>
- Sarumaha, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing Terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 15–37. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.956>
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitingjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Sindi Apriliyanti, Maya Dewi Kurnia, Jaja, J., & Cahyo Hasanudin. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP dengan Menerapkan Model Pembelajaran Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(3), 09–15. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.645>
- Siregar, D. (2018). *Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Kelas V MI NW Kelayu Jorong*. 12(1), 68–83.
- Siregar, Y. A. (2023). Pengaruh Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 122371 Pematang Siantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(1), 113–121.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sumarsih, D. (2022). *Validasi Instrumen Untuk Ekspert Review Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis*. 184–193.
- Supini, P., Sudrajat, R. T., & Isnaini, H. (2021). Pembelajaran Menulis Teks Drama dengan Menggunakan Metode Picture And Picture. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 4(1), 15–22. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/5664>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multi Disiplin*, 3(1), 1–12. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Tahsinia, J., Kusmiati, E., Chabibah, N., Rizkiah, M. K., & Belajar, K. (2019). *PENERAPAN MODEL PICTORIAL RIDDLE DALAM MENINGKATKAN*

KREATIVITAS BELAJAR. 114–123.

- Tengah, C., Dewi, N. K., Qurniati, A., & Yudha, R. K. (2023). *Stimulasi Kreativitas Pada Siswa-Siswi*. 4(2), 3777–3783.
- Warsita, B. (n.d.). *Kreativitas Dalam Pengembangan Media Vidio / Televisi Pembelajaran*. 85–99.
- Wibowo, N. (2016). *Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari*. 1.
- Wibowo, Y. A., Jordan, E., Elkasinky, A., Suryana, D. D., Putri, S. N., Puspitaningrum, H., J, D. R. N., Lestari, D. D., Oktavia, E., & Kinthen, N. (2020). *Pengembangan Bakat dan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di MI Muhammadiyah Sabrang Lor , Trucuk , Klaten*. 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i1.10939>
- Widyaningrum, H. K. (n.d.). *Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan*. 268–277.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>
- Wiyati. (2018a). Model Pembelajaran Picture and Picture, Membaca Permulaan Wiyati. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(April), 88–95.
- Wiyati, W. (2018b). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 88. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5357>
- Yolanda Mustika Fitri, F. M. (2019). Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 1–13.
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS V

TEMA 8 SUBTEMA 2

Satuan Pendidikan : SDN 095248 Bandar Masilam

Kelas / Semester : III / II

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 2 : Aku Anak Mandiri

Alokasi Waktu : 2 x 35 (JP)

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
PPKn 1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian Burung Garuda • Simbol sila- 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang Negara Garuda Pancasila • Mengenal arti bagian

<p>Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah.</p> <p>4.3 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila” di rumah.</p> <p>4.4 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.</p> <p>4.1 Memahami arti gambar pada lambang Negara “Garuda Pancasila”</p>	<p>sila Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makna Keberagaman • Arti lambang Negara 	<p>dari lambang Negara Garuda Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal arti semboyan Bhineka Tunggal Ika • Mengenal arti warna yang ada pada lambang Negara Garuda Pancasila • Mengidentifikasi sikap yang sesuai dengan pengamalan sila Pancasila
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang / simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta arti dalam bentuk visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan kemandirian dan kelengkapan seragam pramuka • Mandiri dalam mengambil keputusan • Kegiatan mandiri dalam beribadah • Cara berlatih kemandirian 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan menjawab sesuai teks yang di baca • Menulis cerita • Membaca dan menjawab pertanyaan sesuai teks yang dibaca • Mengamati berbagai contoh kemandirian dalam melaksanakan ibadah • Menulis manfaat pohon kelapa • Mengidentifikasi informasi pada bacaan
<p>PJOK</p> <p>3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>3.5 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan kelentukkan tubuh • Latihan bergerak seimbang 	<ul style="list-style-type: none"> • Berlatih kelentukkan badan • Bermain menirukan gerakan pohon

lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.		
Matematika 3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki 1.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bangun datar • Bentuk bangun datar • Contoh bangun datar • Ciri-ciri bangun datar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal berbagai bangun datar dari atribut seragam pramuka • Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar • Menggambar bangun datar sesuai ciri-ciri
SBdP 4.5 Mengetahui dinamika gerak tari 4.6 Memeragakan dinamika gerak tari	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan tinggi rendah irama pada lagu • Variasi pola irama pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Menari Tempurung • Mengenal variasi pola irama

