

BAB II

LANDASAR TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹ Model pembelajaran kooperatif juga diartikan sebagai suatu model pembelajaran dengan sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih semangat dalam belajar.² Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.³ Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Hal ini dikarenakan dengan adanya model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh pendidik dapat tersampaikan secara maksimal. Selain itu model pembelajaran kooperatif sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas pendidik melalui model pembelajaran kooperatif yang digunakan.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tercapainya pembelajaran yang efektif dan mampu terwujud secara optimal merupakan salah satu tujuan digunakannya model pembelajaran kooperatif. Pada proses penggunaan model pembelajaran kooperatif harus

¹ Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Muftadiin*, Vol. 7 No. 01 Januari-Juni 2021.

² Nur Indah Rahmawati, Sugeng Sutiarmo, "Pembelajaran Kooperatif sebagai Model Efektif untuk Mengembangkan Interaksi dan Komunikasi antara Guru dan Peserta Didik", *Jurnal Eksponen*, Volume 9. No 2, September 2019, hal 10-19

³ Hashanah, *Pembelajaran kooperatif*, (2021 :1)

didasari tujuan-tujuan yang menyertainya. Adapun tujuan model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi 3 diantaranya :

1) Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas hasil belajar akademis. di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lainnya ialah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidak mampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.

3) Perkembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran. Agar siswa dapat melatih keterampilan sosialnya, keterampilan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama.⁴

c. Prinsip Model pembelajaran Kooperatif

Dilihat dari sifatnya model pembelajaran kooperatif dapat dibagi menjadi prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, evaluasi secara kelompok. Adapun prinsip pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

⁴ Zuriatun Hasanah, “Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa”, *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, Vol. 1, No. 1, April 2021.

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan dalam menyelesaikan tugas bergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas pada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan didiskusikan untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi secara kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerjasama kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama lebih efektif.⁵

d. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok

⁵ Ruslan, *Metode-metode Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2019 get. 7), h.207

- 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok
- 6) Para siswa berbagai kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar
- 7) Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran

Kooperatif

Adapun kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif

- a) Melalui model pembelajaran kooperatif, siswa tidak terlalu menggantungkan pada pendidik, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain
- b) Meningkatkan prestasi siswa
- c) Memperdalam pemahaman siswa
- d) Model pembelajaran kooperatif dapat memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Menyenangkan siswa
- f) Mengembangkan sikap kepemimpinan
- g) Mengembangkan sikap positif siswa
- h) Model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk menghargai orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan
- i) Mengembangkan sikap menghargai diri sendiri
- j) Membuat belajar secara inklusif, dan
- k) Mengembangkan rasa saling memiliki

2) Adapun Kekurangan Model Pembelajaran

Kooperatif

- a) Menumbuhkan waktu yang lama untuk pendidik sehingga sulit mencapai target kurikulum
- b) Menuntut sifat tertentu pada siswa, misalnya sifat suka bekerja sama

- c) Pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
- d) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- e) Saat diskusi terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.⁶

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran dimana siswa dalam kondisi yang mengasyikan dengan cara mencari pasangan sembari mempelajari suatu konsep dan topik tertentu.⁷ Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model dari metode pembelajaran kooperatif. Langkah awal dimulainya metode ini adalah dengan teknik, yaitu siswa diperintahkan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberikan point. Hal terpenting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran ini ialah menyiapkan kartu-kartu.⁸ Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, rasa tanggung jawab, serta meningkatkan tujuan dari model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* juga dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dan terampil nilai dari tingkat

⁶ Zulaih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", (Skripsi: Universities Islam Negeri Mataram, 2020).

⁷ N.A.Dewi, I.G.A. Wesnawa, I.W.Kertih, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)", *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, Vol. 5 No. 1, (2021) : 24.

⁸ Yemi Yuliana, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa", (Skripsi: Universities Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

awal maupun tingkat mahir yang dimiliki siswa akan terlihat dalam pembelajaran ini. Dalam pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, dalam artian siswa tegas mengeluarkan pendapatnya.

b. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Adapun kelebihan-kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut :

- a) Dapat meningkatkan keaktifan pengetahuan dan fisik siswa dalam belajar
- b) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan karena adanya unsur permainan
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
- d) Memotivasi siswa dalam belajar
- e) Memperkuat rasa percaya diri yang dimiliki siswa sehingga mampu menampilkan hasil kerjanya ke depan kelas
- f) Mampu memperkuat rasa disiplin pada diri siswa melalui penggunaan waktu dalam pembelajaran.⁹

c. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Adapun kelemahan-kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut :

- a) Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang
- b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenis
- c) Jika Pendidik tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan

⁹ Tiara Yulianti, Muhammad, Yanti Fitria, Yarisa Ningsih, “Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4 Nomor 2 Tahun 2020.

