

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Model Pembelajaran *Osborn*, Pembelajaran Ekspositori, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, dan Sikap

1. Model Pembelajaran *Osborn*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Osborn*

Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik *brainstorming* dipopulerkan oleh Alex F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Istilah *brainstorming* mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. Orang menggunakan istilah *brainstorming* untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.

Teknik *brainstorming* (Guntar, 2008:1) adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif. *Brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama. *Brainstorming* juga dapat digunakan secara individual. Sentral dari *brainstorming* adalah konsep menunda keputusan. Dalam dunia industri, metode *brainstorming* ini banyak digunakan dalam rangka menyelesaikan suatu masalah. Osborn (1963), mengatakan bahwa dalam memecahkan masalah (Cahyono, 2007:3), terdapat 3 prosedur yang ditempuh, yaitu:

1. Menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan.
2. Menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah.

3. Menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Osborn*

Dahlan (2006: 13) mengemukakan tahapan-tahapan pembelajaran untuk memulai *brainstorming*, antara lain:

- a. *Tahap orientasi* (Guru menyajikan masalah atau situasi baru kepada siswa)
- b. *Tahap analisa* (Siswa merinci bahan yang relevan atas masalah yang ada, dengan kata lain, siswa mengidentifikasi masalah)
- c. *Tahap hipotesis* (Siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan)
- d. *Tahap pengeraman* (Siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berfikirnya)
- e. *Tahap sintesis* (Guru membuat diskusi kelas, siswa diminta mengungkapkan pendapatnya atas permasalahan yang diberikan, menuliskan semua pendapat itu, dan siswa diajak untuk berfikir manakah pendapat yang terbaik)
- f. *Tahap verifikasi* (Guru melakukan pemilihan keputusan terhadap gagasan yang diungkapkan siswa sebagai pemecahan masalah terbaik).

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Osborn*

Model *Osborn* memiliki banyak kelebihan. Beberapa ahli seperti Sudjana (2001:88) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran *osborn* sebagai berikut:

- a. Merangsang semua peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan gagasan.
- b. Menghasilkan jawaban atau pendapat melalui reaksi berantai.

- c. Penggunaan waktu dapat dikontrol dan model pembelajaran ini dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil.
- d. Tidak memerlukan banyak alat atau tenaga profesional

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Osborn*

Model pembelajaran *Osborn* juga memiliki kelemahan. Berikut kelemahan-kelemahan model pembelajaran *Osborn* yang dikemukakan oleh (Sudjana, 2001:88) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang kurang perhatian dan merasa terpaksa untuk menyampaikan buah pikirannya.
- b. Jawaban cenderung mudah terlepas dari pendapat yang berantai.
- c. Peserta didik cenderung beranggapan bahwa semua pendapatnya diterima.
- d. Memerlukan evaluasi lanjutan untuk menentukan prioritas pendapat yang disampaikan.
- e. Anak yang kurang selalu ketinggalan.
- f. Kandang-kadang pembicara hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.

2. Pembelajaran Ekspositori

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1991:523) konvensional artinya berdasarkan kebiasaan atau tradisional. Jadi, pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru. Pada umumnya pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang lebih terpusat pada guru. Akibatnya

terjadi praktik pembelajaran yang kurang optimal karena guru membuat siswa pasif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Sukandi (dalam Riyanti, 2012) mendefinisikan bahwa pembelajaran konvensional adalah:

Pembelajaran yang ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan.

Dalam penelitian ini, metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan di sekolah yaitu metode pembelajaran ekspositori. Metode pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Roy Killen (Riyadi, 2012) menamakan metode ekspositori dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Karena dalam hal ini siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena metode ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan istilah metode *chalk and talk*.

Metode ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*) (Sanjaya dalam Riyadi, 2012). Dikatakan demikian, sebab guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui metode ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa

dengan baik. Fokus utama metode ini adalah kemampuan akademik siswa (*academic achievement student*).

Prinsip-prinsip pembelajaran dengan metode ekspositori yang harus diperhatikan oleh setiap guru antara lain: (1) berorientasi pada tujuan, (2) prinsip komunikasi, (3) prinsip kesiapan, dan (4) prinsip berkelanjutan (Wina Sanjaya dalam Riyadi, 2012).

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan. Berpikir kreatif menggunakan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sudah nyata ada dan di dalam pikiran kitalah sesungguhnya proses nyata itu berlangsung. Proses ini tidak harus selalu menciptakan suatu konsep-konsep baru, walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang baru hasil dari penggabungan dua atau lebih dari konsep-konsep yang sudah ada.