3.4 lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.		
Matematika 3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki 4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bangun datar • Bentuk bangun datar • Contoh bangun datar • Ciri-ciri bangun datar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal berbagai bangun datar dari atribut seragam pramuka • Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar • Menggambar bangun datar sesuai ciri-ciri
SBdP 3.2 Mengetahui dinamika gerak tari 1.1 Memeragakan dinamika gerak tari	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan tinggi rendah irama pada lagu • Variasi pola irama pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Menari Tempurung • Mengenal variasi pola irama

Bandar Masilam, Februari 2024

Diketahui
Kepala Sekolah




Hamlun, S.Pd
NIP. 196905032001031001

Wali Kelas III-A



Nani Saragih, S.Pd.
NIP. 196602051986042003

Peneliti



Diana Wahyuni
NPM : 2002090007

Lampiran 2

Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 095248 Bandar Masilam
 Kelas / Semester : III / II
 Tema / Subtema : 8 (Prajaya Muda Karana) / 2 (Aku Anak Mandiri)
 Mata Pelajaran : Matematika
 Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Muatan Pelajaran Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.13 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	4.12.1. Menyimpulkan perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya

	dengan benar.
1.14 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	2.1.13 Menyajikan contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menganalisis berbagai bentuk bangun datar serta menyebutkan ciri-cirinya melalui kegiatan berdiskusi dengan benar dan tepat.
2. Siswa mampu menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun datar dengan melihat yang ada dilingkungan sekitar dengan benar dan tepat.
3. Siswa mampu membuat pola bangun datar dengan merangkai sebuah kreasi melalui kertas dengan benar dan tepat.
4. Siswa mampu mengukur sisi bangun datar melalui pola bangun datar dengan benar dan tepat.
5. Siswa mampu mengelompokkan sifat-sifat bangun datar melalui hasil karya yang telah dibuat dengan benar dan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Tema 8 Praja Muda Karena subtema 2 Aku Anak Mandiri Mata Pelajaran Matematika : Bangun Datar.

E. Media / Alat, dan Sumber Belajar

1. Media : PPT
2. Alat Pembelajaran : Kertas Origami, Papan Tulis, Spidol.
3. Sumber Belajar : Buku Guru dan Siswa Tema Praja Muda Karena Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2016).

F. Metode Pembelajaran

Metode *Picture and Picture*.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendah	1. Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam dan	15 Menit

<p>uluan</p>	<p>dilanjutkan dengan berdoa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menyanyikan lagu sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kehadiran siswa yang tidak masuk pada hari ini. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 6. Guru menjelaskan konsep bahwa bangun datar adalah bangunan yang memiliki 2 dimesnsi, yaitu panjang dan lebar. 7. Guru juga menjelaskan konsep ciri-ciri dan sisi bangun datar. 8. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai bentuk benda-benda tersebut, siswa diminta menyebutkan benda lain yang berbentuk bangu datar. 9. Guru menampilkan dan menunjukkan gambar bangun datar kemudian bertanya jawab tentang bangun datar tersebut. 10. Guru memperlihatkan sebuah gambar yang berbentuk bangun datar dan mengurutkannya. 	<p>45 Menit</p>

	<p>11. Guru bertanya kepada siswa bentuk bangun datar apa saja yang ada digambar? Berapa panjang sisi bangun datar tersebut? Apa ciri-ciri dan sifat-sifat bangun datar.</p> <p>12. Guru memberikan rangkaian gambar bangun datar lalu menyuruh siswa untuk mengurutkan gambar tersebut.</p> <p>13. Siswa melakukan kegiatan membuat pola gambar bangun datar, menyusun gambar bangun datar, mengukur sisi (panjang dan lebar) dan menyebutkan ciri-ciri serta sifat-sifat bangun datar.</p> <p>14. Siswa mempresentasikan hasil karya mereka lalu menyimpulkan melalui gambar yang telah mereka buat.</p>	
Penutup	<p>15. Guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>16. Guru memberikan soal evaluasi sebagai tugas dirumah.</p> <p>17. Guru mengingatkan kembali dan menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini.</p> <p>18. Guru dan siswa menyanyikan salah satu lagu daerah.</p> <p>19. Guru dan siswa mengucapkan rasa bersyukur dan berdoa.</p>	10 Menit

