

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MTS SUNAN GUNUNG JATI**

**SKRIPSI**



Oleh:

**DEWI RAHAYU**  
NIM. 208200060

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

## ABSTRAK

**Rahayu, Dewi.** 2024. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati. **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Kata kunci : Model *Picture and Picture*, Gaya Kognitif, Berpikir Kreatif, MTs Sunan Gunung Jati.**

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan, sehingga akan lebih mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun sampai saat ini, masih banyak guru yang kurang memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Permasalahan tersebut sama halnya dengan kegiatan belajar mengajar di MTs Sunan Gunung Jati, khususnya kelas VIII yang masih sering menggunakan model pembelajaran ceramah, sehingga pembelajaran masih dirasa kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal. Hal tersebut diketahui peneliti melalui wawancara kepada salah satu guru dan murid.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Picture and Pictures* ditinjau dari gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Gunung Jati dengan jumlah populasi 83, dan jumlah sampel 38 siswa, yang berasal dari kelas VIIIA yang berjumlah 19 anak sebagai kelas kontrol, dan kelas VIIC yang berjumlah 19 anak sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes *essay* berjumlah 10 soal, dan tes *Group Embedded Figure Test* (GEFT) berjumlah 25 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk mencari nilai mean, minimal, maksimal, dan standar deviasi. Kemudian juga menggunakan uji asumsi dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dan menggunakan uji hipotesis berupa uji t dan uji N-Gain.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati. Pernyataan tersebut berdasarkan dari hasil perhitungan uji T yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} 3.303 > t_{tabel} 1.688$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Atau juga dapat dilihat melalui nilai  $sig 0,002 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Pada perhitungan N-Gain juga didapatkan nilai rata-rata sebesar 59,40% pada kelas eksperimen yang memiliki kriteria cukup efektif, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

## **ABSTRACT**

**Rahayu, Dewi.** 2024. *Effectiveness of Using Picture and Picture Learning Model Reviewed from Cognitive Style on Creative Thinking Ability of MTs Sunan Gunung Jati Students.* **Thesis.** Tadris Departement Of Social Sciences, Faculty Of Tarbiyah And Teacher Training. Ponorogo State Islamic Institute. Supervisor, Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Keywords: Picture and Picture Model, Cognitive Style, Creative Thinking, MTs Sunan Gunung Jati.**

The use of appropriate learning models that are in accordance with students' needs will create quality and enjoyable learning, so that it will make it easier for students to achieve the expected learning goals. This problem is the same as teaching and learning activities at MTs Sunan Gunung Jati, especially class VIII which still often uses the lecture learning model, so that learning is still felt to be less effective and learning objectives cannot be achieved optimally. The researcher discovered this through interviews with one of the teachers and students.

The aim of this research is to determine the effectiveness of the Picture and Pictures interactive learning model in terms of cognitive style on the creative thinking abilities of class VIII students at MTs Sunan Gunung Jati

This research uses a quantitative approach with an experimental type of research. This research was carried out at MTs Sunan Gunung Jati with a population of 83, and a sample size of 38 students, with 19 students from class VIIIA as the control class, and class VIIIC with 19 children as the experimental class. The instruments used were an essay test with 10 questions, and a Group Embedded Figure Test (GEFT) with 25 questions. The data analysis technique used is descriptive statistics to find the mean, minimum, maximum and standard deviation values. Then also use assumption tests by carrying out normality tests and homogeneity tests, and using hypothesis tests in the form of t tests and N-Gain tests.

Based on the research results, data was obtained that the use of the picture and picture learning model in terms of cognitive style was effective on the creative thinking abilities of MTs Sunan Gunung Jati students. This statement is based on the results of the T test calculation which shows that  $t_{count} 3.303 > t_{table} 1.688$  which means  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Or it can also be seen through a sig value of  $0.002 < 0.05$ , which means  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. In the N-Gain calculation, an average value of 59.40% was also obtained in the experimental class which had quite effective criteria, so it can be said that the picture and picture learning model in terms of cognitive style is effective for the creative thinking abilities of MTs Sunan Gunung Jati students.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Dewi Rahayu

NIM : 208200060

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Risma Dwi Arisona, M.Pd.  
NIP. 199101102018012001

Ponorogo, 02 Oktober 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Arif Rahman Hakim, M.Pd.  
NIP. 198401292015031002

P O N O R O G O



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Dewi Rahayu  
NIM : 208200060  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : "Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati."

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 30 Oktober 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 8 November 2024

Ponorogo, 8 November 2024

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M.Si.  
Penguji I : Mukhlison Effendi, M.Ag.  
Penguji II : Risma Dwi Arisona, M.Pd.

()  
()  
()

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Rahayu

NIM : 208200060

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 14 Desember 2024

Penulis



Dewi Rahayu

PONOROGO

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Rahayu

NIM : 208200060

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima dan kingdom akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 2 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan

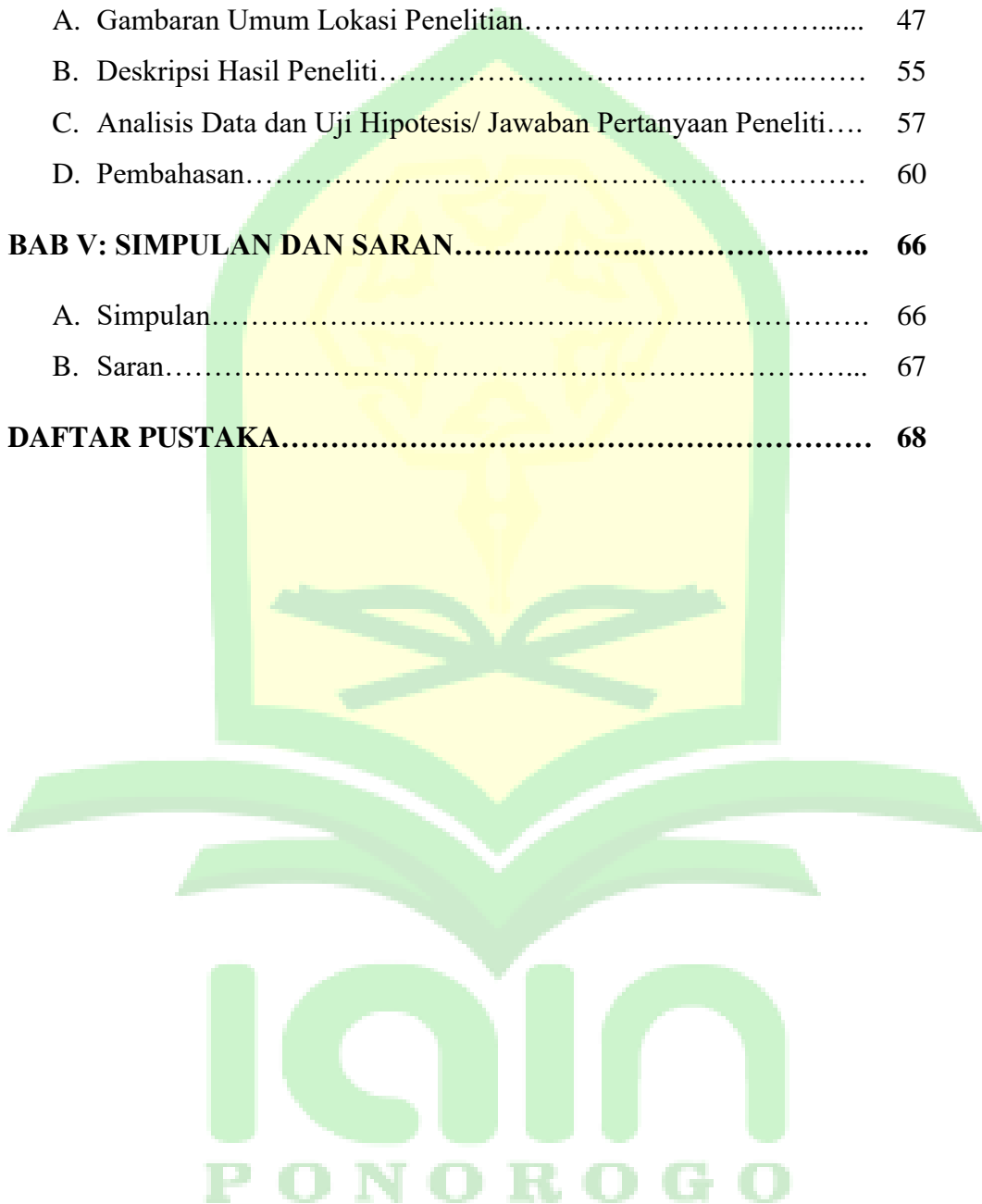
  
Dewi Rahayu  
208200060

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEABSAHAN TULISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
<b>A. Kajian Teori</b> .....	<b>11</b>
1. Model Pembelajaran.....	11
2. Model Picture and Picture.....	13
3. Gaya Kognitif.....	16
4. Berpikir Kreatif.....	22
<b>B. Telaah Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>26</b>
<b>C. Kerangka Berpikir</b> .....	<b>30</b>
<b>D. Hipotesis Penelitian</b> .....	<b>32</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37



E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
F. Validitas dan Reliabilitas.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
B. Deskripsi Hasil Peneliti.....	55
C. Analisis Data dan Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Peneliti....	57
D. Pembahasan.....	60
<b>BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan dan menyiapkan generasi yang berbudi dan berkemampuan sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan sendiri masih menjadi salah satu wadah yang dipercaya untuk dapat membentuk manusia sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dalam pendidikan, bukan hanya suatu kegiatan transfer ilmu dari seorang guru kepada murid, namun lebih dari pada itu. Tentu saja setiap lembaga pendidikan menginginkan untuk muridnya dapat mencapai kompetensi sesuai tujuan pembelajaran, untuk itu pendidikan bukan hanya tentang bagaimana hasil tetapi juga proses dan cara yang tepat dan sesuai untuk mempermudah mewujudkan tujuan yang hendak dicapai.

Pembelajaran yang baik itu sedang dilaksanakan maupaun yang tengah direncanakan baiknya selalu mengikuti era perkembangannya, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak terkesan membosankan dan monoton, serta informasi yang didapat oleh peserta didik juga sesuai dengan kebutuhannya saat itu. Penting bagi seorang guru memperhatikan berbagai hal yang berkaitan dengan berlangsungnya proses belajar mengajar, seperti halnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk diterapkan. Tentu saja, seiring berkembangnya zaman, model pembelajaran juga akan mengalami inovasi, model yang sudah ada tidak dihapuskan, melainkan memunculkan model baru atau menggabungkan beberapa model pembelajaran

yang tentu saja dalam hal ini telah disesuaikan dengan kebutuhan murid sesuai dengan zamannya.

Seiring berkembangnya zaman, banyak sekali model pembelajaran yang ada, salah satunya yaitu model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran interaktif ini menggunakan media sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta interaksi antara pemberi dan penerima informasi, karena yang menerima informasi akan memberikan respon sehingga terjadi interaksi. Pembelajaran yang dilakukan dengan acara seperti ini maka akan menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif karena adanya tanggapan atau respon dari murid, sehingga bukan hanya guru yang dominan dalam pembelajaran, melainkan murid juga turut berperan. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu model pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menekankan komunikasi melalui interaksi langsung serta memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan ke media tersebut.<sup>1</sup>

Adapun masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Dimana masih banyak ditemui guru yang mengajar secara asal-asalan dengan tujuan materi tersampaikan kepada murid. Padahal bagaimana cara guru menyampaikan materi kepada murid juga sangat berpengaruh terhadap hasil, apakah materi tersebut sudah tersampaikan dengan baik atau

---

<sup>1</sup> Army Trilidia Devega. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV Batam Publisher. 2022. Hal 7

justru masih banyak murid yang belum memahami materi yang disampaikan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang atau bahkan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini perlu dan penting untuk diperhatikan oleh guru, sebab berhasilnya murid dalam mencapai tujuan juga tergantung bagaimana tindakan guru dalam pembelajaran, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, sampai dengan akhirnya dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui kemampuan murid untuk melihat sejauh mana murid mencapai tujuannya.

