



Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 di SD Negeri 3 Plajan Jepara

Aini Noor Khofifah¹, Jessica Dhiya
'Ulhaq², Diah Fatmasari³, Muhammad Sya'ban Zakiya⁴,
Melinda Khoriyah.N.⁵, Silvia Berliana⁶

Abstrak: *This study aims to determine the effect of creative thinking skills on student learning outcomes in grade 5. The research method used is a quantitative approach regression analysis method. This research was conducted at SDN 3 Plajan Jepara. To find out the students' initial abilities the researcher conducted a questionnaire for grade 5 students. Based on the results of the data obtained from the research at SD Negeri 3 Plajan Jepara it can be said that the ability to think creatively is very effective in learning to improve learning outcomes Shiva. Based on this research, it is expected that the mathematics learning outcomes of 5th grade elementary school students can be improved by the influence of creative thinking skills, because the verification results prove that based on this research it is expected that the mathematics learning outcomes of 5th grade students can be improved by the influence of creative thinking abilities, because the verification results prove that the ability to think creatively to be significant determining factors.*

Keywords: *Ability to think creative; Learning outcomes of mathematics.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa kelas 5. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis regresi pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDN 3

¹ Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, 202133176@std.umk.ac.id

² Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, 202133188@std.umk.ac.id

³ Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, 202133200@std.umk.ac.id

⁴ Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, 202133177@std.umk.ac.id

⁵ Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, 202133180@std.umk.ac.id

⁶ Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia, 202133190@std.umk.ac.id

Plajan Jepara. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa peneliti melakukan angket soal untuk siswa kelas 5. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian di SD Negeri 3 Plajan Jepara dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian ini diharapkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD dapat ditingkatkan dengan pengaruh kemampuan berpikir kreatif, karena hasil verifikasi membuktikan. Berdasarkan penelitian ini diharapkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD dapat ditingkatkan dengan pengaruh kemampuan berpikir kreatif, karena hasil verifikasi membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif menjadi faktor-faktor penentu yang signifikan.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif; Hasil belajar matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran termasuk suatu indikator pencapaian penyelesaian masalah pendidikan. Pembelajaran saat ini berkembang dan mulai menjadi tujuan adalah konsep diri. Pembelajaran mengajarkan siswa agar sanggup mengembangkan kreativitas berpikir otak dan mempunyai tingkah laku yang baik sehingga pembelajaran tersebut dapat menjadi inspirasi. Pada tahap ini pendidik atau motivator berperan aktif dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa mulai dari mempermudah daya pikir siswa sampai menemukan rumusan masalah. (Manurung, Halim and Rosyid, 2020)

Matematika merupakan suatu ilmu yang memahami hubungan suatu bentuk, pola dan struktur. Dalam materi mengenai struktur dan simbol terdapat hubungan yang diperlukan dalam matematika yaitu merujuk pada ide atau konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dan deduktif. Sebab matematika sendiri merupakan upaya pembelajaran dalam menyelesaikan masalah yang dapat membentuk kreatifitas dengan memerlukan khayalan dan matematika bisa di gunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari kita. Matematika adalah suatu bagian yang berperan penting dalam bidang ilmu pengetahuan. Jika diamati dalam sudut pengklasifikasian bidang ilmu

pengetahuan, matematika sendiri merupakan dalam ilmu-ilmu eksakta yang banyak mengutamakan berpikir kreatif dari pada hapalan.

Menurut (Astuti, Waluya and Asikin, 2020) matematika adalah suatu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Matematika sendiri termasuk ilmu pengetahuan yang bisa diperoleh menggunakan penalaran serta dapat tumbuh dan berkembang dengan adanya proses berpikir. Kemampuan anak untuk berpikir yang diajarkan dalam pembelajaran matematika melingkupi kemampuan berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan bisa di katakan logis. Matematika juga diartikan sebagai kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir dasar, serta kemampuan berpikir kreatif. Hampir semua kehidupan peserta didik berurusan dengan matematika, oleh sebab itu peran matematika sendiri dalam kehidupan peserta didik perlu menggunakan penguasaan yang kuat sehingga matematika diajarkan di Sekolah Dasar.