H. Penilaian

Jenis Penilaian	: Kompetensi Sikap (Afektif), Pengetahuan (Kognitif) dan Keterampilan (psikomotorik).
Teknik Penilaian	: Penilaian Praktik
Instrument Tes	: Terlampir
Instrumen Penilaian	: Terlampir

Bandar Masilam, Februari 2024

Diketahui
Kepala Sekolah**Hamim, S.Pd.****NIP. 196905032001031001**

Wali Kelas III-A

Nam Saragih, S.Pd.**NIP. 196602051986042003**

Peneliti

Diana Wahyuni**NPM : 2002090007**

RPP Kelas Kontrol

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 095248 Bandar Masilam
 Kelas / Semester : III / II
 Tema / Subtema : 8 (Praja Muda Karana) / 2 (Aku Anak Mandiri)
 Mata Pelajaran : Matematika
 Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, mendengar melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Muatan Pelajaran Matematika

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi
1.15	Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	4.12.2. Menyimpulkan perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
1.16	Mengelompokkan berbagai	2.1.14 Menyajikan contoh bangun

bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar.
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menganalisis berbagai bentuk bangun dengan mendengarkan penjelasan dari guru dengan benar dan tepat.
2. Siswa mampu menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun datar dengan melihat yang ada dilingkungan sekitar dengan benar dan tepat.
3. Siswa mampu mengukur sisi bangun datar melalui pola bangun datar dengan benar dan tepat.
4. Siswa mampu mengelompokkan sifat-sifat bangun datar melalui penjelasan guru dengan benar dan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Tema 8 Praja Muda Karena subtema 2 Aku Anak Mandiri Mata Pelajaran Matematika : Bangun Datar.

E. Media / Alat, dan Sumber Belajar

1. Alat Pembelajaran : Papan Tulis, Spidol.
2. Sumber Belajar : Buku Guru dan Siswa Tema Praja Muda Karena Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2016).

F. Metode Pembelajaran

Metode Konvensional

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam • Siswa berdoa dipimpin oleh guru atau satu siswa yang ditunjuk • Guru menyapa siswa kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran • Siswa menjawab pertanyaan guru tentang topik yang akan dibahas 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi • Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan guru • Guru menjelaskan materi bangun datar dan memperlihatkan gambar yang berkaitan dengan materi 	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal yang penting mengenai materi bangun datar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dimotivasi • Berdoa • Pengulangan Tugas 	10 menit

H. Penilaian

Jenis Penilaian : kompetensi Pengetahuan (kognitif)

Bentuk Tes : Tes Unjuk Kerja

Innstrumen Tes : Terlampir

Instrument Penilaian : Terlampir

Bandar Masilam, Februari 2024

Diketahui

Kepala Sekolah




Hamlin. S.Pd.
NIP: 196905032001031001

Wali Kelas III-B



Lina, S.Pd.

Peneliti



Diana Wahyuni
NPM : 2002090007

Lampiran 3



Tahukah kamu apa saja bangun datar yang ada digambar tersebut?

Tahukah kamu ciri-ciri dan sifat-sifat dari bangun datar?

Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau melengkung. Yang termasuk kedalam bangun datar adalah persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapezium, dan lingkaran. Pada materi ajar ini kita akan memfokuskan membahas tentang persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran saja.

a. Persegi



Setelah melihat gambar diatas, apa yang ada dibenakmu tentang bangun datar persegi tersebut? Jadi, persegi adalah bangun datar yang dibentuk oleh empat buah sisi yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku.

Ciri-ciri dan sifat-sifat bangun datar yaitu :

1. Memiliki 4 buah titik sudut.
2. Memiliki 4 buah sisi.
3. Terdiri atas 2 pasang sisi sejajar yang saling berhadapan yang ukurannya sama panjang.
4. Terdiri atas 4 buah sudut yang sama besar yaitu 90° .

b. Persegi Panjang

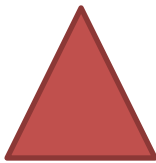


Perhatikan apa yang dapat kamu simpulkan setelah melihat bangun datar di atas? Dapatkah kamu menyebutkan ciri dan sifat bangun datar tersebut? Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.

Ciri-ciri dan sifat-sifat persegi panjang yaitu :

1. Memiliki empat buah sisi dan empat buah titik sudut.
2. Terdiri atas dua potong sisi sejajar yang saling berhadapan yang ukurannya sama panjang.
3. Terdiri atas empat buah sudut yang sama besar yaitu 90° (sudut siku-siku).

c. Segitiga

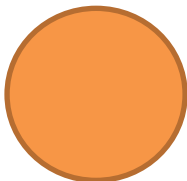


Bagaimana pendapat anda tentang gambar bangun datar di atas ? bisakah anda sebutkan apa saja yang dapat anda dapatkan ketika melihat gambar di atas? Jadi segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut yang saling berpotongan.