Salah satu kompetensi yang hendak dicapai murid dalam pembelajaran adalah kemampuan berpikir kreatif dalam menyikapi apa yang dilihat dan dipelajari dalam lingkungannya. Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran juga berpengaruh pada kemampuan murid untuk berpikir kreatif. Penggunaan media yang sesuai dengan materi ajar akan menjadikan murid lebih tertarik dan meningkatkan atau menuntun pikirannya untuk menciptakan hal-hal yang lebih dari biasanya. Kemampuan berpikir kreatif murid akan lebih terasah jika menggunakan media pembelajaran yang tepat. Namun guru juga harus memperhatikan bahwa kemampuan berpikir setiap murid itu berbeda. Setiap murid pasti memiliki gaya kognitif yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat variasi antar individu dalam pendekatan suatu masalah atau kejadian yang ada di lingkungan sekitarnya.

Gaya kognitif merupakan cara seseorang melakukan aktivitas mental (berpikir, mengingat, memecahkan masalah, membuat keputusan, mengorganisasikan, memproses informasi dan seterusnya) yang bersifat

konsisten dan berlangsung lama.<sup>2</sup> Seperti yang telah diketahui bahwa gaya kognitif setiap individu adalah tidak sama. Tentu saja perbedaan gaya kognitif setiap murid akan mempengaruhi kemampuan berpikir dan cara mereka dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan. Namun meskipun demikian kita tidak dapat menyimpulkan begitu saja gaya kognitif mana yang lebih unggul antara gaya satu dengan yang lain, sebab masing-masing gaya kognitif memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut para ahli psikolog dan pendidikan terdapat dua tipe gaya kognitif yang dapat mencerminkan cara analisis seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, yaitu gaya *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)*.<sup>3</sup>

Berkaitan dengan gaya kognitif, setiap guru hendaknya memahami dan mengetahui gaya kognitif peserta didiknya, karena hal ini akan berkaitan dengan proses guru dalam merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran, mulai dari materi, tujuan, metode, model, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Tentu saja ketika guru telah mengetahui gaya kognitif muridnya, maka guru akan lebih mudah dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, dengan mengetahui gaya kognitif setiap murid akan mempermudah guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan murid.

---

<sup>2</sup> Gusman Lesmana. *Psikologi perkembangan Peserta Didik.* (UMSU PRESS. Medan). 2021. Hal 207

<sup>3</sup> Nurul Zannah & Siska Andriani. *Karakteristik Intuasi Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif dan Perbedaan Gender.* (Prosiding: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika). 2017. Hal 114

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu murid kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati terkait bagaimana kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diterapkan guru pada mata pelajaran IPS, mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas masih cenderung menggunakan model ceramah sehingga guru lebih dominan, dan pembelajaran juga berjalan cukup pasif karena guru lebih banyak menjelaskan sedangkan murid lebih banyak mendengarkan, selain itu pada saat evaluasi atau penilaian hanya mengerjakan soal dari buku paket saja sesuai dengan petunjuk pengerjaan yang ada di buku paket.<sup>4</sup> Model pembelajaran yang diterapkan cenderung masih menyita peran guru lebih banyak dan tidak seimbang, dimana komunikasi antara guru dengan murid juga kurang terjadi. Evaluasi yang digunakan oleh guru juga kurang variatif, sehingga guru tidak bisa membandingkan atau mengetahui lebih baik mana hasil kerja murid saat mengerjakan tugas secara individu dan kelompok. Selain itu guru IPS juga mengatakan bahwa kurangnya fasilitas media pembelajaran yang ada di sekolah menjadikan guru hanya dapat memanfaatkan media yang tersedia, sehingga tidak dapat menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan pada saat menyampaikan materi.<sup>5</sup> Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati”**

---

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan salah satu murid kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati pada bulan Desember 2023

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati pada bulan Desember 2023

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan kejadian-kejadian yang telah diuraikan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan di MTs Sunan Gunung Jati kurang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa-siswi kelas VIII dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai dengan baik.
2. Perbedaan gaya kognitif siswa-siswi kelas VIII di MTs Sunan Gunung Jati menjadikan penguasaan materi yang diterima setiap peserta didik tidak sama, sehingga berpengaruh pada hasil belajar setiap peserta didik.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa-siswi kelas VIII di MTs Sunan Gunung Jati juga berbeda berdasarkan gaya kognitifnya.
4. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru terhadap gaya kognitif peserta didik.
5. Keterbatasan fasilitas seperti media pembelajaran menjadikan guru hanya dapat menggunakan media pembelajaran seadanya.

## **C. Pembatasan Masalah**

Melihat banyak sekali permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini serta adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan lain sebagainya, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024.
2. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran IPS kelas VIII pada materi Pembangunan Perekonomian Indonesia.

3. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati, dengan jumlah populasi 83 anak, dan diambil sampel sebanyak 39 anak dari kelas VIIIA sebagai kelas kontrol dan kelas VIIC sebagai kelas eksperimen.
4. Penelitian ini terbatas untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif (*field independent dan field dependent*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran interaktif *picture and pictures* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mampu memiliki manfaat dalam pendidikan. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



## 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menguatkan teori tentang efektivitas model pembelajaran *picture and picture* yang ditinjau dari gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang penerapan model pembelajaran *picture and Picture* yang ditinjau dari gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

### b. Bagi pendidik/ guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pikiran mengenai model pembelajaran yang efektif seperti model *picture and picture*, dan menambah pengetahuan mengenai manfaat mengetahui gaya kognitif siswa untuk menyiapkan pembelajaran yang lebih baik.

### c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta menjalankan pengalaman yang berharga dalam bidang penelitian.

### d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah tentang pentingnya

pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Penulisan skripsi harus ditulis secara runtut dan sistematis agar dapat memudahkan baik penulis maupun pembaca. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

### **1. Bab I Pendahuluan**

Bab I merupakan pemaparan secara umum tentang penelitian yang dilakukan, baik itu berupa masalah yang ditemukan sampai pada solusi yang akan diberikan. Adapun bab I ini berisi latar belakang penelitian, indentifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **2. Bab II Kajian Pustaka**

Pada bab II akan dijelaskan mulai dari kajian teori, dimana kajian teori akan membahas dan menjelaskan teori yang digunakan untuk mendukung dan membuktikan kebenaran atau tidaknya variabel yang digunakan dalam penelitian ini seperti model pembelajaran interaktif, gaya kognitif, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Setelah itu penulis mencantumkan telaah penelitian terdahulu sebagai pendukung bahwa penelitian yang serupa pernah dilakukan namun tetap memiliki perbedaan di dalamnya. Setelah mencantumkan telaah penelitian terdahulu maka penulis dapat merumuskan kerangka berpikir, yang kemudian diakhiri dengan merumuskan hipotesis.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

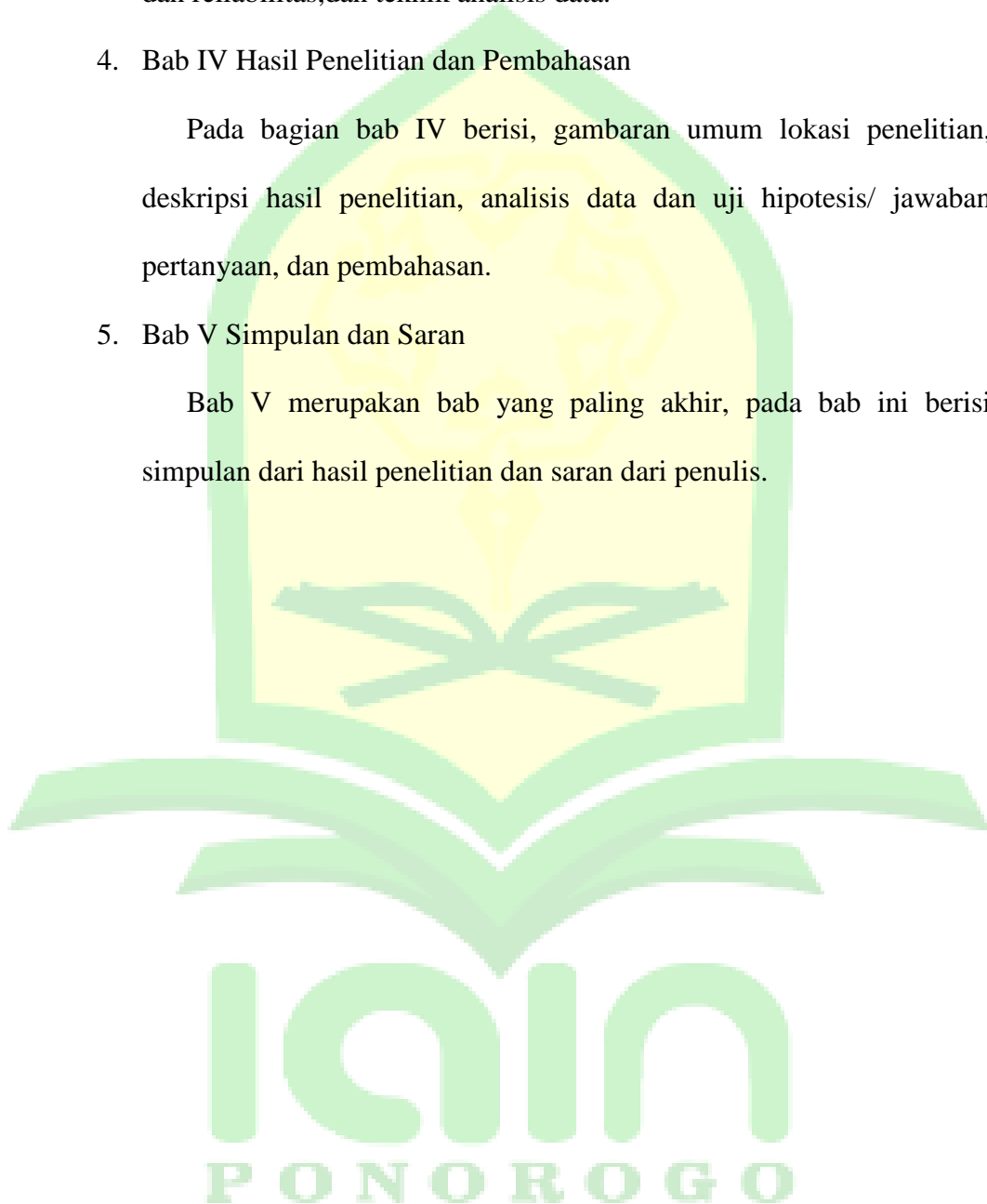
Pada bagian bab III berisi, pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

#### 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian bab IV berisi, gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis/ jawaban pertanyaan, dan pembahasan.

#### 5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V merupakan bab yang paling akhir, pada bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam (Shilphy, 2020) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran.<sup>6</sup> Dimana model pembelajaran ini memiliki banyak sekali manfaat dan kegunaan dalam proses pembelajaran yang mana dapat membantu mempermudah baik bagi guru maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kegunaan dari model pembelajaran ini mulai dari perencanaan pembelajaran, kurikulum, sampai dengan bahan-bahan pembelajaran.

Menurut Trianto dalam (Shilphy, 2020) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.<sup>7</sup> Model pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mana mencakup strategi, metode bahan, teknik, media dan alat.

Model pembelajaran yang akan digunakan juga mengacu pada

---

<sup>6</sup> Shilphy A. Octavia. *Model- Model Pembelajaran*. (DEEPUBLISH: CV BUDI UTAMA. Yogyakarta). 2020. Hal 12

<sup>7</sup> Shilphy A. Octavia. *Model- Model Pembelajaran*. (DEEPUBLISH: CV BUDI UTAMA. Yogyakarta). 2020. Hal 12

pendekatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan lingkungan belajar.