Salah satu aspek lain dari berpikir kreatif ini adalah bermimpi. Kegiatan bermimpi ini, dipercaya sebagai salah satu kebutuhan penting di dalam cara kerja otak, dan pada kenyataannya memang hanya sedikit sekali orang-orang yang diketahui tidak pernah bermimpi. Bila kita mencoba untuk berpikir secara analitis mungkin suatu bayangan-bayangan yang pernah kita lihat di dalam mimpi itu seolah-olah tidak ada kaitannya antara satu dengan yang lainnya. Bahkan pada kasus-kasus tertentu hal itu terasa sangat mengganggu.

Menurut psikologi Gestalt, "Berpikir merupakan keaktifan psikis yang abstrak, yang prosesnya tidak dapat kita amati dengan alat indra kita. Orang dapat berpikir, tetapi berpikir itu tidak dapat diamati secara langsung.

Sujanto (2001,56) menyatakan bahwa : "Berpikir ialah gejala jiwa yang dapat menetapkan hubungan-hubungan antara pengetahuan-pengetahuan kita. Berpikir merupakan suatu proses dialektis, artinya selama kita berpikir, pikiran kita mengadakan tanya jawab pikiran kita. Untuk dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita dengan tepat".

Menurut Plato (dalam Suryabrata: 2002 :12): "Berpikir itu adalah berbicara dalam hati". Sehubungan dengan pendapat tersebut ada pendapat (dalam Suryabrata, 2002;12) mengatakan bahwa "Berpikir adalah aktivitas ideasional"yaitu:

1. Bahwa berpikir itu adalah aktivitas, jadi subjek yang berpikir aktif
2. Bahwa aktivitas itu sifatnya ideasional, jadi bukan sensoris dan motoris, walaupun dapat disertai oleh kedua hal itu mempergunakan abstraksi-abstraksi atau "ideas".

Kepekaan berpikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah ditentukan para ahli, salah satunya menurut Torrance. Menurut Torrance (dalam Priyanto D, 2015, *Indikator Kemampuan Kognitif*, http://danapriyanto.blogspot.com/2013/01/indikator-kemampuan-kognitif_1486.html?m=1, diakses tanggal 06 juni 2016) kemampuan berpikir kreatif terbagi menjadi tiga hal, yaitu:

1. *Fluency* (Kelancaran), yaitu memnghasilkan banyak ide dalam berbagai kategori/bidang.
2. *Originality* (Keaslian), yaitu memiliki ide-ide baru untuk memecahkan persoalan.
3. *Elaboration* (Penguraian), yaitu kemampuan memecahkan masalah secara detail/

Sedangkan Guilford menyebutkan lima indikator berpikir kreatif, yaitu:

1. Kepekaan (*problem sensitivity*), adalah kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi, atau masalah.
2. Kelancaran (*fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
3. Keluwesan (*flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
4. Keaslian (*orginality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
5. Elaborasi (*elaboration*), adalah kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan merincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.

4. Sikap

Sikap dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada saat melakukan pembelajaran. Menurut Slameto (2003: 188):Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sikap. Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari, sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan. Dalam arti yang sempit sikap adalah pandangan atau kecenderungan mental, selanjutnya menurut Bruno (Syah, 2004: 123) menyatakan:

Sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Dengan

demikian, pada prinsipnya sikap itu dapat kita anggap suatu kecenderungan siswa untuk bertindak dengan cara tertentu.

Pada umumnya sikap ada yang bersikap positif dan ada juga yang bersifat negatif. Siswa yang bersikap tertentu, cenderung menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu, berguna dan berharga baginya atau tidak. Bila objek dinilai “baik untuk saya”, siswa mempunyai sikap positif; bila objek dinilai “jelek untuk saya”, dia mempunyai sikap negatif.

Hal diatas sejalan dengan Slameto (2003: 188-189), “Sikap selalu berkenaan dengan suatu objek, dan sikap terhadap objek ini disertai dengan perasaan positif atau negatif. Orang mempunyai sikap positif terhadap suatu objek yang bernilai dalam pandangannya, dan ia akan bersikap negatif terhadap objek yang dianggapnya tidak bernilai dan atau juga merugikan”.

Dalam penelitian, sikap salah satu tujuan yang harus diungkapkan. Sikap diperkirakan berkorelasi positif dengan variabel-variabel lain, misalnya dengan prestasi belajar. “Untuk mengetahui sikap seseorang terhadap sesuatu terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan: *ada tidaknya siswa, arahnya dan interaksinya*”, (Ruseffendi, 2005: 126-127),

Faktor-faktor lain yang perlu diperhatikan dalam mengungkapkan sikap seseorang terhadap sesuatu ialah mengenai keterbukaan, ketetapan, dan relevansi. Seseorang mungkin mau mengemukakan sikapnya secara terus terang sedang yang lain tidak.

