

EFEKTIVITAS *HANDOUT* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Imelda Wardani Rambe¹, Sanimah², Ummu Haniyyah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan Indonesia
imeldawardanibrambe@unimed.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas *handout* berbasis kearifan lokal untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Materi dan masalah matematika yang diuraikan pada *handout* berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan sekitar, sehingga siswa mampu mengembangkan ide, konsep dan menyelesaikan masalah matematika dengan berbagai alternatif penyelesaian. Tipe penelitian ini memakai metode deskriptif pendekatan kuantitatif. *Handout* yang digunakan berbasis kearifan lokal adalah hasil dari pengembangan bahan ajar yang dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang telah valid. *Handout* berbasis kearifan lokal digunakan pada siswa untuk menunjukkan efektivitasnya. Penggunaan *handout* dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Pangeran Antasari Medan Helvetia. Angket respon siswa, angket aktivitas siswa dan tes kemampuan berpikir kreatif siswa adalah instrumen pada penelitian ini. Dari hasil analisis data di peroleh bahwa *handout* berbasis kearifan lokal yang digunakan efektif dilihat dari: respon siswa terhadap pembelajaran positif, aktivitas siswa dalam batas toleransi yang ditetapkan, ketuntasan belajar klasikal siswa terpenuhi dan seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif telah tercapai.

Kata Kunci: *handout*, kearifan lokal, kemampuan berpikir kreatif

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of handouts based on local wisdom to train students' creative thinking skills. The material and mathematical problems described in the handout are related to life and the surrounding environment, so that students are able to develop ideas and concepts and solve mathematical problems with various alternative solutions. A descriptive quantitative approach is used in this kind of research. The handout based on local wisdom used is the result of developing teaching materials using a valid 4D development model. Handouts based on local wisdom are applied to students to see their effectiveness. The implementation of the handout was carried out for class VII students at Pangeran Antasari Medan Helvetia. The research instruments were student response questionnaires, student activity questionnaires, and tests of students' creative thinking abilities. From the results of the data analysis, it was found that the handouts based on local wisdom that were implemented were effective in terms of: (1) student responses to positive learning; (2) student activities being within the established tolerance limits; (3) students' classical learning mastery being fulfilled and all indicators of the ability to think creatively having been achieved.

Keywords: *handout, local wisdom, creative thinking skills*

PENDAHULUAN

Bahan ajar adalah semua informasi, alat, dan teks yang dibutuhkan guru untuk merencanakan dan membahas kegiatan pembelajaran. Prastowo (2014) menyatakan segala informasi, sumber, dan teks yang disusun secara logis dan metodis yang menggambarkan secara lengkap kompetensi yang akan dikuasai dan digunakan siswa selama proses pembelajaran disebut sebagai

bahan ajar.

Raharjo (2013) menyatakan bahan ajar tertulis yang dibuat oleh guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa selama proses pembelajaran disebut *handout*. *Handout* termasuk bagian materi pelajaran, kutipan, rangkuman, tabel, dan sebagainya. Yunus & Hedy (2018) menyatakan bergantung pada desain dan lama waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan

pembelajaran tertentu, *handout* dapat digunakan untuk beberapa pertemuan. Sebelum mengemas *handout* sebagai bahan ajar, seyogianya guru memahami karakteristik *handout*. Adapun karakteristik *handout* adalah; (a) Isi *handout* sesuai dan penjabaran dari SAP yang ingin dicapai, (b) *Handout* cukup komprehensif tetapi dikemas dengan mudah sehingga siswa tidak jenuh, (c) *Handout* diperkaya dengan rujukan yang mendorong siswa untuk lebih mempelajarinya, (d) gambar dan bagan dimuat dalam *Handout* sehingga mampu menarik minat siswa dalam belajar, (e) *Handout* memuat pertanyaan dan tugas sebagai alat evaluasi setelah pembelajaran.