Ciri-ciri dan sifat-sifat segitiga yaitu :

1. Mempunyai 3 sisi dengan jumlah panjang dua sisinya lebih panjang dari panjang sisi lain.
2. Mempunyai 3 sudut yang jumlah besarnya 180 derajat.

d. Lingkaran



Berbentuk apakah gambar tersebut? Jadi, lingkaran merupakan bentuk bangun datar yang terdiri dari semua titik dalam bidang yang berjarak tertentu dari titik pusat.

Ciri-ciri dan sifat-sifat lingkaran yaitu :

1. Memiliki sudut 180°
2. Diameter membagi bangunan menjadi dua sisi yang seimbang.
3. Jari-jari menghubungkan titik pusat dan titik busur lingkaran.
4. Memiliki simetri putar dan lipat yang tidak terhingga jumlahnya.

Lampiran 4

Kisi-kisi Instrument Penilaian Kreativitas Siswa

Kelas III SDN 095248 Bandar Masilam

No	Aktivitas yang diamati	Skor Maksimum
1.	Berpikir Lancar	4
2.	Berpikir Luwes	4
3.	Berpikir Orisinil	4
4.	Elaboratif	4
Jumlah		16

Kisi-kisi Pedoman Observasi Kreativitas Siswa Kelas III SDN Bandar Masilam

No	Indikator	Pernyataan Nomor
1.	Berpikir Lancar	1, 5, 8
2.	Berpikir Luwes	2, 3, 7, 11, 13
3.	Berpikir Orisinil	4, 9, 12, 14
4.	Elaboratif	6, 10, 15

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT OBSERVASI KREATIVITAS SISWA

Tanggal :

Nama Validator :

Profesi :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi kreativitas siswa.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/ saran/ langsung dilembar validasi ini.
4. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom dibawah ini:
1 : tidak kreatif 2 : kurang kreatif 3 : kreatif 4 : sangat kreatif

Aspek Penilaian :

No	Aspek Yang di Nilai	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Berpikir Lancar	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan bermacam-macam penafsiran.				
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang benar.				
		Siswa bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.				
2.	Berpikir Luwes	Siswa mampu menerapkan konsep, sifat, atau aturan dalam pemecahan suatu masalah.				
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan satu cara, kemudian mengerjakan dengan cara lain.				
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang lebih variasi.				
		Siswa mampu memberikan pemecahan pada suatu gagasan.				

		Siswa mampu menyajikan hasil karya yang telah dibuat.				
3.	Berpikir Orisinil	Siswa mampu menciptakan ide-ide baru atau hasil karya yang berbeda dan benar-benar baru.				
		Siswa mampu mengolaboratif ide baru dalam memamparkan materi.				
		Siswa memiliki kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam suatu pemecahan masalah.				
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang berbeda atau mempunyai jawaban yang tidak terpikirkan oleh siswa lainnya.				
4.	Elaboratif	Siswa mampu mengolaborasikan materi menjadi sebuah karya.				
		Siswa mampu mengolaboratif ide baru dalam memamparkan materi.				
		Siswa mampu membuat laporan dengan detail yang berbeda.				

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrument lembar observasi pada kreativitas siswa sesuai dengan pendapat validator.

<input type="checkbox"/>	Setuju tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Setuju dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Perbaiki sebagian
<input type="checkbox"/>	Perbaiki total

Medan,2024

Validator

Sudarto S.Pd., MS

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT OBSERVASI KREATIVITAS
SISWA**

Tanggal : 16 Februari 2024
 Nama Validator : SUDARTO. S.pd.,MS
 Profesi : Bidang Kurikulum

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi kreativitas siswa.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/ saran/ langsung dilembar validasi ini.
4. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom dibawah ini:
 1 : tidak kreatif 2 : kurang kreatif 3 : kreatif 4 : sangat kreatif

Aspek Penilaian :