- d) Pendidik harus hati-hari dan bijaksana saat members hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
- e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.¹⁰

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut :

- a) Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian-bagian lainnya kartu jawaban
- b) Setiap Siswa mendapat satu buah kartu
- c) Tiap Siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- d) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- e) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- f) Demikian seterusnya
- g) Pendidik mengadakan evaluasi
- h) Kesimpulan.¹¹

3. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media

¹⁰ Ningrum, Lilian Mega Puri, “Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Pemasaran,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi ULM Metro*, Vol.8. No.1 (2020): 101-105.

¹¹ Ilmayani Jufri, A. Riawarda, Nur Rahmah, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama,” *Journal of Islamic Education*, Vol. 4, NO. 1, Juli 2021, hal. 61-70.

belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.¹² Media komik tergolong media pembelajaran atau alat perantara yang bentuknya cerita gambar. wujud komik yakni sebuah media grafis yang berdimensi dua, yang berarti media komik hanya dapat dilihat atau nampak oleh indera penglihatan yakni mata.

b. Karakteristik Media Komik

Terdapat beberapa karakteristik media komik adalah sebagai berikut:

- a) Cara yang digunakan untuk menggambar karakter
Dalam pembuatan komik diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik adalah hal utama, sebagai pendeskripsi dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- b) Ekspresi wajah karakter
Di sini adalah saat mana kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, atau kaget. Penentuan ekspresi wajah sang karakter penting, karena itu dapat membantu menegaskan apa yang disampaikan oleh karakter.
- c) Balon kata
Dalam setiap komik gambar dan kata menjadi unsur utamanya. di mana keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. di dalam kata inilah materi yang akan kita sampaikan akan diletakkan sesuai dengan karakter yang berbicara, sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- d) Garis gerak
Di similar karakter yang kita gambar akan dapat terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- e) Latar
Menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik

¹² Ambaryani, Gamaliel Septiana Airlanda, “Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik”, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 3, Nomor:1, Juni 2017.

f) Panel

Panel dalam komik dapat dikatakan sebagai urutan dari setiap gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

c. Kelebihan Media Komik

Pada media komik terdapat beberapa kelebihan yang ada di dalamnya adalah sebagai berikut :

- a) Komik dapat mendukung perkembangan imajinasi
- b) Menstimulus minat belajar dari ilustrasi gambar
- c) Komik banyak disukai anak-anak, khususnya siswa yang masih ada di bangku sekolah, karena komik selain dipenuhi oleh gambar yang menarik juga berisi informasi atau materi yang dikemas dengan menarik
- d) Dapat menabab penguasaan kosa kata dengan membaca komik.

d. Kekurangan Media Komik

Selain beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media komik terdapat beberapa kekurangan dari media komik adalah sebagai berikut :

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- b) Ditinjau dari segi bahasa comik hanya menggunakan kata-kata tidak Baku ataupun kalimat-kalimat yang digunakan kurang dapat dipertanggung jawabkan.
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*).¹³

4. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Sedangkan kemampuan merupakan kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam

¹³ Cecilia Artika Wahyuningtyas, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran Peristiwa Sekitar Proklamasi pada Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA N1 Ngemplak, Aleman Tahun Ajaran 2017”, (Skripsi: Universitas Negri Yogyakarta, 2017).

tugas dalam suatu pekerjaan.¹⁴ Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru dengan kata lain sesuatu yang berbeda dari ide-ide yang telah dihasilkan oleh kebanyakan orang. Kemampuan berpikir kreatif juga merupakan bentuk pemikiran yang mengarahkan kepada wawasan baru, pendekatan baru, atau cara dalam memahami sesuatu. Kemampuan berpikir kreatif yang tinggi dapat membantu siswa dalam menguasai pembelajaran serta dapat menciptakan atau menemukan cara-cara yang baru dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari yang lain, memecahkan masalah, dan menciptakan solusi serta membuat rencana inovatif dengan mempertimbangkan masalah yang kemungkinan akan timbul dan bagaimana cara mengatasinya sehingga dalam pelaksanaannya dilakukan secara matang.