Menurut Winkel (2007: 118), “Sikap merupakan kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan, lebih-lebih bila terbuka berbagai kemungkinan untuk bertindak”. Siswa yang memiliki sikap yang jelas akan terjadi pada diri dan lingkungannya.

Jadi, sikap seseorang terhadap suatu objek atau keadaan sangat dipengaruhi oleh keadaan diri dia pada saat itu. Adapun cara untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala sikap.

B. Kaitan Antara Model Pembelajaran *Osborn*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, dan Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari, 2013:1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya.

Sesuai pendapat tersebut, diketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga

diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun bahan dan media menggunakan bahan ajar Lembar Kegiatan Siswa (LKS) secara berkelompok. Selanjutnya pembelajaran berlangsung secara berkelompok dengan mengikuti tahap-tahap pada model pembelajaran *Osborn*, setiap tahapnya guru membimbing siswa. Selama mengisi LKS yang diberikan, tiap individu siswa membuat catatan kecil bermakna.

Penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan, berikut adalah SK yang telah ditetapkan oleh Permendiknas nomor 22 tahun 2006 untuk SMP Kelas VIII:

- a. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus.
- b. Memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
- c. Menggunakan teorema Pythagoras dalam pemecahan masalah.
- d. Menentukan unsur, bagian lingkaran serta ukurannya.
- e. Memahami sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, dan bagian-bagiannya, serta menentukan ukurannya.

Berikut adalah KD pada materi Bangun Ruang Sisi Datar yang telah ditetapkan oleh Permendiknas nomor 22 tahun 2006 untuk SMP Kelas VIII:

- 5.1 Mengidentifikasi sifat-sifat kubus, balok, prisma, dan limas serta bagian-bagiannya
- 5.2 Membuat jaring-jaring kubus, balok, prisma dan limas
- 5.3 Menghitung luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma dan limas.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan KD Nomor 5.1, 5.2 dan 5.3 sebagai bahan pembelajaran. Pada KD 5.1 materi bangun datar dihubungkan dengan indikator berpikir kreatif matematis yaitu Kepekaan (*problem sensitivity*), adalah kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi, atau masalah. Pada KD 5.2 materi bangun datar dikaitkan dengan indikator berpikir kreatif matematis antara lain *Fluency* (Kelancaran), yaitu memnghasilkan banyak ide dalam berbagai kategori/bidang. Sedangkan KD 5.3 materi bangun datar dihubungkan dengan indikator berpikir kreatif matematis adalah Keluwesan (*flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fery Ferdiansyah (2013) yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 10 Bandung. Penelitiannya untuk mengetahui tumbuhkembang kemampuan berpikir kreatif matematis melalui strategi *Osborn*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan model *Osborn* kemampuan berpikir kreatif matematis siswa memiliki kecenderungan kemampuan rata-rata lebih tinggi dari

siswa yang belajar secara klasikal dan berbeda signifikan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Syaeful Anwar (2014) yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 16 Bandung. Penelitiannya untuk mengetahui tumbuh kembang kemampuan pemecahan masalah matematis melalui strategi *Osborn*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan model *Osborn* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa memiliki kecenderungan kemampuan rata-rata lebih tinggi dari siswa yang belajar secara klasikal dan berbeda signifikan dengan pembelajaran konvensional.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Fery Ferdiansyah dan Syaeful Anwar terdapat persamaan dan perbedaan terhadap penelitian. Persamaan dan perbedaan dapat di lihat dari variabel bebas, variabel terikat serta materi, subjek dan objek yang diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Fery lebih fokus pada upaya penereapan model pembelajaran *Osborn* Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan berpikir kreatif Matematis Siswa SMP Melalui Strategi *Osborn* dengan materi pokok kubus dan balok peserta didik kelas VIII.

Chandra lebih fokus pada pengaruh model pembelajaran tipe *Osborn* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII. Sedangkan, yang diteliti dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP. Dengan materi

kubus, balok, prisma dan limas pada peserta didik siswa kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Osborn* yaitu model pembelajaran yang menggunakan teknik *brainstorming* teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif. *Brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama. *Brainstorming* juga dapat digunakan secara individual. Sentral dari *brainstorming* adalah konsep menunda keputusan (Guntar, 2008:1).