No	Aspek Yang di Nilai	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Berpikir Lancar	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan bermacam-macam penafsiran.				✓
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang benar.				✓
		Siswa bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.				✓
2.	Berpikir Luwes	Siswa mampu menerapkan konsep, sifat, atau aturan dalam pemecahan suatu masalah.				✓
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan satu cara, kemudian mengerjakan dengan cara lain.				✓
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang lebih variasi.				✓
		Siswa mampu memberikan pemecahan pada suatu gagasan.				✓
		Siswa mampu menyajikan hasil karya yang telah dibuat.				✓
3.	Berpikir Orisinil	Siswa mampu menciptakan ide-ide baru atau hasil karya yang berbeda dan				✓

		benar-benar baru.				
		Siswa mampu mengolaboratif ide baru dalam memamparkan materi.				✓
		Siswa memiliki kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam suatu pemecahan masalah.				✓
		Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang berbeda atau mempunyai jawaban yang tidak terpikirkan oleh siswa lainnya.				✓
4.	Elaboratif	Siswa mampu mengolaborasikan materi menjadi sebuah karya.				✓
		Siswa mampu mengolaboratif ide baru dalam memamparkan materi.				✓
		Siswa mampu membuat laporan dengan detail yang berbeda.				✓

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrument lembar observasi pada kreativitas siswa sesuai dengan pendapat validator.

Setuju tanpa revisi
 Setuju dengan revisi
 Perbaiki sebagian
 Perbaiki total

Medan, 16 Februari 2024

Validator



Sudarto S.Pd., MS

Lampiran 6

Lembar Observasi Kreativitas Siswa Kelas III

SDN 095248 Bandar Masilam

➤ **Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom dibawah ini:

1 : tidak kreatif 2 : kurang kreatif 3 : kreatif 4 : sangat kreatif

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan bermacam-macam penafsiran.				
2.	Siswa mampu menerapkan konsep, sifat, atau aturan dalam pemecahan suatu masalah.				
3.	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan satu cara, kemudian mengerjakan dengan cara lain.				
4.	Siswa mampu menciptakan ide-ide baru atau hasil karya yang berbeda dan benar-benar baru.				
5.	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang benar.				
6.	Siswa mampu mengolaborasikan materi menjadi sebuah karya.				
7.	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang lebih variasi.				
8.	Siswa bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.				
9.	Siswa mampu menimbulkan ide baru yang asli.				
10.	Siswa mampu mengolaboratif ide baru dalam memamparkan materi.				

11.	Siswa mampu memberikan pemecahan pada suatu gagasan.				
12.	Siswa memiliki kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam suatu pemecahan masalah.				
13.	Siswa mampu menyajikan hasil karya yang telah dibuat.				
14.	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan jawaban yang berbeda atau mempunyai jawaban yang tidak terpikirkan oleh siswa lainnya.				
15.	Siswa mampu membuat laporan dengan detail yang berbeda.				

Lampiran 7

Data Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Data Lembar Observasi Pretest Kelas Eksperimen SDN 095248 Bandar Masilam

No	Nama	Objek Yang Diamati Pada Lembar Observasi															skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Ramadani	2	2	4	3	1	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	38	63,3
2.	Riski Maulana	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	37	61,7
3.	Abdi Irawan	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	32	53,3
4.	Aditia Novel Deriabya	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	45	75
5.	Aditya Naufal Hrp	2	2	3	3	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	33	55
6.	Alda Kanaya	3		3	3	3	2	2	3		3	4	3	3	2	1	40	66,7
7.	Aliando Pratama	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	44	73,3
8.	Farzama Ramadhani	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	39	65
9.	Haikal Azka	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78,3
10.	Michel Anggun Tompul	2	2	3	2	4	2	3	3	3	2	1	3	4	2	2	38	63,3
11.	M. Fauzan Pratama	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	73,3
12.	Naziva Sakilla	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3	37	61,7
13.	Nur Aisyah	3	2	2	3	1	1	1	2	2	3	3	2	1	2	2	30	50
14.	Pitrah Asmaja	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	3	1	26	43,3
15.	Putri Bilqis	3	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	45	75
16.	Reydiktus Siallagan	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78,3
17.	Sanai Itakin Lubis	2	3	4	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	3	39	65
18.	Tanzilal Azizirrohim	3	1	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	29	48,3
19.	Vandu Wiranata	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	47	78,3
20.	William Damanik	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	1	39	65
21.	Sahqila Sahfitri	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	46	76,6
22.	R. M Azzam Bima Prasaki	2	2	4	3	1	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	38	63,3
																860	65,5	