b. Ciri-Ciri Kemampuan Berpiki Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mengembangkan dan menemukan suatu ide yang original, konstruktif, yang berkaitan dengan perdagangan, konsep, yang penekanannya ada pada berpikir intuitif serta masuk akal, khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan dan menjelaskan dengan perspektif asli pemikir. Adapun ciri-ciri dari kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut :¹⁶

- a) Berpikir secara produktif
- b) Demanding suatu masalah dari banyak perspektif

¹⁴ <http://www.Jejakpendidikan.com/2016/12/pengertian-kemampuan.html?m=1>

¹⁵ Nelpita Ulandari, Rahmi Putri, Febri Ningsih, Aan Putra, “Efektivitas Model Pembelajaran *Inquiry* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi *Teorema Pythagoras*”, *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 03, No. 02, Agustus 2019. Hlm 227-237.

¹⁶ Tony Proctor, *Creative Problem Solving For Managers (Developing Skills for Decision Making and Innovation)*, ed, Taylor & Francis Library (Canada, 2006), 15, <https://books.google.co.id>.

- c) Mencari cara yang berbeda untuk memecahkan masalah
- d) Memiliki banyak ide yang berbeda serta unik
- e) Memiliki imajinasi yang baik.

c. Tahap-Tahap Kemampuan Berpikir Kreatif

Proses pembelajaran dapat memberikan makna apabila manusia memiliki kemampuan berpikir kreatif. Dengan mempunyai sifat kreatif pada diri seseorang maka dapat mendorong keinginan untuk belajar serta keinginan untuk maju. Ia tidak pernah merasa takut pada kesalahan serta kegagalan yang akan mendorongnya pada pencapaian prestasi yang memuaskan. Adapun tahap-tahap proses berpikir kreatif adalah sebagai berikut :¹⁷

- a) Tahap persiapan (*preparation*)
Pada tahap pertama ini terjadi proses pengenalan masalah, berupaya mengumpulkan informasi-informasi yang relevan serta berusaha mencari cara lain untuk menyelesaikan masalah.
- b) Tahap inkubasi (*incubation*)
Ketika mengalami kesulitan atau jalan buntu untuk memunculkan ide pada tahap pertama, maka dapat berpindah pada tahap kedua yaitu tahap inkubasi. Tahap inkubasi adalah tahap untuk memikirkan bagaimana cara untuk memecahkan masalah, tetapi menghadapi kesulitan. Sehingga menekan masalahnya kea lam bawah sadar. Artinya pada tahap ini seseorang seperti melakukan masalahnya sejenak dan beralih memikirkan suatu hal yang tidak berkaitan dengan masalah yang sedang dipikirkan. Biasanya seperti mencari kegiatan yang menyenangkan untuk *refreshing*.
- c) Tahap iluminasi (*illumination*)
Pada tahap ketiga ini yaitu berupaya untuk memikirkan permasalahan sebelumnya yang telah dilupakan sejenak. Berusaha untuk menemukan gagasan jalan keluar untuk memecahkan masalah.

¹⁷ Hendra Surya, *Cara Belajar Orang Genius* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), 126-139, <http://books.goggle.co.id/books>.

- d) Tahap verifikasi (*verification*)
 Pada tahap yang terakhir ini beberapa potongan gagasan maupun ide yang belum lengkap dikembangkan atau di play menjadi ide kreatif yang matang dan diuji secara kritis.

d. Indikator kemampuan berpikir kreatif

Menurut Munandar dalam Durachman dkk, menyatakan beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu sebagai berikut:¹⁸