Tampilan dan isi *handout* seharusnya menarik juga menyenangkan siswa. Pengembangan *handout* menjadi bahan ajar yang luar biasa untuk digunakan siswa merupakan bentuk perwujudannya. Depdiknas (2008) memaparkan beberapa langkah yang dapat diikuti dalam proses pengembangan ini adalah; (a) Standar kompetensi dan kompetensi dasar umumnya digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar; (b) Berbasis hasil evaluasi, putuskan materi apa yang harus digunakan untuk *handout*, apakah itu materi baru atau pengayaan; (c) Pilih isi *handout*, apakah berbentuk overview atau ringkasan; (d) Pilih jenis penyajiannya, apakah berbentuk narasi, tabel, gambar, diagram, atau kombinasi dari ketiganya.

Handout menjadi satu dari jenis bahan ajar yang dapat dipakai oleh guru pada proses pengajaran matematika. Prastowo (2018) menyatakan bahan rujukan, pembakar motivasi, pengingat, pemberi umpan balik, dan sebagai menilai hasil belajar merupakan tujuan pemanfaatan *handout* pada proses pembelajaran. Dapat disimpulkan penerapan *handout* dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Pentingnya *handout* juga terlihat dari kegunaannya dalam pembelajaran matematika, sebab melalui *handout*, guru dapat berperan sebagai fasilitator untuk melatih kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam matematika guna menyelesaikan masalah matematika yang diberikan, baik yang rutin maupun tidak

rutin. Siswa yang dapat menyelesaikan masalah matematika yang bersifat tidak rutin akan terlatih untuk mengasah kemampuan berpikir kreatifnya.

Afriansyah, et.al (2019) menyatakan salah satu kompetensi matematis yang diharapkan di sekolah adalah kemampuan siswa untuk berpikir matematis. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari kemampuan berpikir matematis. Kreatifitas merupakan hasil dari berpikir kreatif. Munandar (2014) menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan dan menggabungkan sesuatu yang baru. Pembahasan kreativitas dalam matematika fokus pada proses yaitu proses berpikir kreatif. Kemampuan untuk menemukan berbagai mungkin solusi untuk suatu masalah dengan penekanan pada kuantitas, efektivitas, dan variasi solusi adalah indikasi berpikir kreatif. Pemahaman ini mengisyaratkan bahwa ketika seseorang dapat menemukan sejumlah besar alternatif solusi untuk suatu masalah, mereka menjadi lebih kreatif. Namun, semua jawaban harus sesuai dan akurat untuk permasalahannya, dan jawabannya harus berbeda-beda. Dengan kata lain, kemampuan berpikir kreatif penting karena dapat mendorong siswa terampil memecahkan masalah matematika dan mencari berbagai alternatif penyelesaian hingga akhirnya menemukan jawaban yang benar dan tepat.

Johnson (2014) menyatakan kebiasaan berpikir kreatif adalah kebiasaan untuk memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan peluang baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan menghasilkan ide-ide yang luar biasa. Intuisi dapat memberi siswa cara yang berbeda untuk memecahkan masalah matematika atau memberikan perspektif baru pada proyek. Jika siswa tidak mampu berpikir kreatif, maka ia akan mengalami kesulitan atau konflik dalam penyelesaian masalah matematika. Untuk setiap permasalahan bahwa perumusan model matematika, penyelesaian dan interpretasi solusi yang berbeda memerlukan pemikiran/ide kreatif, menemukan alternatif penyelesaian yang bervariasi, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban yang benar dan tepat.

Fajarini (2014) menyatakan kearifan lokal adalah perspektif, pengetahuan, dan pendekatan hidup yang dibentuk oleh tindakan masyarakat lokal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Magdalia (2013) menyatakan kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai pandangan hidup, pengetahuan, dan pendekatan hidup yang terdiri dari tindakan yang dilakukan oleh masyarakat lokal guna memenuhi kebutuhan mereka. Prasetyo (2013) menyatakan kearifan lokal bisa didefinisikan sebagai suatu konsep yang mengacu pada budaya lokal yang bijaksana, penuh kearifan, dan bernilai yang ditanam dan diikuti oleh masyarakat di sekitarnya. Wanabuliandari, dkk (2016) menyatakan bahwa menghubungkan ilmu matematika dengan dunia luar dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk belajar. Ini dapat dicapai dengan memanfaatkan budaya.