Sedangkan Arend dalam (Shilphy, 2020) membagi istilah model pembelajaran berdasarkan pada dua alasan penting, pertama yaitu istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik, yang kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting .<sup>8</sup>

Dari berbagai pengertian yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang terkonsep dengan baik dan sistematis dalam pengorganisasian kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar atau kompetensi yang dituju. Selain itu model pembelajaran juga sangat efektif untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik, menarik, mudah dipahami peserta didik, dan efektif.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan teknik. Karena itu suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu rasional teoritis yang logis dan disusun oleh penciptanya atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara

---

<sup>8</sup> Shilphy A. Octavia. *Model- Model Pembelajaran*. (DEEPUBLISH: CV BUDI UTAMA. Yogyakarta). 2020. Hal 13

berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai.

## 2. Model *Picture And Pictures*

Menurut Hamdani, *picture and picture* suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Ibrahim dalam (Hilde, 2021) model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, asih, dan asuh.<sup>10</sup>

Model pembelajaran yang seperti ini adalah terbilang kooperatif, yaitu pembelajaran yang sadar dan sistematis. Model pembelajaran ini menggunakan media gambar dan gambar menjadi logis dengan sistem pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Gambar-gambar menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik harus menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu maupun dalam ukuran besar. Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran yang pastinya dalam kemasan dan kreatifitas.

Dengan menggunakan gambar tentunya diharapkan peserta didik akan lebih aktif belajar dan akan fokus dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh pendidik, pelajaran yang disampaikan juga akan mudah

---

<sup>9</sup> Hamdani, 2010. Model Pembelajaran *Picture And Pictures*. Jakarta

<sup>10</sup> Hilde Gardis. *Monograf Penerapan Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa di Masa Pandemi Covid-19*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2021

diingat kembali karena dibantu oleh gambar-gambar yang diberikan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu dengan memenuhi tiga syarat.<sup>11</sup>

a. *Autentik* (asli)

Gambar harus secara jujur menggambarkan situasi seperti melihat benda sebenarnya.

b. Sederhana

Komposisi hendaknya jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok yang terdapat pada gambar.

c. Memiliki seni

Gambar hendaknya bagus dari sudut seni.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *picture and picture* menurut Shoimin dalam (Patonah,2020) diantaranya adalah mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, karena adanya gambar peserta didik menjadi lebih aktif dan tanggap terhadap materi, peserta didik menjadi lebih fokus dan merasa terlibat dalam pembelajaran, menghidupkan suasana kelas karena adanya kegiatan menyusun gambar, menjadikan siswa lebih mengingat konsep

---

<sup>11</sup> Sri Wahyuningsih. *Penerapan Model Picture and Picture dalam Pembelajaran Animalia*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.2022. hal 17

dan materi yang ada dalam gambar, menarik minat siswa dalam belajar karena menggunakan pendekatan gambar.<sup>12</sup>

Menurut Gunawan dalam (Wahyuningsih, 2022) langkah-langkah model pembelajaran *Picture And Picture* adalah sebagai berikut.<sup>13</sup>

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- c. Guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- d. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- f. Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

### 3. Gaya Kognitif

- a. Pengertian gaya kognitif

Gaya kognitif merupakan salah satu ide baru dalam kajian psikolog perkembangan dan pendidikan. Ide ini berkembang pada penelitian

---

<sup>12</sup> R, Patonah. *Penerapan Model Picture and Picture pada Mata Pelajaran Ekonomi*. (Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan). 2020. 7, (3), 207-212

<sup>13</sup> Sri Wahyuningsih. *Penerapan Model Picture and Picture dalam Pembelajaran Animalia*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. 2022. hal 19-20



mengenai bagaimana individu menerima dan mengorganisasikan informasi dari lingkungan sekitarnya. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki perbedaan dalam hal bagaimana mereka mendekati tugas eksperimental, tetapi variasi ini tidak merefleksikan tingkat intelegensi atau pola kemampuan khusus. bahkan mereka melakukannya dengan cara yang dipilih yang dimiliki individu berbeda untuk memproses dan mengorganisasikan informasi untuk merespon stimulus lingkungan.

Pengertian tentang gaya kognitif peserta didik diperlukan dalam merancang atau memodifikasi materi, tujuan dan metode pembelajaran. Dengan adanya interaksi antara gaya kognitif, dengan faktor-faktor tujuan, materi, dan metode pembelajaran, kemungkinan hasil pembelajaran siswa dapat dicapai dengan optimal. ini menunjukkan bahwa gaya kognitif merupakan salah satu variabel kondisi belajar yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam merancang pembelajaran, terutama dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya kognitif peserta didik, sebab jenis strategi tertentu membutuhkan gaya belajar tertentu.

Adapun beberapa pengertian gaya kognitif menurut para ahli adalah sebagai berikut.

- 1) Tennant dalam (Gusman, 2021) mengatakan bahwa gaya kognitif adalah karakteristik individu dalam penggunaan fungsi kognitif (berpikir, mengingat, memecahkan masalah, membuat keputusan,

mengorganisasi dan memproses informasi dan seterusnya) yang bersifat konsisten dan berlangsung.<sup>14</sup>

- 2) Menurut Woolfolk dalam (Gusman, 2021) mengatakan bahwa di dalam gaya kognitif terdapat suatu cara yang berbeda untuk melihat, mengenal dan mengorganisir informasi.<sup>15</sup> Setiap individu akan memilih cara yang lebih disukai dalam memproses dan mengorganisasi informasi sebagai respons terhadap stimulus lingkungannya. Gaya kognitif merupakan pola yang terbentuk dari cara individu memproses informasi, yang cenderung stabil dan dicapai dalam jangka waktu yang cukup lama, meskipun ada kemungkinan untuk berubah.
- 3) Witkin dalam (Susanto, 2015) menyatakan bahwa gaya kognitif berkaitan dengan bentuk dari pada isi dari aktivitas kognitif. Gaya kognitif merujuk pada perbedaan individu dalam bagaimana persepsi, berpikir, memecahkan masalah, belajar, berhubungan dengan yang lain, dan sebagainya.<sup>16</sup>

Dengan demikian gaya kognitif merupakan bagian dari gaya belajar, yakni sifat-sifat psikologis, kognitif, dan afektif yang relatif tetap, yang menggambarkan bagaimana peserta didik menerima, berinteraksi, dan merespon lingkungan belajar, atau semacam kecenderungan umum,

---

<sup>14</sup> Gusman Lesmana. 2021. Psikologi perkembangan Peserta Didik. UMSU PRESS. Medan. Hal 207

<sup>15</sup> Gusman Lesmana. 2021. Psikologi perkembangan Peserta Didik. UMSU PRESS. Medan. Hal 208

<sup>16</sup> Herry Agus Susanto. Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif. (Deepublish. Yogyakarta). 2015. Hal 35

sengaja atau tidak, dalam memproses informasi dengan menggunakan cara-cara tertentu. Lebih singkatnya, gaya kognitif dapat diartikan sebagai ciri khas individual peserta didik dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi, sikap terhadap informasi, maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar.

Adapun terdapat karakteristik gaya kognitif adalah sebagai berikut.

- 1) Gaya kognitif merupakan tingkah laku, baik aspek-aspek kognitif maupun dalam aspek afektif.
- 2) Gaya kognitif stabil sepanjang waktu.
- 3) Gaya kognitif bersifat bipolar, dimana karakteristik ini mampu membedakan gaya kognitif dengan intelegensi dan dimensi kemampuan lainnya.

b. Tipe gaya kognitif

Gaya kognitif terdiri dari dua macam, yaitu gaya kognitif *field independent* (FI) dan gaya kognitif *field dependent* (FD). Untuk menentukan gaya kognitif individu, sejak 1948 Witkin telah memulai mengembangkan alat ukur untuk membedakan tipe-tipe individu berdasarkan gaya kognitif.

Witkin dalam (Susanto, 2008) menyatakan bahwa individu yang bersifat analitik adalah individu yang memisahkan lingkungan kedalam komponen-komponennya, kurang bergantung pada lingkungan secara keseluruhan, didominasi atau dipengaruhi lingkungan. Individu tersebut dikatakan termasuk gaya kognitif *field independent* (FI).

<sup>17</sup>Individu dengan gaya FI menanggapi suatu tugas cenderung berpatokan pada isyarat dalam diri mereka sendiri. FI lebih bersifat analitis, mereka dapat memilah stimulus berdasarkan situasi, sehingga persepsinya hanya sebagian kecil terpengaruh ketika ada perubahan situasi. Witkin dan Goodenough juga menyatakan bahwa individu FI memiliki kemampuan untuk mengabstraksikan elemen-elemen dari latar konteksnya. Individu tersebut cenderung lebih analitik dan menggunakan pemecahan masalah dengan cara yang lebih bersifat analitik. Individu yang bersifat FI pandai dalam melihat perbedaan-perbedaan khusus, untuk menempatkan item sederhana pada objek yang lebih kompleks atau rumit.

Sedangkan individu yang bersifat *field dependent* (FD) adalah individu yang memfokuskan pada lingkungan secara keseluruhan, didominasi atau dipengaruhi lingkungan. FD melihat syarat lingkungannya sebagai petunjuk dalam menanggapi suatu stimulus. Individu yang memiliki gaya kognitif FD mengalami kesulitan dalam membedakan stimulus memiliki situasi yang dimiliki sehingga persepsinya mudah dipengaruhi oleh manipulasi oleh situasi sekelilingnya. FD merupakan individu yang sulit melepaskan diri dari keadaan yang mengacaukannya, juga akan mengalami kesulitan dalam masalah-masalah yang menuntut keterangan di luar konteks. FD akan mengorganisasikan apa yang diterimanya sebagaimana yang disajikan.

---

<sup>17</sup> Herry Agus Susanto. *Mahasiswa Field Dependent dan Field Independet Dalam Memahami Konsep Grup*. Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika. 2008. Hal 70

Meskipun terdapat dua kelompok gaya kognitif yang berbeda tetapi tidak dapat dikatakan bahwa individu field independent lebih baik dari individu field dependent ataupun sebaliknya. Karena masing-masing individu FI maupu FD memiliki kelebihan dan kekurangan pada bidangnya.

Implikasi gaya kognitif berdasarkan pebedaan psikologi pada siswa dalam pembelajaran menurut Thomas dalam (Adi, 2013) adalah sebagai berikut.<sup>18</sup>

**Tabel 2.1. Perbedaan Gaya Kognitif Berdasarkan Psikolog**

FI	FD
Siswa yang memiliki gaya kognitif FI cenderung memilih belajar individual, merespon dengan baik, dan bebas (tidak tergantung pada orang lain).	Siswa yang memiliki gaya kognitif FD cenderung memilih belajar dalam kelompok dan sering mungkin berinteraksi dengan guru, memerlukan penguatan yang bersifat ekstrinsik.

Mengingat gaya kognitif siswa yang berbeda secara psikologis yaitu gaya *field independent* dan *field dependent*, maka guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan gaya tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Coop dan White dalam (Susanto, 2015) bahwa guru hendaknya memperhatikan gaya kognitif ketika mengevaluasi tingkah laku, prestasi akademik dan non akademik.<sup>19</sup> Hal ini sangat sensitive karena perbedaan secara psikologis mempengaruhi cara pembelajaran

<sup>18</sup> Adi Yasa, dkk. *Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. 2013.

<sup>19</sup> Herry Agus. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. (Deepublish. Yogyakarta). 2015. Hal 39

yang dilakukan guru. Dengan memperhatikan hal diatas, walaupun guru mempunyai gaya kognitif yang berbeda dengan gaya dimiliki anak didiknya, guru perlu menyesuaikan gaya mengajar dengan gaya kognitif yang dimiliki siswa.