- 1) *Fluency* (berpikir lancar), adalah:
 - a) Mengeluarkan banyak gagasan atau ide, penyelesaian masalah
 - b) Menyampaikan banyak cara atau saran untuk melaksanakan berbagai hal
 - c) Serta memikirkan suatu jawaban yang lebih dari satu jawaban
- 2) *Flexibility* (berpikir luwes), adalah:
 - a) Membuat ide, jawaban, serta pertanyaan yang bermacam-macam
 - b) Dapat mengamati suatu persoalan dari sudut pandang yang berbeda
 - c) Mencari banyak opsi atau cara yang berbeda-beda
 - d) Menggunakan dan merubah suatu cara pendekatan serta pemikiran
- 3) *Originality* (berpikir orisinal), adalah:
 - a) Berupaya menciptakan pertanyaan yang tidak biasa dan unik
 - b) Menggunakan suatu cara yang tidak biasa untuk mengekspresikan diri
 - c) Serta mampu menghasilkan penggabungan yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) *Elaboration* (berpikir terperinci), adalah:
 - a) Dapat memperkaya dan mengembangkan suatu ide atau produk

¹⁸ Durachman, dkk, "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Konektif dan Koneksi Matematika Siswa," *Jurnal Penelitian Imiah* 4, no. 1 (2020):64, <https://doi.org/http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tapis/index>.

- b) Memberikan suatu detail terperinci dari suatu produk, objek, gagasan ide agar terlihat unit dan menarik

Di sisi lain, indikator berpikir kreatif menurut Trefingger dalam Al Badrotus Tsaniyah diantaranya sebagai berikut:¹⁹

1) *Fluency*

- a) Mengacu pada kuantitas atau kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide besar sebagai tanggapan atas pertanyaan terbuka atau referensi dari proses berpikir kreatif seseorang.
- b) Kefasihan dibangun diatas premis bahwa kuantitas ide dapat merangsang produksi ide-ide yang berguna.
- c) Kuantitas memberikan peluang untuk kualitas.

2) *Flexibility*

- a) Mengacu pada kemampuan untuk mengubah arah pemikiran atau sudut pandang seseorang
- b) Fleksibilitas melibatkan keterbukaan untuk mengkaji ide-ide dan pengalaman dengan cara yang tidak terduga atau bervariasi
- c) Menemukan kemungkinan yang mengejutkan dan menjanjikan

3) *Originality*

- a) Mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan tidak biasa
- b) Orisinalitas berkaitan dengan menghasilkan opsi yang tidak biasa atau jarang

4) *Elaboration*

- a) Mengacu pada kemampuan untuk menabahkan detail dan memperluas ide.
- b) Elaborasi melibatkan pembuatan ide yang lebih kaya, menarik, atau lebih lengkap.

Selanjutnya, indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Torrerrance dalam Hafiziani Eka Putri dkk, adalah sebagai berikut:²⁰

¹⁹ Al Badrotus Tsaniyah, dkk, "Moge Learning Model to Improve Creative Thinking Skills," *International Journal of Education and Research* 5, no.1 (2017): 168, www.ijern.com.

- 1) *Fluency* (kelancaran), artinya memiliki banyak ide atau konsep dalam berbagai kategori
- 2) *Flexibility* (keluwesan), artinya memiliki ide atau konsep yang bervariasi
- 3) *Originality* (keaslian), artinya memiliki ide atau konsep yang tidak biasa untuk memecahkan masalah
- 4) *Elaboration* (elaborasi), artinya dapat mengembangkan ide atau konsep untuk menyelesaikan permasalahan secara detail.

Berdasarkan uraian diatas, maka indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Penjabaran Indikator
1.	Berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	a. Mengeluarkan banyak gagasan, ide, dan jawaban masalah. b. Menyampaikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal c. Memikirkan lebih dari satu jawaban
2.	Berpikir luwes (<i>Flexibility</i>)	a. Memiliki ide atau konsep yang bervariasi. b. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. c. Mencari banyak opsi atau cara yang

²⁰ Hafiziani Eka Putri, dkk, “Kemampuan-Kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya”, ed, Fitri Nuraeni (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), 2, <https://books.google.co.id/>.

		berbeda. d. Mengarahkan pada kemampuan gubahan mengubah arah pemikiran atau sudut pandang seseorang.
3.	Berpikir orisinil (<i>Originality</i>)	a. Berupaya menciptakan pernyataan atau ungkapan tidak biasa. b. Menggunakan suatu cara yang tidak biasa atau tak lazim untuk mengungkapkan diri. c. Mampu menghasilkan penggabungan yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
4.	Berpikir terperinci (<i>elaboration</i>)	a. Mengacu pada kemampuan untuk menabahkan detail dari suatu objek, gagasan, ide agar terlihat lebih menarik b. Memperkaya dan mengembangkan suatu ide atau produk

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah kajian penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti skripsi, tesis, disertasi maupun jurnal penelitian.