Selanjutnya Kaunang, dkk (2018) menyatakan bahwa siswa SMP dapat menggunakan soal yang dibuat berdasarkan kearifan lokal secara efektif, terlihat dari kompetensi siswa memecahkan soal dengan baik. *Handout* berbasis kearifan lokal pada penelitian ini merupakan penyajian materi ajar dan masalah-masalah matematika dalam bentuk cerita berdasarkan kehidupan sehari-hari. Masalah yang ditampilkan dalam *handout* dikemas dalam bentuk cerita yang relevan dengan kehidupan nyata atau sehari-hari untuk menarik semangat siswa dalam memahami materi ajar. Jadi, sebagai solusi yang dipilih oleh peneliti untuk melatih kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam matematik, peneliti menggunakan bahan ajar *handout* berbasis kearifan lokal.

Tujuan penelitian ini berdasarkan pembahasan di atas adalah untuk menggambarkan efektivitas penerapan *handout* berbasis kearifan lokal untuk melatih kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam matematik.

METODE

Penelitian ini memakai tipe metode deskriptif pendekatan kuantitatif. Penelitian ini berhasil dilakukan di SMP Pangeran Antasari Medan Helvetia. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VII-1 dan subjeknya adalah penggunaan *handout*

berbasis kearifan lokal untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Instrumen penelitian disusun untuk mengukur efektivitas *handout* berbasis kearifan lokal.

Lembar angket respon siswa, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan lembar tes kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu *posttest* berjumlah 3 soal merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis statistik deskriptif-kuantitatif merupakan teknik analisis data yang dipakai oleh peneliti. Selanjutnya, *one-shot case study* atau *one-group posttest-only design* (Setyosari, 2013) merupakan desain implementasi yang dipakai dalam penelitian ini. Tiga indikator menentukan efektivitas *handout* berbasis kearifan lokal: respons siswa, persentase waktu ideal setiap aktivitas siswa, dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase respons siswa (Trianto, 2017).

$$PRS = \frac{A}{B} \times 100$$

keterangan:

PRS : Persentase respon siswa

A : Proporsional siswa yang memilih

B : Jumlah siswa (responden)

Menurut kriteria, siswa dianggap memiliki respons positif jika 80% atau lebih dari mereka masuk kategori positif. Persentase aktivitas siswa (P), yaitu jumlah frekuensi dari masing-masing aspek pengamatan dibagi dengan jumlah frekuensi total dikalikan 100 persen.

$$P = \frac{F}{F_t} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase waktu aktivitas siswa

F : Frekuensi tiap aspek pengamatan

F_t :Jumlah frekuensi seluruh aspek pengamatan.

Tabel 1 berikut menunjukkan kriteria keefektifan waktu ideal aktivitas siswa berdasarkan pencapaian waktu ideal yang ditetapkan.

Tabel 1. Persentase Waktu Ideal Aktivitas Siswa

Kategori Aktivitas siswa	Persentase efektif (P)	
	Waktu ideal	Toleransi %
1. Penjelasan guru/teman dengan aktif didengarkan/diperhatikan.	14%	$9 \leq P \leq 19$
2. Masalah bersifat kontekstual di <i>handout</i> dibaca/dipahami.	11%	$6 \leq P \leq 16$
3. Solusi dari masalah diselesaikan/ditemukan.	38%	$33 \leq P \leq 43$
4. Curah gagasan dan pertanyaan pada guru/teman	24%	$19 \leq P \leq 29$
5. Penarikan simpulan dari suatu konsep dan prosedur	13%	$8 \leq P \leq 18$
6. Tingkah Laku yang tidak berkaitan dengan KBM	0%	$0 \leq P \leq 5$

Analisis ketuntasan belajar dapat dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata siswa dari tes uji coba. Jika nilai secara individual mencapai 2,67 maka secara individu siswa dinyatakan tuntas belajar. Apabila 85% siswa yang mengikuti

tes menerima skor minimal 2,67 maka pembelajaran dianggap tuntas secara klasikal.