Witkin mempresentasikan beberapa karakter pembelajaran siswa dengan gaya kognitif *field dependent* dan *field independent*.<sup>20</sup>

**Tabel 2.2. Karakter Pembelajaran Siswa Dengan Gaya Kognitif  
*Field dependent* (FD) dan *Field independent* (FI)**

<i>Field Dependent</i> (FD)	<i>Field Independent</i> (FI)
Lebih baik pada materi pembelajaran dengan muatan sosial	Mungkin perlu bantuan memfokuskan perhatian pada materi dengan muatan sosial
Memiliki ingatan lebih baik untuk informasi sosial	Mungkin perlu diajarkan bagaimana menggunakan konteks untuk memahami informasi sosial
Memiliki struktur, tujuan dan penguatan, dan didefinisikan secara jelas	Cenderung memiliki tujuan diri yang terdefinisikan dan penguatan
Lebih terpengaruh kritik	Tidak terpengaruh kritik
Memiliki kesulitan besar untuk mempelajari materi terstruktur	Dapat mengembangkan strukturnya sendiri pada situasi tidak terstruktur
Mungkin perlu diajarkan bagaimana menggunakan mnemonic	Biasanya lebih mampu memecahkan masalah tanpa instruksi dan bimbingan eksplisit
Cenderung menerima organisasi yang diberikan dan tidak mampu untuk mengorganisasi kembali	
Mungkin memerlukan instruksi lebih jelas mengenai bagaimana memecahkan masalah	

<sup>20</sup> Herry Agus. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. (Deepublish. Yogyakarta). 2015. Hal 38

#### 4. Berpikir Kreatif

##### a. Pengertian berpikir kreatif

Kreatifitas adalah kemampuan untuk mengungkap hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan yang bersifat spontan, terjadi karena adanya arahan yang bersifat internal, dan keberadaannya tidak diprediksi. Ide-ide kreatif muncul sebagai akibat dari terjadinya aktivitas mental yang meliputi aspek pengetahuan, imajinasi, logika, intuisi, kemunculan ide tak terduga, dan evaluasi konstruktif untuk mengungkap hubungan-hubungan baru antara ide dan obyek tertentu.

Adapun pengertian berpikir kreatif menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut.

- 1) Menurut Mehdi dan Narges dalam (Busnawir, 2018) kreativitas adalah gaya berpikir yang menyatakan kemampuan individu untuk mengembangkan atau membangkitkan kemampuan dalam bekerja, membangkitkan ide-ide baru, yang kemudian dapat menghasilkan suatu produk atau output tertentu.<sup>21</sup> Hal ini juga serupa dengan yang dikemukakan oleh Stenberg yang berpendapat bahwa kreativitas adalah suatu yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk

---

<sup>21</sup> Busnawir. *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika: Tinjauan Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Solving dan Gaya Belajar*. CV. Adanu Abimata. Indramayu. 2018. Hal 12

membuat generalisasi terhadap pemikiran-pemikiran tertentu atau gagasan-gagasan yang memiliki kualitas yang tinggi.

- 2) Evans dalam (Aminah, 2019) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan yang berlangsung secara terus menerus, sehingga ditemukan kombinasi yang benar atau sampai seseorang itu menyerah.<sup>22</sup>
- 3) Rawlinsong dalam (Gani, 2014) berpendapat bahwa berpikir kreatif dinamakan berpikir divergen atau lateral adalah menghubungkan ide atau hal-hal yang sebelumnya tidak terhubung. Karena terdapat banyak jawaban yang diajukan untuk memecahkan persoalan yang dimunculkan dan pikiran itu didorong untuk menyebarkan jauh dan meluas mencari pemecahan masalah.<sup>23</sup>

Dari berbagai pendapat yang ada maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah proses seseorang dalam menemukan sesuatu atau ide yang baru, yang berbeda-beda dengan ide-ide yang telah ada sebelumnya yang dapat memunculkan bermacam-macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam berbagai bidang kehidupan.

---

<sup>22</sup> Neneng Aminah & Ika Wahyuni. Keterampilan Dasar Mengajar. LovRinz Publishing: Cirebon. 2019. Hal 111

<sup>23</sup> Andi Gani. *UNDERSTANDING ENTERPRENEURSHIP: Memahami Secara Cerdas Makna Entrepreneurship yang Sebenarnya*. (UB Press: Malang). 2014. Hal 81



## b. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan, diantaranya yaitu: membangkitkan ide-ide baru, mendefinisikan kembali masalah, mengidentifikasi dan mengatasi masalah, membangun kecakapan diri, meningkatkan minat belajar, dan membuat model kreativitas.<sup>24</sup> Munandar dalam (Busnawir, 2018) mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari:

### 1) Kemampuan berpikir lancar

- Mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah.
- Memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan.
- Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada yang lain.

### 2) Keterampilan berpikir luwes

- Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah bervariasi.
- Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.

---

<sup>24</sup> Busnawir. *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika: Tinjauan Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Solving dan Gaya Belajar*. (CV. Adanu Abimata. Indramayu). 2018. Hal 14

### 3) Keterampilan berpikir orisinal

- Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan.
- Membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

### 4) Keterampilan elaborasi

- Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- Menambahkan atau merinci suatu gagasan, sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

### 5) Keterampilan menilai

- Dapat menemukan kebenaran suatu pertanyaan atau kebenaran suatu rencana penyelesaian masalah.
- Dapat mencetuskan gagasan penyelesaian suatu masalah dan dapat menyelesaikannya dengan benar.
- Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan.

## **B. Telaah Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan dengan telaah penelitian terdahulu yang diperoleh, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, adapun telaah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang ditulis oleh Kunti Girin Dani, dkk, pada tahun 2022, dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”. Hasil dari

penelitian ini menunjukkan data dari kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dengan menggunakan uji t-test yaitu terdapat pengaruh antara menggunakan PhET Simulation dan tanpa menggunakan PhET Simulation. Pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi PhET Simulation lebih berpengaruh daripada tanpa menggunakan PhET Simulation. Terlihat dari hasil uji t-test kelas eksperimen yang mana nilai t-hitung (11,974) lebih besar daripada nilai t-tabel (1,706). Sedangkan, hasil uji t-test kelas kontrol dengan nilai t-hitung (6,9566) lebih besar daripada ttabel (1,711).<sup>25</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kunti Girin Dani, DKK dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama membahas mengenai model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya hanya memiliki 2 variabel saja yaitu model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif, namun dalam penelitian saat ini menggunakan 3 variabel yaitu model pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif, dan gaya kognitif.

2. Penelitian yang ditulis oleh Zuhairina Firdaus, DKK pada tahun 2023, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Kemampuan berpikir Kreatif Siswa”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* pada mata pelajaran matematika kelas V di SD

---

<sup>25</sup> Kunti Girin Dani. 2022. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. (Jurnal Pembelajaran IPA dan Aplikasinya). 2022. Hal 39

Negeri 3 Bacin berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif matematis. Sebelum menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* tingkat kelulusan siswa hanya mencapai 16, 6%, tetapi setelah menerapkan metode tersebut rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 87,5%.<sup>26</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Zuhairina Firdaus, DKK dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai efektivitas model pembelajaran *picture and picture* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya dilakukan di Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah dan penambahan variabel moderat yaitu gaya kognitif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Pratiwi dan Aslam, pada tahun 2021, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Picture And Picture*. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai pre-test dan post-test, selain itu pada uji normalitas dan juga homogenitas menunjukkan bahwa hasil yang didapat normal.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Zuhairina Firdaus dkk. *Efektivitas Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. (Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan). 2023. Hal 868

<sup>27</sup> Novita Pratiwi & Aslam. *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar*. (EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan). 2021. Hal 3697

Persamaan penelitian yang dilakukan Novita Pratiwi dan Aslam dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama membahas model pembelajaran yang berbasis picture terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sedangkan perbedaan dari keduanya yaitu, penelitian terdahulu melakukan penelitian di sekolah tingkat dasar, sedangkan pada penelitian saat ini dilakukan di sekolah tingkat menengah pertama, dan ditambah dengan variabel gaya kognitif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Arsjad Lamondo pada tahun 2022, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari 24 orang peserta didik yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis sebanyak 4 orang (16, 67%) kriteria sangat baik 14 orang (58, 33%) kriteria baik 2 orang (8, 33%) kriteria cukup dan 4 orang (16, 67%) kriteria kurang. Peningkatan hasil pembelajaran ini berdampak pada meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.<sup>28</sup>

Persamaan pada penelitian yang dilakukan Arsjad Lamondo dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama membahas tentang penerapan model pembelajaran *picture and picture*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat kemampuan berpikir

---

<sup>28</sup> Arsjad Lamondo. *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. (JAMBURA Edu Biosfer Journal). 2022. Hal 1

kritis sedangkan penelitian saat ini menggunakan variabel terikat kemampuan berpikir kreatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Mayisi, pada tahun 2022, dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 23 Kaur”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 23 Kaur, dimana  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.<sup>29</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nadia Mayisi dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama membahas tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *picture and picture*. Sedangkan perbedaan dari keduanya yaitu, pada penelitian terdahulu dilakukan pada tingkatan SD, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di tingkat SMP/ MTs sederajat.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penelitian yang telah dipadukan dengan fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Uma Sekaran mengungkapkan pendapat bahwa, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>30</sup> Berdasarkan

---

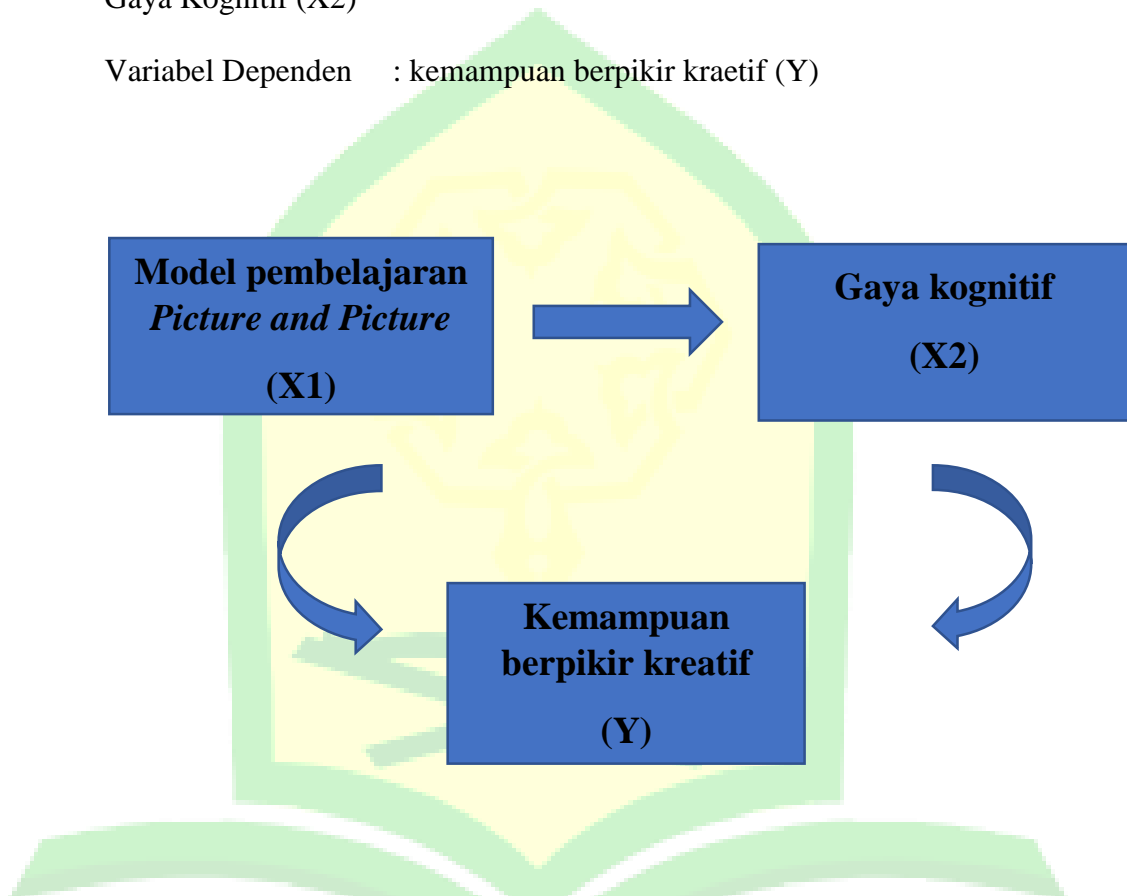
<sup>29</sup> Nadia Mayisi. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 23 Kaur. Skripsi. 2022. Hal 36

<sup>30</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2006), hal 60.

landasan teori dan telaah penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kerangka berpikir pada penelitian ini yaitu:

Variabel Independen : Model pembelajaran *Picture and Picture* (X1), dan Gaya Kognitif (X2)

Variabel Dependen : kemampuan berpikir kreatif (Y)



Dari bagan kerangka berpikir di atas maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran dan gaya kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Ha : Penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati

Ho : Penggunaan model pembelajaran Picture and Picture ditinjau dari gaya kognitif tidak efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai masing-masing variabel, baik satu variabel atau lebih. Penelitian deskriptif bersifat independen untuk mendapatkan gambaran tentang variabel-variabel tersebut. Metode kuantitatif digunakan dan diseragamkan dengan variabel penelitian yang berpusat pada persoalan-persoalan terpercaya dan tanda yang sedang terjadi pada keadaan masa kini dengan gambaran yang berupa hasil penelitian yaitu bilangan-bilangan yang mempunyai makna.<sup>31</sup> Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistic atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran).<sup>32</sup>

Alasan peneliti memilih menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif karena pendekatan ini sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti, yaitu berkaitan dengan efektifitas model pembelajaran interaktif *picture a picture* ditinjau dari gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

---

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. (Bandung: Alfabet, CV, 2014). hal 68

<sup>32</sup> *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia). 2020. Hal 12

## 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dirancang dengan memberikan perlakuan (*treatment*), kemudian menguji efektivitas perlakuan tersebut melalui suatu rancangan percobaan.<sup>33</sup> Rancangan percobaan dibuat sedemikian rupa sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang sedang diselidiki dapat diperoleh atau dikumpulkan. Penelitian eksperimen merupakan salah satu penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap dependen dalam keadaan yang terkendali.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen karena jenis ini sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti, yaitu berkaitan dengan efektivitas model pembelajaran interaktif *picture a picture* ditinjau dari gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs Sunan Gunung Jati yang beralamat di desa Gesing, Kismantoro, Kabupaten Wonogiri. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut yaitu karena dekat dengan domisili peneliti, selain itu sekolah tersebut memiliki masalah sesuai

---

<sup>33</sup> Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jawa Timur: PT Bumi Aksara). 2020. Hal 4

dengan yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu terkait penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian yaitu efektifitas model pembelajaran interaktif *telling a picture* ditinjau dari gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

## 2. Waktu penelitian

Adapun waktu penelitian ini yaitu dilaksanakan mulai bulan februari-april 2024.

**Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Waktu
1.	Observasi lapangan	Oktober 2023
2.	Pengajuan matrik	Oktober 2023
3.	Penyusunan proposal	November 2023
4.	Ujian proposal	Maret 2024
5.	Revisi proposal dan bimbingan skripsi	Maret – April 2024
6.	Pelaksanaan penelitian	Mei 2024
7.	Pengolahan dan analisis data	Juni 2024
8.	Penyusunan laporan	Juli- Agustus 2024

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono dalam (Rukayat, 2018) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>34</sup> Populasi merupakan seluruh anggota yang akan digunakan dalam penelitian. Populasi tidak hanya berupa makhluk hidup atau manusia saja, akan tetapi juga seluruh benda yang dapat diteliti.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa-siswi kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Kismantoro.

**Tabel 3.2. Populasi penelitian**

No.	Kelas	Jumlah
1	VIIIA	19
2	VIIIB	20
3	VIIIC	19
4	VIIID	25
Jumlah		83

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan dalam penelitian yang diambil dari sebagian populasi yang digunakan. Menurut Sugiyono, jumlah anggota sampel yang diharapkan dapat mewakili populasi yaitu sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri.<sup>35</sup> Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misal karena

<sup>34</sup> Ajat Rukayat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitatif Research Approach*. (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama). 2018. Hal 5

<sup>35</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. 2022. Hal 131

keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.<sup>36</sup> Jika subyek terlalu besar, maka sampel bisa diambil antara 10%-15% hingga 20%-25% atau lebih.<sup>37</sup>

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menentukan sampel yaitu *non probability sampling* atau pengambilan sampel tidak acak dengan jenis *purposive sampling*. Dimana seorang peneliti dapat memilih dan menentukan subjek yang dianggap sesuai untuk dijadikan sebagai sampel. Jadi peneliti memilih sampel kelas VIIIA yang berjumlah 19 anak dan kelas VIIC yang berjumlah 19 anak.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel penelitian adalah penjelasan tentang bagaimana variabel penelitian akan diukur dan dikuantifikasi. Definisi operasional variabel harus jelas, spesifik, dan dapat diukur.<sup>38</sup> Variabel penelitian itu sendiri adalah suatu objek atau subjek yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapatkan informasi mengenai sesuatu tersebut, lalu kemudian dapat ditarik kesimpulan atau ketepatannya. Dalam penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau Dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati” maka peneliti mengelompokkan variabel yang

---

<sup>36</sup> Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alabeta, 2016), hal 66

<sup>37</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006) hal 134.

<sup>38</sup> Muslich Ansori & Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Surabaya: Airlangga University Press). 2009. Hal 28

digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

### 1. Variabel Bebas

Sekarang berpendapat bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat, baik secara positif maupun negatif. Variabel bebas (independent variable) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab bagi variabel lain. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, baik secara positif maupun negatif.<sup>39</sup> Dalam penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau Dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati” dapat diketahui bahwa terdapat variabel bebas yaitu X1 adalah model pembelajaran dan X2 adalah gaya kognitif.

### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan bisa menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Picture And Picture* Ditinjau Dari Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Sunan Gunung Jati” dapat diketahui bahwa variabel terikat (Y) adalah “kemampuan berpikir kreatif”.

---

<sup>39</sup>Muh Fitrah & Luthfiyah. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher). 2018 Hal 124

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hendaknya harus memiliki cara atau teknik untuk menemukan informasi berupa data yang terstruktur dan akurat, sehingga kebenaran dari informasi data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan pada penelitian yang telah dilakukan.

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, maka untuk mendapatkan informasi data yang dibutuhkan dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu gaya kognitif dan kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati Kismantoro, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes. Tes tersebut dipakai untuk mengumpulkan data dari responden yang berupa gaya kognitif siswa dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

### 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data pada variabel gaya kognitif siswa dalam penelitian ini berupa tes. *The Group Embedded Figure Test* (GEFT) adalah instrumen yang sering digunakan untuk membedakan gaya kognitif individu dengan gambar sederhana dalam suatu gambar yang kompleks.<sup>40</sup> *The Group Embedded Figure Test* (GEFT) dikembangkan oleh Witkin dkk untuk mengklasifikasikan gaya kognitif siswa kedalam FI dan FD.

---

<sup>40</sup> Basir, M.A. *Masalah Matematis Ditinjau dari Gaya Kognitif*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula. 2015.

Pada penelitian ini menggunakan angket dan tes yang diberikan kepada seluruh responden yaitu seluruh siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Kismantoro.

**Tabel 3.3. Kisi-kisi umum instrumen gaya kognitif**

Variabel penelitian	Jenis GK	Skor	Tergolong	Teknik
Gaya kognitif	1. Field dependent (FD)	0-8	FD	Tes
	2. Field Independent (FI)	9-18	FI	Tes

**Tabel 3.4. Kisi-kisi umum instrumen essay berpikir kreatif**

Variabel penelitian	Indikator	keterangan	Nomor butir soal	Jumlah soal
Berpikir kreatif	Lancar	Mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah	1 (a,b)	2
	Luwes	Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah bervariasi	2 (a,b)	2
	Orisinal	Memberikan gagasan baru	3 (a,b)	2
	Elaboratif	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain	4 (a,b)	2



	Menilai	Mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan.	5(a,b)	2
--	---------	------------------------------------------------------------------------------------	--------	---

## F. Validitas dan Reliabilitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur hasil dari penelitian. Untuk mengukur apakah angket yang kita rangkai tersebut mampu mengukur apa yang ingin di ukur maka dalam hal ini perlu di uji menggunakan uji korelasi antara skor nilai pada setiap item pertanyaan dengan skor total angket tersebut.

Pengujian validitas pada setiap butir kuisisioner pada program SPSS versi 19 dengan memakai teknik korelasi product moment antara skor setiap butir soal dengan skor total (jumlah tiap skor soal). Instrumen dapat dikatakan valid apabila nilai korelasi (*pearson correlation*) yaitu positif, dan nilai probabilitas korelasi [sig. (2-tailed)] < taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05. Sedangkan kriteria reliabilitas atau kepercayaan instrument penelitian mengarah pada penjelasan apakah suatu instrument dapat mengukur secara

<sup>41</sup> Sugiyono, Metode Penelitian, hal 363

konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu. Reliabilitas instrumen diuji dengan memakai rumus koefisien reliabilitas alpha cronbach.<sup>42</sup>

**Tabel 3.4. Hasil uji validitas**

Pernyataan	P <sub>value</sub>	Signifikansi 5%	Keputusan	Keterangan
P1	0,004	0,05	valid	Bisa digunakan
P2	0,013	0,05	Valid	Bisa digunakan
P3	0,000	0,05	valid	Bisa digunakan
P4	0,000	0,05	valid	Bisa digunakan
P5	0,018	0,05	valid	Bisa digunakan
P6	0,009	0,05	valid	Bisa digunakan
P7	0,002	0,05	valid	Bisa digunakan
P8	0,005	0,05	valid	Bisa digunakan
P9	0,002	0,05	valid	Bisa digunakan
P10	0,000	0,05	valid	Bisa digunakan

Dari uji validitas yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, dan P10 memiliki keputusan valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh soal essay bisa digunakan untuk penelitian.

**Tabel 3.5. Hasil Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	10

<sup>42</sup> Bandur, A, *Penelitian Kuantitatif: Metodologi, Desain, dan Teknik Analisis Data dengan NVivo 11 Plus*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016), hal 79.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sangat tinggi, sebesar 0,821. Hal tersebut berdasarkan kriteria dibawah ini.

**Tabel 3.6. Kriteria Nilai Reliabilitas**

No	Indeks	Keterangan
1	0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
2	0,666 - 0,799	Tinggi
3	0,400 - 0,599	Cukup
4	0,200 - 0,399	Rendah
5	>0,200	Sangat Rendah

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif dengan menggunakan bantuan dari program komputer SPSS (*Statistical Program for Social Science*). SPSS merupakan salah satu software aplikasi dalam komputer yang memiliki menu khusus untuk mempermudah mempersiapkan perhitungan sebuah metode statistika.<sup>43</sup> Analisis tahap awal ini dilakukan sebelum penelitian dilakukan. Adapun analisis data kuantitatif adalah sebagai berikut.

<sup>43</sup> Santoso, Singgih. *Buku Latihan SPSS Statistik Non Parametrik*. (Jakarta: Elek Media Komputindo). 2001 Hal 10

## 1. Statistika Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk menganalisis data dengan cara menjelaskan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan dengan apa adanya tanpa membuat ketetapan yang berlaku untuk umum, meliputi:

- Mean yang berarti nilai rata-rata dari data yang ada.
- Maksimum yang berarti nilai tertinggi dari data yang ada.
- Minimum yang berarti nilai terendah dari data yang ada.
- Standar deviasi digunakan untuk mengetahui variabilitas dari penyimpangan terhadap nilai rata-rata.

## 2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel tersebut menyimpang dari asumsi-asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang dipakai dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan homogenitas.

### a. Uji normalitas

Gunawan menjelaskan bahwa uji normalitas data adalah dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.<sup>44</sup> Uji normalitas dengan menggunakan SPSS akan menghasilkan tiga jenis data yaitu *pricessing summary*, *test of normality*, dan *Q-Q plots*. Namun dalam keperluan penelitian biasanya hanya memerlukan bagian

---

<sup>44</sup> Muhammad Ali Gunawan. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Parama Publishing). 2013. Hal 70

*test of normality*. Adapun untuk menetapkan kenormalan kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut.