**Hasil Data Lembar Observasi Posttest Kelas Eksperimen
SDN 095248 Bandar Masilam**

No	Nama	Objek Yang Diamati Pada Lembar Observasi															skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Ramadani	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	48	80
2.	Riski Maulana	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	50	83,3
3.	Abdi Irawan	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	51	85
4.	Aditia Novel Deriabya	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	56	93,3
5.	Aditya Naufal Hrp	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95
6.	Alda Kanaya	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	50	83,3
7.	Aliando Pratama	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	48	80
8.	Farzama Ramadhani	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	47	78,3
9.	Haikal Azka	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	55	91,7
10.	Michel Anggun Tompul	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	50	83,3
11.	M. Fauzan Pratama	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	55	91,7
12.	Naziva Sakilla	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95
13.	Nur Aisyah	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	56	93,3
14.	Pitrah Asmaja	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	54	90
15.	Putri Bilqis	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	57	95
16.	Reydiktus Siallagan	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	52	86,7
17.	Sanai Itakin Lubis	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78,3
18.	Tanzilal Azizirrohim	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	50	83,3
19.	Vandu Wiranata	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	47	78,3
20.	William Damanik	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	52	86,7
21.	Sahqila Sahfitri	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78,3
22.	R. M Azzam Bima Prasaki	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	50	83,3
Rata-rata																1136	86,5	

**Hasil Data Lembar Observas Pretestt Kelas Kontrol
SDN 095248 Bandar Masilam**

No	Nama	Objek Yang Diamati Pada Lembar Observasi11															skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Adrian Putra Siregar	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	39	65
2.	Alfarizi Akbar Prasetyo	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	3	2	2	25	41,7
3.	Athalia Putri	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	34	56,7
4.	Cindy Agustina	1	2	3	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	26	43,3
5.	Dharma Putra Nasution	2	2	4	3	1	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	38	63,3
6.	Elino Zaki Ramadan	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	31	51,7
7.	Eza Septiano Saputra	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	26	43,3
8.	Ega Syahputri	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	25	41,7
9.	Fatih Kinandar Lubis	2	2	3	2	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	1	28	46,7
10.	Gino Dwi Augusto	1	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	31	51,7
11.	Kamila Putri Anggraini	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	41	68,3
12.	Khairil Ahyar	3	2	2	3	1	1	1	2	2	3	3	2	1	2	2	30	50
13.	M. Aditya Pramana	1	3	2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	2	28	46,7
14.	M. Khoirul Amir	3	1	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	29	48,3
15.	Meylinda Ferdiana Putri	2	3	1	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	1	28	46,7
16.	Mikhaila Zahra Putri	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	33	55
17.	Muhammad Ibnu Abraham	3	3	3	1	1	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	35	58,3
18.	Muhammad Maulana Yusuf	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	3	1	26	43,3
19.	Mutiara Nafisah	2	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	39	65
20.	Rafiq Ananda	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	37	61,7
21.	Tiara Anandita	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	40	66,7
22.	Zahratul	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	1	39	65
		Rata-rata															708	53,6

**Hasil Data Lembar Observas Posttest Kelas Kontrol
SDN 095248 Bandar Masilam**

No	Nama	Objek Yang Diamati Pada Lembar Observasi11															skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Adrian Putra Siregar	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	39	65
2.	Alfarizi Akbar Prasetyo	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	42	70
3.	Athalia Putri	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	34	56,7
4.	Cindy Agustina	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	2	3	3	38	63,3
5.	Dharma Putra Nasution	2	2	4	3	1	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	38	63,3
6.	Elino Zaki Ramadan	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	31	51,7
7.	Eza Septiano Saputra	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	4	4	39	65
8.	Ega Syahputri	4	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	37	61,7
9.	Fatih Kinandar Lubis	2	2	3	2	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	1	28	46,7
10.	Gino Dwi Augusto	1	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	31	51,7
11.	Kamila Putri Anggraini	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	41	68,3
12.	Khairil Ahyar	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	33	56,7
13.	M. Aditya Pramana	1	3	2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	2	28	46,7
14.	M. Khoirul Amir	3	1	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	29	48,3
15.	Meylinda Ferdiana Putri	2	3	1	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	1	28	46,7
16.	Mikhaila Zahra Putri	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	33	55
17.	Muhammad Ibnu Abraham	3	3	3	1	1	2	3	3	2	4	1	2	3	3	2	36	60
18.	Muhammad Maulana Yusuf	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	3	1	26	43,3
19.	Mutiara Nafisah	2	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	39	65
20.	Rafiq Ananda	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	37	61,7
21.	Tiara Anandita	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	40	66,7
22.	Zahratul	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	1	39	65
Rata-rata																	749	57,9