Selanjutnya adalah indikator ketercapaian kemampuan berpikir kreatif pada tes *posttes* dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Indikator ketercapaian kemampuan berpikir kreatif

Aspek	Indikator	Nomor <i>Posttest</i>
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Mencetuskan lebih dari satu penyelesaian masalah Memberikan Alternative penyelesaian masalah	1,2,3
Kelenturan (<i>flexibility</i>)	Mampu untuk melihat masalah dari berbagai perspektif. Mencari alternative berbeda Mampu mengubah paradigma/ caraberpikir	1,2,3
Kebaruan (<i>Originality</i>)	Mampu menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan	1,3
Kejelasan (<i>Elaboration</i>)	Mampu membuat suatu produk dengan menambah atau memperinci detail yang lebih menarik.	3

Kriteria persentase ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif adalah $\geq 75\%$ siswa mampu menyelesaikan *posttest* sesuai indikatornya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kelas VII-1, *Handout* berbasis kearifan lokal diberikan kepada 30 siswa. Kegiatan belajar mengajar berlangsung selama 4 kali pertemuan sesuai dengan *handout* yang disajikan. Data hasil

penerapan *handout* dianalisis untuk menentukan keefektifan produk *handout* dalam melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penggunaan *Handout* berbasis kearifan lokal pada kelas VII-1 SMP Pangeran Antasari terbukti efektif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, terlihat dari terpenuhinya ketiga indikator efektivitas.

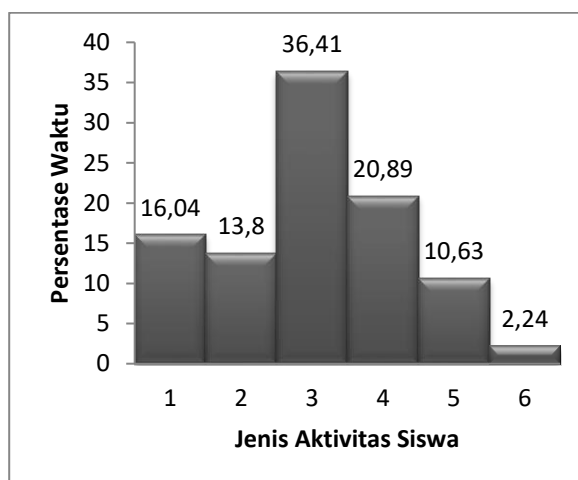
Indikator pertama adalah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *handout* berbasis kearifan lokal positif.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek yang direpson	Persentase (%)		
		Jelas	Tidak Jelas	
1.	Perasaan siswa mengenai elemen pembelajaran:			
	Materi Ajar	91%	9%	
	<i>Handout</i> berbasis kearifan lokal	100%	-	
	Iklim Belajar di kelas	91%	9%	
	Strategi Pembelajaran Guru	91%	9%	
2.		Baru	Tidak Baru	
	Pemahaman mengenai elemen pembelajaran:			
	Materi ajar	91%	9%	
	<i>Handout</i> berbasis kearifan lokal	100%	-	
	Iklim Belajar di kelas	100%	-	
3.		100%	-	
	Pemahaman mengenai minatnya pada pembelajaran selanjutnya dengan <i>handout</i> berbasis kearifan lokal			
		Jelas	Tidak Jelas	
	4.	Pemahaman mengenai bahasa yang digunakan pada:		
	<i>Handout</i> berbasis kearifan lokal	91%	9%	
5.		Tertarik	Tidak Tertarik	
	Pemahaman mengenai tampilan (tulisan, letak/ilustrasi gambar) pada:			
	<i>Handout</i> berbasis kearifan lokal	91%	9%	

Berdasarkan tabel tersebut terlihat respon siswa terhadap seluruh aspek *handout* berbasis kearifan lokal ada di atas 80%. Kita dapat mengambil kesimpulan bahwa tanggapan siswa terhadap pelajaran tersebut positif jika hasil ini dikaitkan dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Selanjutnya yaitu ada batas waktu toleransi yang ditetapkan untuk aktivitas siswa merupakan indikator kedua. Gambar 1 berikut menunjukkan data aktivitas siswa yang didasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran.