- Menetapkan taraf signifikansi uji, seperti 0,05
- Bandungkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh.
- Jika taraf signifikansi yang diperoleh  $> a$ , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- Jika taraf signifikansi yang diperoleh  $< a$ , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Arikunto mengatakan bahwa homogenitas beberapa bagian sampel adalah seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama.<sup>45</sup> Hal ini menjadi sangat penting untuk dilakukan apabila peneliti ingin melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta data penelitian yang diambil dari kelompok yang terpisah yang berasal dari satu populasi. Untuk menetapkan homogenitas maka menggunakan pedoman sebagai berikut.

- Menetapkan taraf signifikansi uji, seperti 0,05
- bandingkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh
- Jika taraf signifikansi yang diperoleh  $> a$ , maka variansi setiap sampel sama (homogen)
- Jika taraf signifikansi yang diperoleh  $< a$ , maka variansi setiap sampel tidak sama (homogen)

---

<sup>45</sup> Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: rineka Cipta). 2010. Hal 363

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji T-Test

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis apabila peneliti menganalisis regresi parsial (sebuah variabel bebas dengan variabel terikat). Uji hipotesis dilakukan dalam menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan membuat kesimpulan menerima atau menolak pernyataan tersebut. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan SPSS 19. Adapun langkah-langkah untuk menghitung uji T yaitu sebagai berikut

- Merumuskan hipotesis

Ha : penggunaan model pembelajaran picture and picture ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

Ho : penggunaan model pembelajaran picture and picture ditinjau dari gaya kognitif tidak efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

- Menentukan nilai signifikansi (0, 05)
- Menghitung nilai t
- Menentukan t tabel dan nilai df
- Membuat keputusan

#### b. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran picture and picture yang diambil dari hasil uji pre-

test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus N-Gain menurut Sundayana adalah sebagai berikut.<sup>46</sup>

$$G = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

G = Gain ternormalisasi

S post = skor post-test

S Pre = skor pre-test

S maks = skor maksimum

Adapun kriteria skor gain adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.7 Kategori Tafsiran N-Gain**

Persentase	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56- 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

<sup>46</sup> Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2014.

## BAB VI

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Sekolah

Pondok Pesantren Sunan Gunung Jati Kismantoro berdiri pada tahun 1993. Pesantren ini didirikan oleh Drs. K. H. Sutrisno Yusuf yang berasal dari Kabupaten Ngawi Jawa Timur. Berdirinya Pesantren ini bersamaan dengan pendirian Madrasah Aliyah Sunan Gunung Jati. Sebenarnya Pesantren ini merupakan kelanjutan dari Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gesing dan MTs Sunan Gunung Jati yang telah berdiri beberapa tahun sebelumnya.

MI Gesing berdiri pada tahun 1959. Pendirinya adalah Muhammad Djakun yang saat itu baru keluar dari Pondok Pesantren. Di dua desa yaitu Gesing dan Lemahbang, saat itu hanya memiliki 1 (satu) Sekolah Dasar yang bertempat di kampung Warung Jeruk. Karena secara geografis tidak menguntungkan, apalagi tingkat ekonomi dan kesadaran masyarakat mengenai dunia pendidikan saat itu masih rendah, maka banyak di antara murid-murid sekolah tersebut keluar dan tidak melanjutkan studi.

Karena prihatin dengan keadaan tersebut, Muh. Djakun kemudian mendirikan sekolah yang bernama Madrasah Ibtidaiyah, yang diajarnya sendiri dan kemudian meminta bantuan kepada Kasimo untuk membantu mengajar di sekolah yang baru berdiri tersebut.



Ketika tahun 1961 ia diangkat menjadi staf KUA, ia mendapat jalan untuk meminta bantuan kepada Departemen Agama untuk mendapatkan bantuan tenaga mengajar. Orang pertama yang dikirim adalah Suprpto. Kemudian pada tahun 1963 Departemen Agama memberikan bantuan lagi seorang tenaga pengajar bernama Ro'is yang kemudian menjadi Kepala Sekolah di Madrasah Ibtidaiyah tak bernama tersebut.

Kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah Ahmad Ali, bapak dari Muh. Djakun. Kemudian karena jumlah kelas dan muridnya bertambah, maka kegiatan belajar mengajar dilakukan di beberapa rumah penduduk setempat, Selain itu juga mendirikan bangunan tersendiri yang diusahakan oleh Ahmad Ali.

Menghadapi kesulitan mengenai tempat KBM, kemudian pada tahun 1968 Muh. Djakun bersama Tukimun dan Kasimo membeli tanah yang waktu itu seharga Rp. 20.000,- (dua puluh ribu rupiah). Setelah itu Ahmad Ali yang saat itu menjabat Kamituwo di kampung itu, menebang kayu-kayu di pemakaman untuk membangun Madrasah tersebut, yang kemudian sisanya untuk pembangunan masjid di Kembangan dan SDN 1 Gesing yang baru mulai berdiri.

Para pengelola MI tersebut mulai prihatin dengan kelanjutan dari pendidikan anak-anak yang telah diluluskannya. Dengan berbibit MI tersebut, ketika mulai muncul keprihatinan itu, maka pada tahun 1986 Muh. Djakun bersama Asep Syaifuddin, BA., (menantu pertamanya) mendirikan Madrasah Tsanawiyah.

Mulanya Madrasah Tsanawiyah ini masih menginduk (menggabung) dengan MTs al-Barokah Purwantoro (kini menjadi MTs Negeri Purwantoro), sehingga madrasah tersebut bernama Madrasah Tsanawiyah al-Barokah cabang Kismantoro. Namun karena setiap bulan diwajibkan menyetorkan sejumlah uang yang untuk kondisi saat itu para pengelola tidak mampu untuk menyetorkannya, maka mereka mengambil keputusan untuk memisahkan diri. Dan kemudian tercetuslah Sunan Gunung Jati.

Kemudian untuk lebih mempertegas legalitasnya Muh. Djakun bersama Sukatmo, Djamuri dan Asep Syaifuddin mendirikan yayasan yang lebih definitive bernama Yayasan Pendidikan Islam Sunan Gunung Jati. Yayasan ini kemudian terdaftar di Notaris dengan Akte Nomor 12 tanggal 31 Januari tahun 1988.

Saat itu, yayasan Sunan Gunung Jati diketuai oleh Muh. Djakun, Sukatmo sebagai Sekretaris, Djamuri sebagai bendahara dan Asep Syaifuddin sebagai Anggota. Selang beberapa lama mereka memasukkan nama-nama tokoh penting di Kismantoro seperti Tukimun dan K. Rusmani menjadi anggota yayasan. Dengan pelebaran sayap seperti itu diharapkan MTs Sunan Gunung Jati Kismantoro bisa lebih cepat berkembang.

Kemudian Muh. Djakun juga menghadap ke Departemen Agama Kantor Wilayah Jawa Tengah di Semarang dan mengajukan kemandirian MTs tersebut. Ia pulang membawa oleh-oleh berupa status MTs Sunan Gunung Jati Kismantoro terdaftar dan diberikan hak

menurut hukum untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dan diperbolehkan untuk mengikuti ujian persamaan, dengan piagam dari Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Tengah Nomor: Mk/5.c/32/Pgm/MTs/1988 tanggal 17 September 1988.

Saat itu tercatat nama Asep Syaifuddin, BA. Sebagai Kepala Madrasah dan dibantu oleh Sutrisno Yusuf dan Mislan pada bagian pengajaran. Ketiga orang ini kemudian secara aktif mencari murid dari rumah ke rumah di setiap desa sekitar.

Sejak berdiri tahun 1986 hingga saat itu, kegiatan belajar mengajar masih dilakukan di rumah-rumah penduduk. Kemudian tahun 1993 Drs. Sutrisno Yusuf (menantu Ahmad Djakun kedua) mendirikan Madrasah Aliyah (MA) dan Pondok Pesantren, Madrasah Tsanawiyah Sunan Gunung Jati Kismantoro memulai membuat ruang belajar sendiri yang saat itu madrasah tersebut berada di bawah pimpinan Dra. Siti Rukayah.

## 2. Profil Singkat Sekolah

**Tabel 4.1. Profil Singkat Sekolah**

Nama sekolah	MTs-MA Sunan Gunung Jati
Status Sekolah	Swasta
Alamat Sekolah	Cingklok, Gesing
Kelurahan	Gesing
Kecamatan	Kismantoro
Kabupaten	Wonogiri
Provinsi	Jawa Tengah
Kode Pos	57696
Telepon	(0273) 321730
Tahun Berdiri	1986

Nama Kepala Sekolah	Dra. Siti Rukayah
---------------------	-------------------

### 3. Lingkup pendidikan

Pondok Pesantren Sunan Gunung Jati dalam pengembangan pendidikannya membuka beberapa unit pendidikan sebagai berikut:

#### a. Pendidikan Formal

- Raudhatul Athfal (RA)
- MTs
- MA

#### b. Pendidikan Non Formal

- Madrasah Diniyah
- Tahfidzil Qur'an
- Tahassus Pendalaman Kitab Kuning

### 4. Ekstrakurikuler

MTs-MA Sunan Gunung Jati dalam pendidikan formal maupun non formal menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh seluruh siswa siswi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Adapun ekstrakurikulernya adalah sebagai berikut.

- a. Pramuka
- b. Bela diri
- c. Komputer
- d. Futsal
- e. Volley
- f. Basket

- g. Tenis meja
- h. Tahsin dan Tahfidz
- i. Tahassud Kitab Salafy
- j. Seni baca Al-Quran
- k. Khitobah 3 Bahasa
- l. Hadrah

#### 5. Fasilitas

Demi menunjang kegiatan belajar mengajar yang memadai dan menyenangkan, fasilitas merupakan salah satu sarana yang harus ada di setiap lembaga pendidikan. Adapun fasilitas yang dapat ditemui di MTs-MA Sunan Gunung Jati adalah sebagai berikut.

- a. Gedung sekolah
- b. Pesantren
- c. Ruang guru, staf, dan TU
- d. Ruang kelas
- e. UKS
- f. Masjid
- g. Laboratorium komputer
- h. Lapangan serbaguna
- i. Aula
- j. Perpustakaan
- k. Kamar mandi
- l. Kantin
- m. Koperasi sekolah

- n. Tempat parker
- o. LCD dan proyektor
- p. Internet dan hospot area

#### 6. Visi Misi Sekolah

Setiap lembaga pendidikan baiknya memiliki visi dan misi sebagai tujuan dari berdirinya sekolah dan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran baik yang bersifat akademik maupun akademik. Sesuai dengan latar belakang yang bernuansa Pondok Pesantren, MTs-MA Sunan Gunung Jati memiliki Visi Misi sebagai berikut.

- Visi

“Membentuk generasi santri cerdas, berpengalaman luas, berakhlak mulia, ‘Ala *Ahlus Sunnah wal Jama’ah An Nahdiyah*, dan memiliki daya saing yang tinggi sebagai bekal kehidupan bahagia di dunia dan akhirat.”

- Misi

- Membentuk santri yang bertakwa terhadap Allah SWT, mengikuti sunah Nabi Muhammad SAW dengan sungguh-sungguh berdasarkan ilmu.
- Mendidik santri agar memiliki kepribadian yang luhur, berbudi pekerti baik, cerdas akalnya, dan berpengetahuan luas.
- Mendidik santri agar menjadi pribadi yang mandiri, disiplin dan memiliki tanggung jawab yang besar dalam menjaga *Ahlus Sunnah wal Jama’ah An Nahdiyah*.

- Mengembangkan minat bakat santri supaya memiliki keterampilan baik dengan *soft skill* maupun *hard skill*.
- Membentuk jiwa santi yang siap dan tanggap untuk menghadapi tantangan di masyarakat nantinya.

## 7. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

### a. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Sunan Gunung Jati

**Tabel 4.2. Struktur organisasi dan Tenaga Pendidik Madrasah Tsanawiyah Sunan Gunung Jati**

Kepala Madrasah	Dra, Hj. Siti Rukayah, MSI.
Komite	Sulidi
Kepala Tata Usaha	Siti Nurjanah, S.Pd.I
Waka Kurikulum	Trio Handoko, S.Pd
Waka Kesiswaan	Arif Widayat, S. Pd.I
Waka Humas	Karman, S.Pd.I
Waka Sarpras	Umar Rosyid, S.Pd.I
Ka.Perpustakaan	Ninik Zustirachani, S.Pd.I
Ka. Lab. Komputer	M. Misbachul Munir, S.Pd.I
Pembina OSIS	Amir Chairuddin, S.Pd.I
Pembina Pramuka	Badrus Sholih, S.Pd.I
Koord. Ekstrakurikuler	Anggi Pradana, S.Pd.