Adapun bahan dan media menggunakan bahan ajar Lembar Kegiatan Siswa (LKS) secara berkelompok. Selanjutnya pembelajaran berlangsung secara berkelompok dengan mengikuti tahap-tahap pada model pembelajaran *Osborn*, setiap tahapnya guru membimbing siswa. Selama mengisi LKS yang diberikan, tiap individu siswa membuat catatan kecil bermakna.

Model pembelajaran *Osborn* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini selaras dengan tahap model pembelajaran *Osborn* yaitu, untuk mengungkapkan pendapat atas permasalahan yang diberikan, dan menuliskan semua pendapat itu. Sehingga siswa dapat lebih memahami konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini peneliti mengambil konsep materi bangun ruang sisi datar.

Konsep bangun ruang sisi datar merupakan salah satu konsep dalam mata pelajaran matematika yang disajikan di SMP/MTs yang mempunyai keterkaitan dengan konsep matematika lainnya. Sehingga penulis memilih konsep bangun ruang sisi datar karena memerlukan pemahaman lebih sebelum melanjutkan ke konsep selanjutnya, dan digunakan dalam penelitian ini. Pokok bahasan bangun ruang sisi datar adalah salah satu pokok bahasan matematika yang dibahas pada kelas VIII semester genap. Selain dibahas pada kelas VIII pokok bahasan ini juga sudah dibahas pada tingkat sekolah dasar. Sehingga pokok bahasan memerlukan pemahaman prasyarat atau diperlukan kemampuan pemahaman sebelumnya.

Materi bangun ruang sisi datar tersaji dalam beberapa kompetensi dasar dan beberapa subpokok bahasan. Materi bangun ruang sisi datar terdiri dari subpokok bahasan antara lain kubus, balok, prisma dan limas. Kemudian tiap-tiap subpokok bahasan masing-masingnya membahas tentang pengertian, sifat-sifat, jaring-jaring, luas permukaan dan volume. Pada materi bangun ruang sisi datar secara keseluruhannya mudah dipahami hanya dengan membaca berulang-ulang untuk mengingatkan kembali karena materi bangun ruang sisi datar pernah dibahas pada tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, bangun ruang sisi datar sejalan dengan tahap-tahap model pembelajaran *Osborn* yang menekankan siswa paham agar dapat mengeluarkan ide, gagasan atas pemecahan masalah dalam materi ini.

Sistem evaluasi pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Instrumen berupa tes uraian yaitu *pretest dan posttes*. Selain itu juga menggunakan LKS (Lembar Kegiatan Siswa) untuk mengukur kemampuan

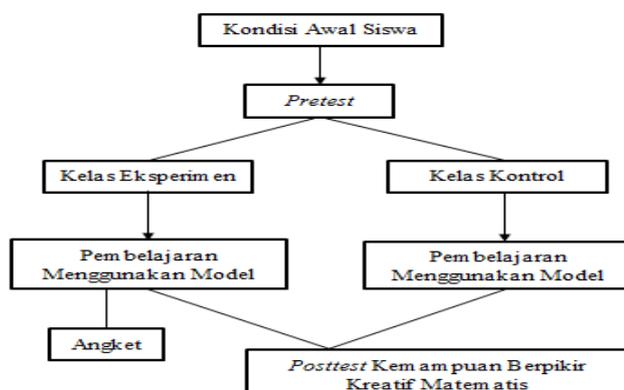
berpikir kreatif matematis siswa terhadap materi bangun ruang sisi datar berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang telah ditentukan

C. Kerangka Pemikiran atau Diagram/Skema Paradigma Penelitian, Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini dilakukan tes sebanyak 2 kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Sebelum penelitian ini dimulai, peneliti memberikan *pretest* (tes awal) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian peneliti memberikan model pembelajaran *Osborn* kepada kelas eksperimen dan pembelajaran model ekspositori kepada kelas kontrol. Setelah diberikan model pembelajaran *Osborn* kepada kelas eksperimen, siswa diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *Osborn*. Kemudian diberikan *posttest* (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kerangka pemikiran ini dituangkan dalam bentuk bagan yang terdapat pada Gambar 2.1.



Gamabar 2.1

Kerangka Pemikiran

2. Asumsi

Yang dimaksud dengan asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya telah diterima peneliti. Adapun asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- b. Model pembelajaran *Osborn* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memunculkan gagasan yang kreatif mereka dalam memecahkan sebuah masalah.

3. Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model Pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar melalui metode pembelajaran ekspositori.
- b. Siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Osborn*.