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk

menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan penelitian lain terdahulu serta relevan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, Peneliti yang dilakukan oleh Supendi, Desni Ftiani yang berjudul “*Pengaruh model pembelajaran make a match berbantuan media couple card terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Biologi materi sistem ekskresi pada manusia siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar*” menyatakan bahwa hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan secara simultan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan Biologi materi sistem ekskresi pada manusia secara bersama-sama terhadap siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran *conventional* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar, dan terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *couple card* dan model pembelajaran *conventional* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjar.²¹ Persamaan peneliti yang dilakukan oleh Rai Juni Artini, P. Budi Adyana, I.W. Sukra Warpala, dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* dan materi sistem ekskresi pada manusia. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rai Juni Artini, P. Budi Adyana, I.W. Sukra Warpala, dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut mengukur motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Arum Setiyani dan Huri Suhendri yang berjudul “*Pengaruh*

²¹ Rai Juni Artini, P. Budi Adnyana, I. W., Sukra Warpala “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Couple Card* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi pada Manusia Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjar.” *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, Volume 6 Nomor 1 Tahun (2019).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika.” Menyatakan bahwa pengukuran tes kemampuan berpikir kreatif matematika menggunakan tes berbentuk uraian sebanyak 10 soal. Uji persyaratan data yang digunakan adalah Uji Normalitas dengan lilifors dan uji homogenitas dengan uji fisher. Selanjutnya melakukan uji persyaratan data dengan uji-t. Berdasarkan data yang diperoleh t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak sehingga penelitian ini berhasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika.²² Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Arum Setiyani dan Huri Suhendra dengan penelitian ini adalah sama-sama mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Arum Setiyani dan Huri Suhendra dengan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan Nanda Novita, Halimatus Sakdiah, Mutia Asrita yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SMAN 1 Lhoksukon.*” Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Nonaquivalent Group Design*. Proses pengambilan sample berdasarkan *Purposive Sampling*, sampel dalam penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas X IPA 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dan kelas X IPA 4 sebanyak 26 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan *Software SPSS Ver 2018* dengan uji

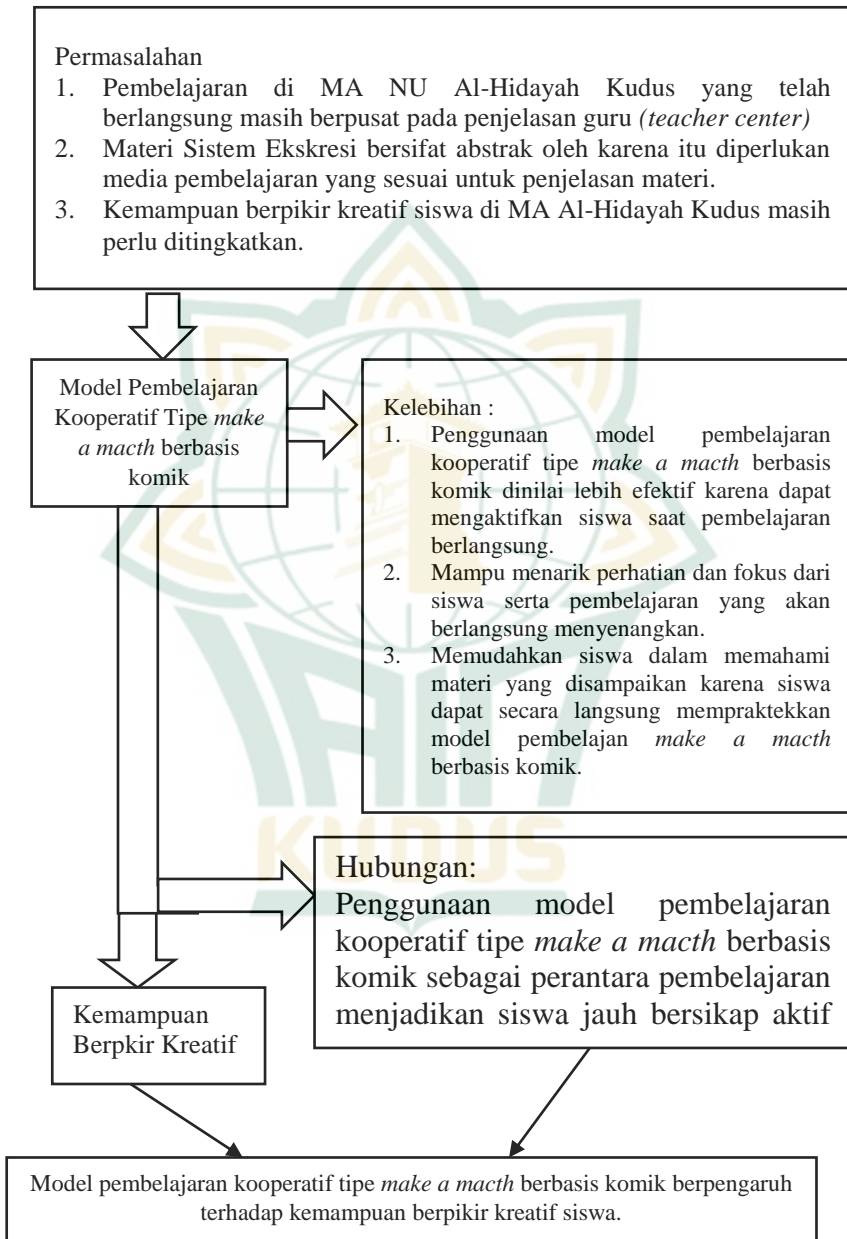
²² Arum Setiyani dan Huri Suhendra. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Gaes Tournaments* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika”. (Skripsi: Fakultas Teknik, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI. 2016)