Tenaga pendidik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Miswanto, S.Pd</li> <li>2. Ummu Nafsu Afifah, S.Pd I</li> <li>3. Kayati, S.Ag</li> <li>4. Giyatun, S.Pd.I</li> <li>5. Imam Mustofa Al-Jufri</li> <li>6. Karman, S.Pd.I</li> <li>7. Faidul Izzi Al Karimi, L.C</li> <li>8. Arifatul Munfaridah, S.Pd.I</li> <li>9. Mujiono, S.Pd.I</li> <li>10. Sri Witanto S.Pd</li> <li>11. M. MisbachuL Munir, S.Pd.I</li> <li>12. Badrus Sholih, S.Pd.I</li> <li>13. Umar Rosyid, S.Pd.I</li> <li>14. Khoirul Anwar</li> <li>15. Dewi Apri Anjani</li> <li>16. M. Ali Maksum, S.Pd.I</li> <li>17. Ilma Yulqowim, S.Pd</li> <li>18. Arif Widayat, S.Pd.I</li> <li>19. Ifqoh Nuryatillah</li> <li>20. Faiz Taqyuddin</li> <li>21. Zainal Arifin, S.Pd</li> </ol>
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### B. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi statistik pada penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai rata-rata, nilai minimal, nilai maksimal, dan standar deviasi yang telah diperoleh melalui hasil perhitungan dari data yang diperoleh. Adapun data diambil dari hasil uji *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan tes maka dapat diketahui data sebagai berikut.



Tabel 4.3. Deskripsi statistik kemampuan berpikir kreatif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test Eks (PAP)	19	24	64	88	76.32	7.095
post-test Eks (PAP)	19	26	72	98	85.26	7.694
pre-test Kntrl (C)	19	26	60	86	72.42	7.290
post-test Kntrl (C)	19	24	64	88	77.37	7.025
Valid N (listwise)	19					

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil pretes pada kelas eksperimen sebesar 76,32, nilai maksimal sebesar 88, nilai minimal 64, dan standar deviasi sebesar 7.095. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 72,42, nilai maksimal 86, nilai minimal 60, dan standar deviasi sebesar 7.290. Setelah dilakukan uji posttes, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86, 26, nilai maksimal 98, nilai minimal 72, dan standar deviasi sebesar 7.694. Sedangkan hasil posttes pada kelas kontrol mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 77, 37, nilai maksimal 88, nilai minimal 64, dan standar deviasi sebesar 7.025.

Selanjutnya pada variabel gaya kognitif, peneliti menggunakan tes GEFT yang dikembangkan oleh Witkin dkk, kini telah ditetapkan sebagai instrumen baku. Terdapat 25 soal yang dibagi menjadi 3 sesi. Sesi pertama berjumlah 7 soal sebagai percobaan, kemudian sesi kedua dan ketiga masing-masing memiliki jumlah 9 soal. Siswa yang mendapat skor 0-9 maka memiliki gaya kognitif *field dependent*, sedangkan siswa yang mendapat skor 10-18 memiliki gaya kognitif *field independent*. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.4. Statistik Deskriptif Gaya Kognitif**

**Descriptive Statistics**  
Dependent Variable: hasil belajar siswa

model pembelajaran	Gaya Kognitif	Mean	Std. Deviation	N
model pembelajaran PAP	field dependent	80.44	6.464	9
	field independent	89.60	6.096	10
	Total	85.26	7.694	19
model pembelajaran Ceramah	field dependent	77.64	8.891	11
	field independent	77.00	3.703	8
	Total	77.37	7.025	19
Total	field dependent	78.90	7.826	20
	field independent	84.00	8.175	18
	Total	81.32	8.296	38

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* berjumlah 9 anak dengan nilai rata-rata 80,44. Sedangkan siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* berjumlah 10 anak dengan nilai rata-rata 89,60. Pada kelas kontrol, siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* berjumlah 11 dengan nilai rata-rata 77, 64, dan siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* berjumlah 8 dengan nilai rata-rata 77,00.

### C. Analisis Data dan Uji Hipotesis Jawaban Pertanyaan Peneliti

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 4.5. Tes Normalitas Pretest kelas Eksperimen dan Kontrol**

**Tests of Normality**

kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	pre-test eks (PAP)	.158	18	.200*	.932	18	.211
	pre-test kntrl (C)	.173	20	.118	.941	20	.249

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

**Tabel 4.6. Tes Normalitas Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	post-test eks (PAP)	.178	19	.116	.943	19	.296
	post-test kntrl (C)	.167	19	.169	.936	19	.227

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 4.6 menunjukkan hasil bahwa uji normalitas untuk kemampuan berpikir kreatif menggunakan kolmogorov Smirnov pada pretes kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi  $0,211 > 0,05$ , sedang pada kelas kontrol mendapat nilai signifikansi  $0,249 > 0,05$ . Kemudian pada posttes kelas eksperimen mendapat signifikansi  $0,296 > 0,05$ , sedang pada kelas kontrol mendapat nilai signifikansi  $0,227 > 0,05$ . Dari masing-masing hasil dapat dilihat bahwa nilai signifikansi lebih besar dari pada  $0,05$  maka dapat disimpulkan semua data pada kedua kelas berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan bersifat homogen atau tidak. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.7. Tes Homogenitas Posttest Kelas eksperimen dan Kontrol**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	.699	1	36	.409
	Based on Median	.728	1	36	.399
	Based on Median and with adjusted df	.728	1	35.663	.399
	Based on trimmed mean	.740	1	36	.395

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi kemampuan berpikir kreatif sebesar  $0,409 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga data yang digunakan bersifat homogen.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji T-test

Uji T dilakukan untuk menjawab hipotesis dari pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya. Adapun hasil dari uji T yang telah dilakukan adalah sebagai yang tertera dalam tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4.8 Hasil Uji T.**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df			Sig. (2-tailed)	Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	.699	.409	3.303	36	.002	7.895	2.390	3.047	12.743
	Equal variances not assumed			3.303	35.706	.002	7.895	2.390	3.046	12.744

Dapat di lihat pada tabel 4.8 bahwa nilai df adalah 36, sehingga nilai  $t_{tabel}$  yang diperoleh dari df 36 dengan taraf signifikan 5% yaitu 1.688, dengan demikian  $t_{hitung} 3.303 > t_{tabel} 1.688$  yang

berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Atau juga dapat dilihat melalui nilai  $\text{sig } 0,002 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati.

b. Uji Gain

Adapun hasil uji N-Gain adalah sebagai yang tertera pada tabel 4.9 berikut ini.

**Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain**

Hasil perhitungan Uji N-Gain Score					
No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		
	N-Gain Score %		N-Gain Score %		
1	Mean	59,40%	1	Mean	16,48%
2	Min	20,00%	2	Min	6,66%
3	Maks	100,00%	3	Maks	100,00%

Dapat dilihat pada tabel 4.9 bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 59,40% yang memiliki arti cukup efektif, sedangkan rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 16,48% yang memiliki arti tidak efektif karena kurang dari 40%.

## D. Pembahasan

### 1. Apakah penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati? ?

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati. Pernyataan tersebut berdasarkan dari hasil perhitungan uji T yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} 3.303 > t_{tabel} 1.688$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Atau juga dapat dilihat melalui nilai sig  $0,002 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Pada perhitungan N-Gain juga didapatkan nilai rata-rata sebesar 59,40% pada kelas eksperimen yang memiliki kriteria cukup efektif, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *picture and picture* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadia Mayisi dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di SDN 23 Kaur, yang berdasarkan uji t dengan hasil  $t_{hitung} 1.858 > t_{tabel} 1.682$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Pada perhitungan N-Gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata 65,98% yang berarti cukup efektif.<sup>47</sup>

Pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* memiliki nilai rata-rata yang

<sup>47</sup> Nadia Mayisi. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 23 Kaur*. Skripsi. 2022. Hal 66-67

lebih tinggi yaitu sebesar 89,60 dari pada siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dengan nilai rata-rata sebesar 80,44. Hal ini dikarenakan siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* secara psikolog cenderung memilih belajar individual, merespon dengan baik, dan bebas (tidak tergantung pada orang lain).<sup>48</sup> Sehingga dengan demikian anak memiliki fokus yang lebih besar dan percaya terhadap kemampuan dirinya sendiri.

Dapat dilihat oleh peneliti, bahwa terdapat perbedaan yang dirasakan saat mengajar pada kelas eksperimen (model PAP) yang mana siswa lebih antusias dan aktif saat pembelajaran sedang berlangsung, dari pada kelas kontrol (model ceramah) yang kurang antusias dan lebih pasif. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran *Picture and Picture* yang menggunakan media gambar yang lebih menarik dan menjadikan suasana lebih hidup dan tidak membosankan. Banyak siswa yang antusias mengajukan diri untuk mengurutkan kemudian menceritakan gambar yang telah disediakan. Rasa kreatifitas akan muncul saat melihat gambar, kemudian siswa mulai menyusun sesuai menceritakan gambar sesuai apa yang dipahami, dimana gambar yang digunakan masih berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari siswa.

Model pembelajaran *Picture and Picture* juga memiliki banyak sekali kelebihan, seperti yang dikatakan oleh Shoimin dalam (Patonah,2020), diantaranya adalah mempermudah pemahaman peserta

---

<sup>48</sup> Adi Yasa, dkk. *Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. 2013

didik terhadap materi yang diajarkan, karena adanya gambar peserta didik menjadi lebih aktif dan tanggap terhadap materi, peserta didik menjadi lebih fokus dan merasa terlibat dalam pembelajaran, menghidupkan suasana kelas karena adanya kegiatan menyusun gambar, menjadikan siswa lebih mengingat konsep dan materi yang ada dalam gambar, menarik minat siswa dalam belajar karena menggunakan pendekatan gambar.<sup>49</sup>

Meskipun model *Picture and Picture* memiliki banyak kelebihan, namun sebagai guru sebaiknya juga memperhatikan pemilihan gambar yang menarik dan tepat sesuai pelajaran yang telah atau sedang disampaikan, sehingga siswa akan merasa memiliki pengalaman langsung dengan materi yang dipelajari, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu model *Picture and Picture* juga membutuhkan waktu yang tidak sedikit, sehingga guru sebaiknya lebih bijak dalam mengalokasikan waktu.