Gambar 1. Persentase Aktivitas Siswa

Dari data gambar 1 tersebut dapat dijelaskan tiap-tiap kategori pengamatan. Bahwa pada aktivitas satu yaitu kadar aktivitas siswa pada kategori memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru atau teman berada pada batas toleransi $9 \leq P \leq 19$, dengan persentase waktu idealnya adalah 16,04%, artinya siswa aktif melakukan kegiatan pada aktivitas tersebut. Membaca, memahami masalah kontekstual dalam *handout* yang merupakan kategori aktivitas kedua siswa berada pada batas toleransi $6 \leq P \leq 16$, dengan persentase waktu idealnya adalah 13,8%, ketercapaian ini terjadi karena perhatian siswa fokus pada masalah selama pembelajaran sehingga masalah kontekstual pada *handout* dapat dibaca dan dipahami.

Selanjutnya, aktivitas ketiga yang dilakukan oleh siswa adalah menyelesaikan masalah atau menemukan cara untuk menyelesaikannya berada pada batas toleransi $33 \leq P \leq 43$, dengan persentase waktu idealnya adalah 36,41%. Menyelesaikan masalah dan menemukan solusi adalah kegiatan belajar yang paling banyak dihabiskan oleh siswa. Persentase waktu yang dihabiskan untuk aktivitas ini berada dalam batas toleransi waktu ideal yang ditetapkan.. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih dominan terlibat dalam aktivitas menyelesaikan masalah setiap pertemuan. Hal ini terjadi karena keseriusan siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan *handout* berbasis kearifan lokal dan karena guru sudah mampu memberi bantuan dan arahan walaupun sifatnya terbatas untuk menemukan penyelesaian masalah pada setiap kelompok, serta penggunaan kalimat petunjuk penyelesaian masalah yang membuat siswa lebih mudah memahami dan menemukan alternatif penyelesaian masalah.

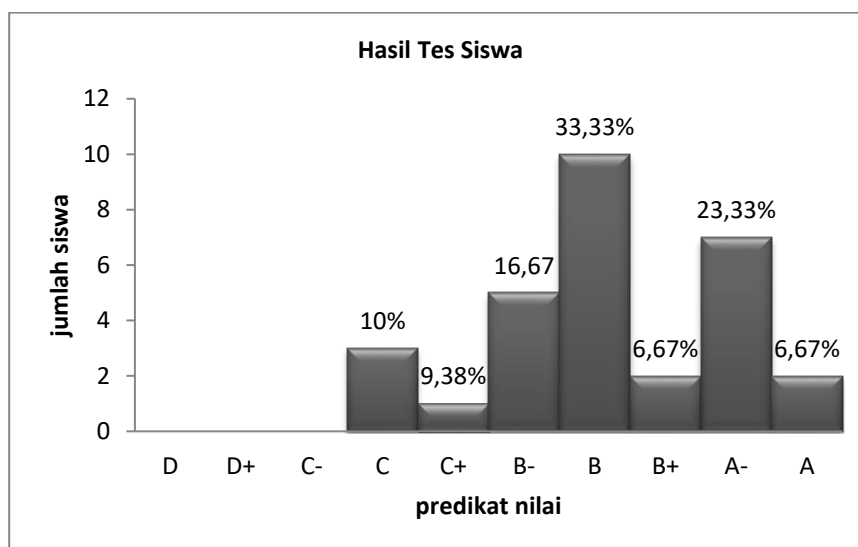
Aktivitas keempat siswa pada kategori curah gagasan dan pertanyaan pada guru/teman ada pada batas toleransi $19 \leq P \leq 29$, dengan persentase waktu idealnya adalah 20,89%. Aktivitas bertanya kepada teman terlihat saat diskusi kelompok, di mana siswa yang belum paham menanyakan masalah kepada siswa yang telah memahaminya. Aktivitas bertanya kepada