Independent Sample T-Test. Hasil penelitian diperoleh Signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,005$. Sehingga hal ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi gerak melingkar di SMAN 1 Lhoksukon.²³ Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Novita, Halimatus Sakdiah, Mutia Asrita dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match*, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Novita, Halimatus Sakdiah, Mutia Asrita mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan pada penelitian ini mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif.



²³ Nanda Novita, Halimatus Sakdiah, Mutia Asrita, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMAN 1 Lhoksukon.” *Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, Vol. 4, No. 01, April 2021.

C. Kerangka Berfikir



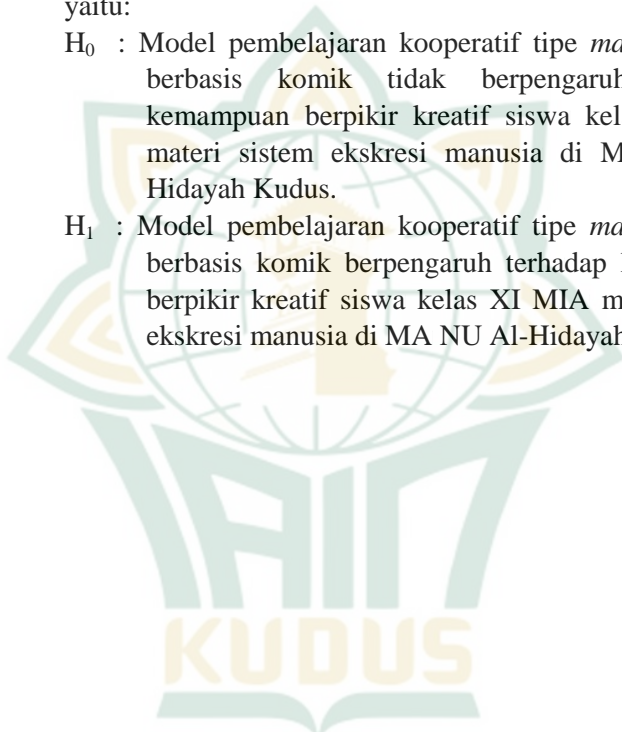
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan dalam suatu penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²⁴ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Komik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI MIA pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di MA NU Al-Hidayah Kudus. Hipotesis dalam penelitian ini ada satu yaitu:

H_0 : Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIA materi sistem ekskresi manusia di MA NU Al-Hidayah Kudus.

H_1 : Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis komik berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIA materi sistem ekskresi manusia di MA NU Al-Hidayah Kudus.



²⁴ Jim Hoy Yam, Ruhayat Taufik. “Hipotesis Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Ilmu Administrasi*. Vol 3. No 2 (2021). Hlm 98.