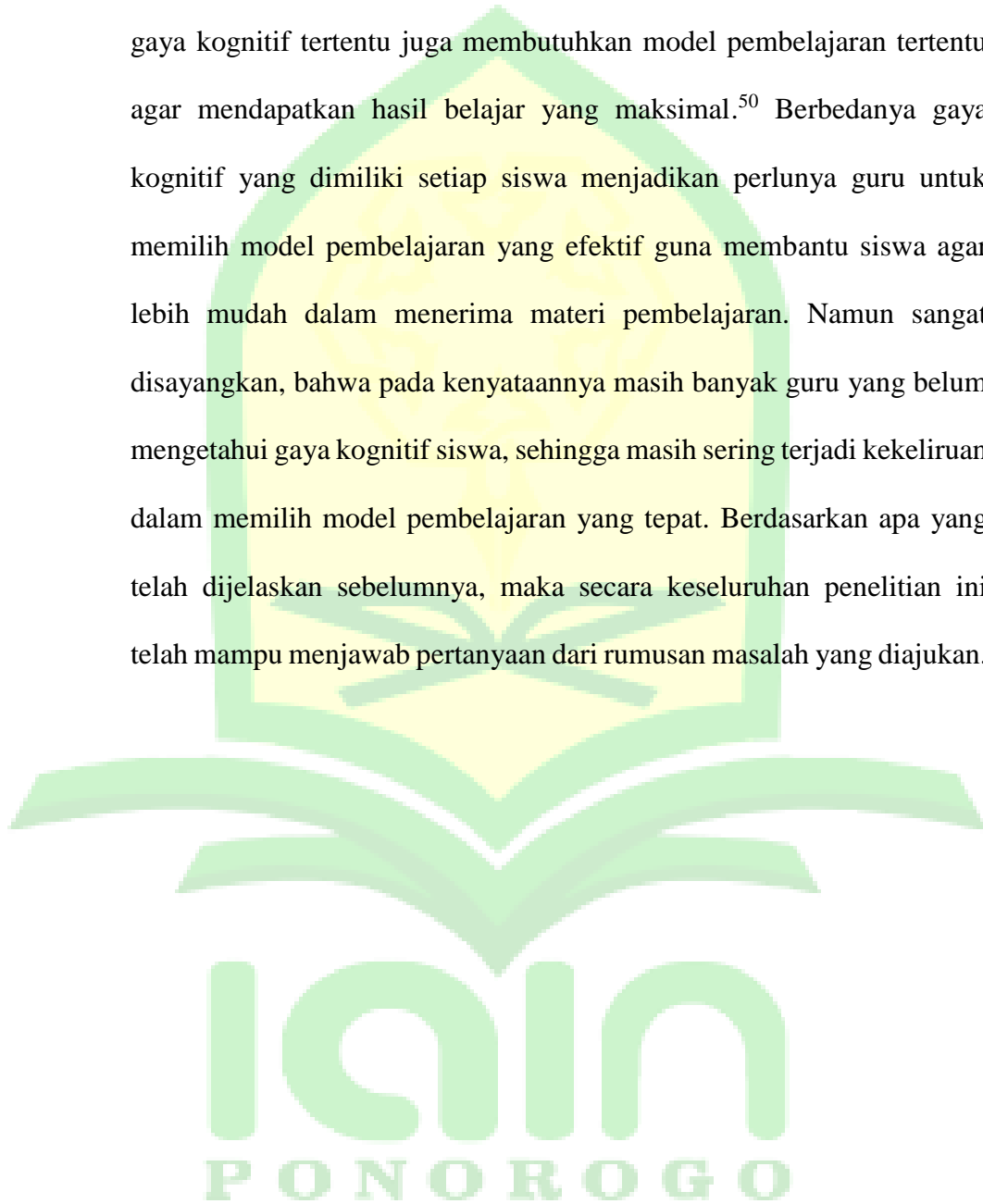
Berkaitan dengan gaya kognitif siswa, dimana perbedaan gaya kognitif ini sebaiknya juga menjadi perhatian setiap guru. Ada baiknya guru melakukan tes untuk mengetahui gaya kognitif siswanya. Karena mengetahui gaya kognitif siswa dapat memberikan keuntungan kepada guru dalam menyiapkan pembelajaran yang lebih baik.

---

<sup>49</sup> R, Patonah. *Penerapan Model Picture and Picture pada Mata Pelajaran Ekonomi*. (Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan). 2020. 7, (3), 207-212



Gaya kognitif merupakan salah satu karakteristik siswa dalam belajar, dimana gaya kognitif bersifat given dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga siswa yang memiliki gaya kognitif tertentu juga membutuhkan model pembelajaran tertentu agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.<sup>50</sup> Berbedanya gaya kognitif yang dimiliki setiap siswa menjadikan perlunya guru untuk memilih model pembelajaran yang efektif guna membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran. Namun sangat disayangkan, bahwa pada kenyataannya masih banyak guru yang belum mengetahui gaya kognitif siswa, sehingga masih sering terjadi kekeliruan dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan apa yang telah dijelaskan sebelumnya, maka secara keseluruhan penelitian ini telah mampu menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang diajukan.



---

<sup>50</sup> Sidin Hamzah. *model pembelajaran kognitif untuk keterampilan berpikir kritis siswa*. (Indramayu : penerbit adab). 2021. Hal 7

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

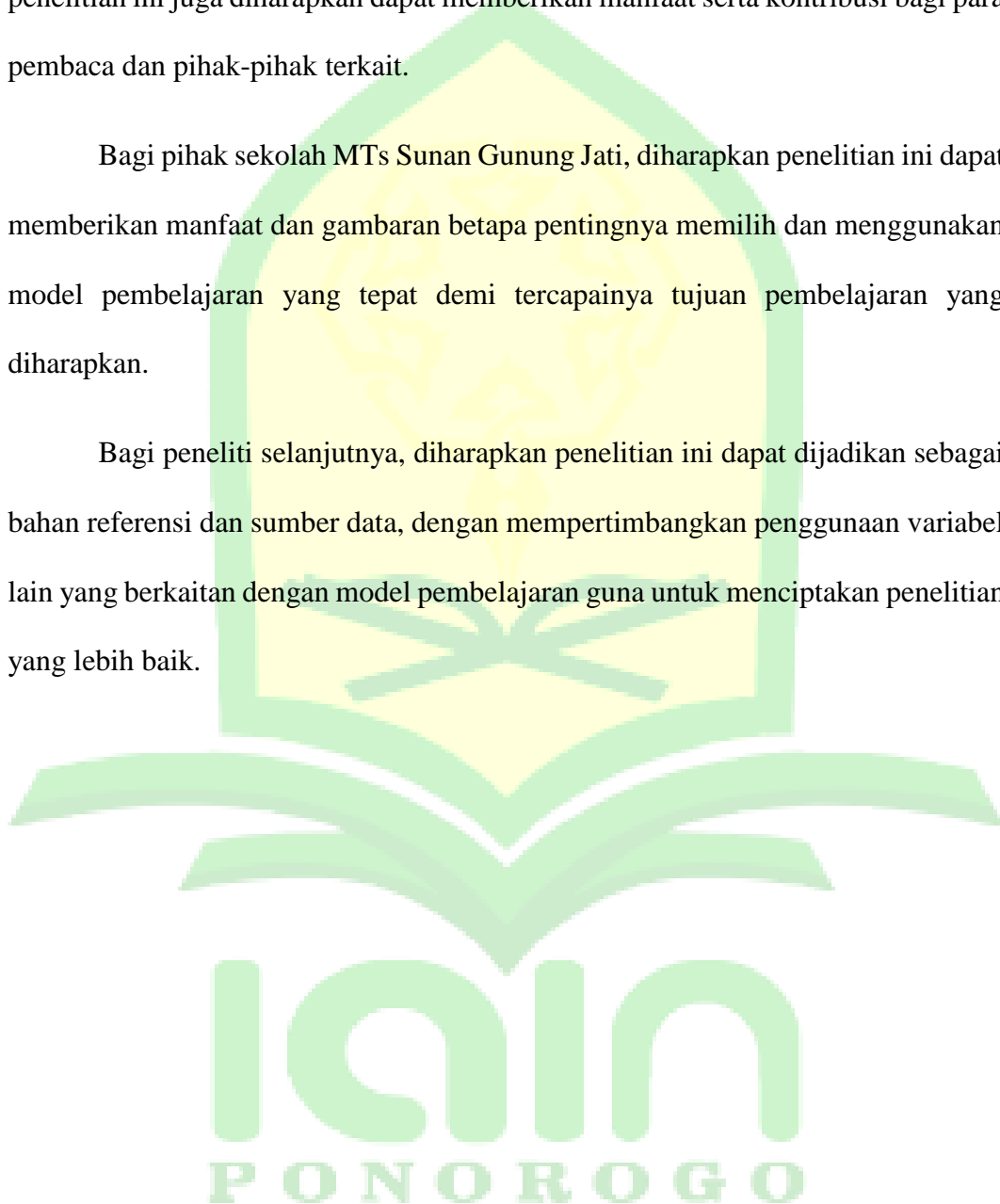
Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati. Pernyataan tersebut berdasarkan dari hasil perhitungan uji T yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} 3.303 > t_{tabel} 1.688$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Atau juga dapat dilihat melalui nilai sig  $0,002 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Pada perhitungan N-Gain juga didapatkan nilai rata-rata sebesar 59,40% pada kelas eksperimen yang memiliki kriteria cukup efektif, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *picture and picture* ditinjau dari gaya kognitif efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Sunan Gunung Jati. Dimana juga diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *picture and picture*, siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* mendapat nilai rata-rata 89,60 sehingga dapat dikatakan lebih baik dari siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dengan nilai rata-rata 80,44. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* ditinjau dari gaya kognitif dapat dikatakan efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati.

## B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menyadari begitu banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Namun penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi para pembaca dan pihak-pihak terkait.

Bagi pihak sekolah MTs Sunan Gunung Jati, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan gambaran betapa pentingnya memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber data, dengan mempertimbangkan penggunaan variabel lain yang berkaitan dengan model pembelajaran guna untuk menciptakan penelitian yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- A, Bandur. 2016. *Penelitian Kuantitatif: Metodologi, Desain, dan Teknik Analisis Data dengan NVivo 11 Plus*, (Jakarta: Mitra Wacana Media).
- Adi Yasa, dkk. 2013. *Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. E-Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agus, Herry. 2015. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. Deepublish. Yogyakarta
- Akrim & M. Arifin. 2022. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Umsu Press.
- Aminah, Neneng & Ika Wahyuni. 2019. *Keterampilan Dasar Mengajar*. LovRinz Publishing: Cirebon
- Ansori, Muslich & Sri Iswati. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*,( Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: rineka Cipta.
- Aryawati, Astuti, dkk. 2020. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Biologi ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa Kelas X SMA*. Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya.
- Busnawir. 2018. *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika: Tinjauan Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Solving dan Gaya Belajar*. CV. Adanu Abimata. Indramayu.
- Chuswatun, Puput. 2022. *Efektivitas Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik*. skripsi: UIN Raden Intan Lampung.

- Dani, Kunti Girin. 2022. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Jurnal Pembelajaran IPA dan Aplikasinya.*
- Devega, Army Trilidia. 2022. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.* CV Batam Publisher.
- Djaali. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Jawa Timur: PT Bumi Aksara.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah. 2018. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus.* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Gani, Andi. 2014. *UNDERSTANDING ENTERPRENEURSHIP: Memahami Secara Cerdas Makna Enterpreneurship yang Sebenarnya.* UB Press: Malang
- Gardis, Hilde. 2021. Monograf Penerapan Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa di Masa Pandemi Covid-19. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hamdani. 2010. Model Pembelajaran Picture and Picture. Jakarta
- Hamzah, Sidin & Ismail Suardi Wekke. 2021. *model pembelajaran kognitif untuk keterampilan berpikir kritis siswa.* Indramayu : penerbit adab
- Hasil wawancara dengan salah satu murid kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati pada bulan Desember 2023
- Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati pada bulan Desember 2023
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2016. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alabeta.
- Lesmana, Gusman. 2021. *Psikologi perkembangan Peserta Didik.* UMSU PRESS. Medan

- Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif : Teori, Penerapan, dan Riset Nyata.*  
Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia. 2020.
- Mayisi, Nadia. 2022. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 23 Kaur.* Skripsi
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model- Model Pembelajaran.* DEEPUBLISH: CV BUDI UTAMA. Yogyakarta.
- Patonah, R.2020. *Penerapan Model Picture and Picture pada Mata Pelajaran Ekonomi.* Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan. 7, (3), 207-212
- Pratiwi, Novita & Aslam. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar.* EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Rachmawati, Andini Dwi, dkk. 2020. *Efektivitas Media pembelajaran Interaktif Berbantuan WEB dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif.* Jurnal: AKSIOMA.
- Rukayat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitatif Research Approach.* Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Santoso, Singgih. 2001. *Buku Latihan SPSS Statistik Non Parametrik.* Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Susanto, Herry Agus. 2008 *Mahasiswa Field Dependent dan Field Independet Dalam Memahami Konsep Grub.* Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Susanto, Herry Agus. 2015. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif.* Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiono. 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, Sri. 2022. *Penerapan Model Picture and Picture dalam Pembelajaran Animalia.* NTB: Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Z, Firdaus,. dkk. 2023. *Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Ilmiah Wahana pendidikan. 9 (21), 860-869.

Zannah, Nurul & Siska Andriani. 2017. *Karakteristik Intuasi Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif dan Perbedaan Gender*. Prosiding: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.