Lampiran 8

No	Hasil Kreativitas Siswa			
	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
1.	65	65	63,3	80
2.	41,7	70	61,7	83,3
3.	56,7	56,7	53,3	85
4.	43,3	63,3	75	93,3
5.	63,3	63,3	55	95
6.	51,7	51,7	66,7	83,3
7.	43,3	65	73,3	80
8.	41,7	61,7	65	78,3
9.	46,7	46,7	78,3	91,7
10.	51,7	51,7	63,3	83,3
11.	68,3	68,3	73,3	91,7
12.	50	56,7	61,7	95
13.	46,7	46,7	50	93,3
14.	48,3	48,3	43,3	90
15.	46,7	46,7	75	95
16.	55	55	78,3	86,7
17.	58,3	60	65	78,3
18.	43,3	43,3	48,3	83,3
19.	65	65	78,3	78,3
20.	61,7	61,7	65	86,7
21.	66,7	66,7	76,6	78,3
22.	65	65	63,3	83,3
Rata-rata	53,6	57,9	65,5	86,5

Lampiran 9

DAFTAR PERNYATAAN DAN HASIL WAWANCARA

Berdasarkan observasi dan wawancara wali kelas III ibu Nani Saragih pada tanggal 11 Desember 2023 di SDN 095248 Bandar Masilam, sebagai berikut :

1. Kurikulum apa yang digunakan disekolah ini?

Guru : pada saat ini dari pihak sekolah masih menggunakan kurikulum 2013, tetapi untuk kelas satu dan kelas empat sudah menggunakan kurikulum merdeka.

2. Bagaimana seorang guru berupaya untuk memahami teori belajar sehingga teori pemecahan masalah dalam pembelajaran?

Guru : teori belajar sebenarnya dilakukan agar dalam proses pembelajaran terdapat perencanaan dan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan, namun saya sebagai seorang guru kurang mengerti dalam penggunaan teknologi di era 4.0 ini dan itu menjadi suatu kendala bagi saya dalam memahami bagaimana penggunaan dari metode atau metode pembelajaran, karena seorang guru harus memahami terlebih dahulu langkah-langkah dari metode dan model tersebut.

3. Apakah saat proses pembelajaran berlangsung guru dan tidak menggunakan model, media, dan metode saat mengajar?

Guru : ya, saya menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar.

4. Apakah saat proses pembelajaran guru pernah membuat forum diskusi kelompok?

5. Bagaimana seorang guru mengetahui kreativitas siswa dalam proses pembelajaran?

Guru : saya melihat dari keterampilan mereka ketika mengerjakan tugas yang saya berikan.

6. Apakah ibu pernah mencoba menyuruh siswa untuk membuat suatu karya pada saat proses pembelajaran?

Guru : pernah tapi jarang saya lakukan, mungkin saya akan sering membuat siswa untuk melakukan kegiatan membuat suatu karya agar siswa mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam diri siswa.

7. Apakah dalam pembelajaran yang ibu berikan efektif terhadap pengetahuan siswa?

Guru : menurut saya efektif-efektif saja hanya saja siswa itu kalau saya lihat kurang dalam kreativitas saja pada saat proses pembelajaran dan siswa kurang mengembangkan kreativitasnya.

8. Apakah guru menggunakan penilaian hasil belajar dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran?

Guru : iya, karena dari situ saya bisa melihat anak itu paham atau tidaknya pada pembelajaran yang telah dipelajarinya.

Lampiran 10**DOKUMENTASI**





FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

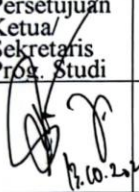
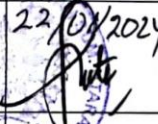
Nama Mahasiswa : Diana Wahyuni

N P M : 2002090007

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode <i>Picture and Picture</i> Terhadap Kreativitas Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 095248 Bandar Masilam	22/10/2024 
	Pengaruh Teknik <i>Ice-Breaking</i> Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Interaksi Manusia Di kelas V SD Ad-Durah T.A 2023/2024	
	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SD Ad-Durah T.A 2023/2024	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Oktober 2023