guru terlihat saat siswa tidak/belum memahami masalah meminta bimbingan. Arahan dan petunjuk, peringatan atau dorongan untuk memahami masalah diberikan oleh guru sebagai fasilitator. Aktivitas kelima siswa untuk kategori menarik kesimpulan suatu prosedur atau konsep berada pada batas toleransi $8 \leq P \leq 18$, dengan persentase waktu idealnya adalah 10,63%. Aktifitas aktif ini terlihat ketika masing-masing siswa yang telah ditunjuk dalam kelompok mampu untuk menuliskan kesimpulan dari suatu prosedur/konsep. Kondisi seperti ini terjadi karena siswa benar-benar sudah paham akan suatu konsep yang ia temukan.

Aktivitas keenam siswa untuk kategori sikap siswa yang tidak relevan pada kegiatan pembelajaran juga berada pada batas toleransi $0 \leq P \leq 5$. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, rata-rata Persentasenya 2,24% waktu yang dihabiskan siswa untuk aktivitas yang tidak relevan pada kegiatan belajar mengajar dari waktu yang disediakan untuk setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan selalu ada siswa yang menghabiskan waktu belajarnya dengan melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Jika rata-rata persentase waktu aktivitas siswa pada setiap kategori dikaitkan dengan kriteria penentuan tercapainya persentase yang ideal, maka dapat disimpulkan sesuai atau ada dalam toleransi waktu yang ditentukan.

Ketuntasan belajar siswa klasik terpenuhi, yang merupakan indikator efektivitas ketiga dan tercapainya seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Gambar 2 berikut menunjukkan hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

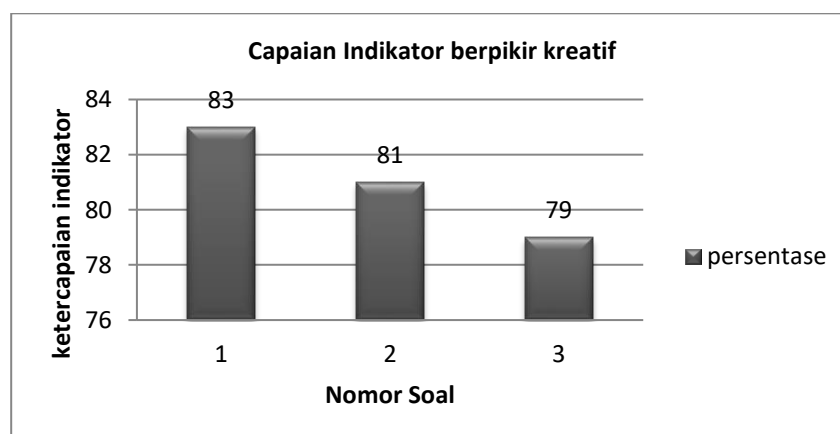


Gambar 2. Hasil Posttest Kreativitas Siswa

Dari gambar 2 tersebut dapat dijelaskan bahwa frekuensi siswa yang mendapatkan nilai C ada 3 orang (10%), yang mendapatkan C+ ada 1 orang (9,38%), yang mendapatkan B- ada 5 orang (16,67%), yang mendapatkan B ada 10 orang (33,33%), yang mendapatkan B+ ada 2 orang (6,67%), yang mendapatkan A- ada 7 orang (23,33%), yang mendapatkan A ada 2 orang (6,67%). Dari 30 siswa yang mengikuti kelas, 26

(86,67%) dengan nilai minimum prediket B telah tuntas belajar secara klasikal. Jika merujuk pada standar yang sudah ditentukan, dapat disimpulkan telah tercapai ketuntasan pembelajaran secara klasikal

Selanjutnya pada gambar 3 berikut memperlihatkan persentase hasil *posttest* ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.