Hormat Pemohon,



Diana Wahyuni

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diana Wahyuni
 NPM : 2002090007
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika SDN 095248 Bandar Masilam”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2023
 Hormat Pemohon,

Diana Wahyuni

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 208 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Diana Wahyuni**
N P M : 2002090007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam**


Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa berlaku tanggal : **22 Januari 2025**

Medan, 10 Rajab 1445 H
22 Januari 2024 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Diana Wahyuni
NPM : 2002090007
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Picture and Picture* terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Ditejui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Diana Wahyuni
 NPM : 2002090007
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Picture and Picture* terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
13/10/2023	Acc Judul	
1/1/2024	Perbaiki tata cara Penulisan	
5/1/2024	Memperbaiki Tabel Nilai Siswa	
8/1/2024	Mengoreksi isi pada bab ii dan penulisan	
11/1/2024	Menambahkan kesimpulan pada Subjudul	
12/1/2024	Acc Proposal	

Medan, Januari 2024

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Diana Wahyuni
 NPM : 2002090007
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Picture and Picture* terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 095248 Bandar Masilam

Pada hari Kamis, tanggal 01 Februari, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2024

Disetujui oleh :

Pembahas

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



KELOMPOK PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1912/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/022022
 Pusat Administrasi Jalan Muhtar Beji No. 1 Medan 20226 Telp. (061) 622495 - 622497 Fax. (061) 622474 - 6221903
<https://kip.umhu.ac.id> kip@umhu.ac.id [umhuamedia](#) [umhuamedia](#) [umhuamedia](#) [umhuamedia](#)

Nomor : 391/IL3-AU/UMSU-02/F/2024
 Lamp : —
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 02 Sya'ban 1445 H
 12 Februari 2024 M

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 095248 Bandar Masilam
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Diana Wahyuni
 N P M : 2002090007
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 095248 Bandar Masilam

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.
 Wassalamu'alaikum


 Dikan

 Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd
 NIDN. 9064066201

****Penting!!****





PEMERINTAH KABUPATEN SIMALUNGUN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 095248 BANDAR MASILAM
KECAMATAN BANDAR MASILAM



Bandar Masilam, 9 Maret 2024

Nomor : 421.2/ /SDN-BM/2024
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Izin Riset

Kepada Yth,
 Bapak/Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
 Di
 Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dengan Hormat,

Sehubung dengan Surat nomor 391/11.3-AU/UMSU-02/F/2024, perihal permohonan izin riset dengan ini kami mengatakan bahwa :

Nama : Diana Wahyuni
 NPM : 2002090007
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan benar-benar melaksanakan penelitian di SD Negeri 095248 Bandar Masilam dengan judul **“Pengaruh Metode *Picture and Picture* Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 095248 Bandar Masilam”**

Dengan ini kami sampaikan beberapa hal :

1. Kami telah memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melakukan Riset.
2. Benar adanya, yang bersangkutan telah melaksanakan dan menyelesaikan riset untuk penyusunan tugas akhir berupa skripsi di sekolah SD Negeri 095248 Bandar Masilam.

Demikianlah surat balasan permohonan izin riset dari kami, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Hamlun, S.Pd
 NIP. 196905032001031001



FILE PENGARUH METODE PICTURE AND PICTURE TERHADAP
KREATIVITAS SISWA DI KELAS III PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SDN 095248 BANDA MASILAM.docx

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umsu.ac.id

Internet Source

8%

2

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

1%

3

repository.unja.ac.id

Internet Source

<1%

4

Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf
Tangerang

Student Paper

<1%

5

repository.upi.edu

Internet Source

<1%

6

journal.uinsi.ac.id

Internet Source

<1%

7

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1%

8

Imelsi Annissabrina, Hikmah Setia Nasrul,
Ilham Ifliadi, Dwi Septian Abimanyu, Agavin.

<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : Diana Wahyuni
Tempat / Tgl Lahir : Medan, 7 Agustus 2002
Alamat : Jl. A. Sani Muthalib Pasar 2 Barat Marelan
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Sudah Menikah
Warga Negara : Indonesia
No. Handphone : 0821-8269-8845

Data Orang Tua

Nama Ayah : Mardani
Nama Ibu : Srielyani
Alamat Orang Tua : Jl. A. Sani Muthalib Pasar 2 Barat Marelan

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 066658
2. MTSs Darul Ulum Budi Agung
3. SMA Swasta Budi Agung
4. Kuliah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, Juni 2024

Pembuat



DIANA WAHYUNI