Gambar 3. Hasil Ketercapaian Indikator Berpikir Kreatif Matematis

Dari gambar 3 tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 83% telah tercapai setelah tes soal nomor 1. Aspek kelancaran, yang menunjukkan bahwa siswa dapat menemukan dan menyelesaikan masalah dengan berbagai alternatif berbeda, adalah indikator yang tercapai untuk soal nomor 1.

Untuk soal nomor 2 tercapai sebesar 81%. Kelenturan adalah indikator yang tercapai karena siswa dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menemukan alternatif, dan mengubah cara mereka berpikir. Untuk soal nomor 3 tercapai sebesar 79%. Aspek kebaruan dan kejelasan merupakan ketercapaian dalam soal ini

karena siswa dapat mengembangkan produk, menambahkan atau memperinci detail lebih menarik, dan menghasilkan ide yang berbeda dari yang lain.

Jika tingkat pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa memenuhi standar yang telah ditetapkan, yaitu 75% atau lebih, maka persentase indikator tersebut telah tercapai pada hasil *posttest*.

Berikut adalah hasil analisis data: (1) respon siswa terhadap setiap elemen dan kegiatan pengajaran menggunakan *handout* berbasis kearifan lokal adalah positif; (2) kadar aktivitas aktif siswa pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan *handout* berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria batas waktu toleransi; (3) Setiap indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tercapai dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal terpenuhi. Dengan mengacu pada hasil analisis data ini, dapat disimpulkan bahwa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat menggunakan produk *handout* berbasis kearifan lokal yang telah memenuhi kriteria keefektifan.

Hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Jamil dkk (2021) berjudul pengembangan *handout* matematika bercirikan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis dengan hasil penelitian menjelaskan pengembangan *handout* matematika bercirikan kearifan lokal yang diterapkan bersifat valid, efektif dan praktis. Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Junaidi, dkk (2023) berjudul pengaruh bahan ajar *handout* berbasis gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan hasil penerlitan menunjukkan penerapan bahan ajar *handout* efektif pada pembelajaran kelas V tema 6.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan *handout* berbasis kearifan lokal efektif diterapkan pada siswa kelas VII-1 SMP Pangeran Antasari Medan Helvetia untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan simpulan penelitian di atas, pengajaran matematika menggunakan *handout* berbasis kearifan lokal yang digunakan disetiap proses

pengajaran memberikan hal-hal yang patut dipertimbangkan oleh guru.

REFERENSI

- Afriansyah, E.A., Puspitasari, N., Luritawaty, I., Mardiani, D., Sundayana, R. (2019). The analysis of mathematics with ATLAS.ti. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402 (2019) 077097. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1402/7/077097>
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/view/1225/1093>
- Jamil, A. F., Cahyono, H., Ayu, M.S. (2021). Pengembangan Handout Matematika Bercirikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Aksioma*, 10 (1), 48-62. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3260>
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Media Utama.
- Junaidi., Sudiana, IN., Parmiti, DP. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Pendasi (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(1) 143-155. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/1989/1146
- Kaunang, D. F., Mantiri, J., Mangelep, Oktaviandy, N. (2018). Pengembangan Soal Literasi Matematika Berbasis Kearifan Lokal Minahasa Untuk Siswa SMP. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(2), 223-230. <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/efrontiers/article/view/761/689>
- Magdalia, A. (2013). Potensi Kearifan Lokal dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa. *Prosiding The 5th International Cofereence on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*. Jakarta: FIPB UI.
- Munandar. (2014). *Pengembangan Kreativitas anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Prasetyo, Z.K. (2013). Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal. Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika. Surakarta: FKIP UNS.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Prenada media Group.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar & pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenadamedia Group.
- Raharjo, S. T. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Handout Sistem Penerima Televisi*. Skripsi S1 Pendidikan Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Kecana.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif dan Kontesktual*. Jakarta : Prenada Media.
- Wanabuliandari, S., Ardianti, S. D., & Rahardjo, S. (2016). Implementasi Model EJAS Berbasis Mathematic Edutainment Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Perilaku Kepedulian Terhadap Lingkungan. *Jurnal EduMa*, 5(2), 34-41. <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/1174/1014>
- Yunus, H., & Heldy, VA. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.