Kemampuan adalah suatu aktivitas yang dapat dikerjakan manusia sesuai tingkat penalaran, pengetahuan, dll yang dapat berhubungan dengan kehidupan orang banyak, bisa dikatakan secara integritas dapat diterima dari beragam pengalaman atau tindakan. Kemampuan sendiri sesungguhnya telah tertanam dalam manusia dari sejak lahir. Sehingga hanya perlu melalui suatu proses dan strategi setiap kesanggupan manusia yang berbeda untuk dikembangkan sesuai kemampuannya. Sebagaimana dikatakan (Ruzniar, 2018) kemampuan merupakan kegiatan untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil bawaan dan latihan.

Berpikir kreatif adalah suatu bentuk aktivitas dalam memecahkan suatu permasalahan yang dapat dilakukan dengan tahap eksperiensial secara tidak sadar. Ini termasuk fluiditas menghasilkan banyak ide, fleksibilitas penggunaan waktu dalam menghasilkan solusi yang berbeda, dan kebaruan ide yang dihasilkan. Siswa yang mengikuti proses berpikir kreatif akan menghasilkan ide-ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa harus berlatih berpikir kreatif agar menjadi siswa yang memiliki wawasan luas. Pernyataan ini memperlihatkan bahwa berpikir kreatif merupakan salah satu bentuk aktivitas kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan agar suatu saat nanti akan menghasilkan dan menciptakan ide-ide produk yang baru dari konsep yang

sudah dikuasai sebelumnya. (Huliatunisa, Wibisana and Hariyani, 2020)

Berpikir kreatif sendiri merupakan kemahiran seseorang dalam menelaah suatu informasi yang baru serta dapat menggabungkan ide yang unik untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kreatif bisa dilihat dari kemahiran menelaah suatu data juga bisa memberikan respon penyelesaian permasalahan yang beragam. Mempunyai kreativitas yang tinggi dapat disimpulkan bahwa orang itu telah mampu berpikir kreatif (Mulyaningsih and Ratu, 2018). Berpikir kreatif adalah salah satu upaya seseorang dalam berpikir secara kognitif. Indikator berpikir kreatif meliputi lima indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), peserta didik dapat menemukan ide – ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengkolaborasi (*elaboration ability*), peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban (Qomariyah and Subekti, 2021).

Berpikir kreatif sendiri termasuk kemampuan yang perlu untuk dimiliki peserta didik agar mereka mampu memecahkan permasalahan ia sendiri di kehidupan sehari-hari yang senantiasa berubah. Demikian pula pengembangan kemampuan berpikir, baik berpikir kreatif maupun berpikir kritis adalah sesuatu yang penting untuk dilakukan dan perlu dikembangkan kepada siswa mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai jenjang pendidikan menengah. Kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik tidak dapat dikembangkan pada kegiatan pembelajaran fasilitator (guru) tanpa tidak melibatkan peserta didik secara aktif pada proses pembentukan metode. Konsep pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih menggunakan cara konvensional, yakni dengan cara pembelajaran yang masih mengandalkan pada guru. Pembelajaran itu sendiri bisa menghambat perkembangan kreatifitas dan aktivitas peserta didik seperti

halnya mengkomunikasikan suatu ide dan gagasan. Sehingga pada keadaan tersebut tidak lagi sesuai seperti tujuan pembelajaran matematika. Pada tujuan pembelajaran tersebut bisa memenuhi pencapaian apabila perencanaan pembelajaran dan metode yang di terapkan bisa mempengaruhi potensi dan keterampilan yang masih dimiliki siswa dan pencapaian kesuksesan itu akan tercapai dengan satu hal siswa dilibatkan pada proses berpikirnya (Kamalia and Ruli, 2022).

Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas 5 SDN 3 Plajan Jepara, diketahui bahwa siswa kelas 5 sudah memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika. Siswa kelas tinggi sudah dapat menggunakan nalar mereka untuk berpikir kreatif dalam menghadapi persoalan matematika. Tetapi sebagian masih ada siswa yang belum bisa menggunakan pola pikirnya untuk berpikir kreatif. Beberapa siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM dalam pembelajaran matematika karena mereka menganggap bahwa matematika itu susah dan mereka belum bisa menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya.

Seperti yang dilakukan dalam penelitian mengenai pengaruh kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, menurut (Yuliani, Kanzunudin and Rahayu, 2018) dengan judul " Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang Untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika" hasil penelitian dari evaluasi dari kelas IV SD 1 Wergu Kulon tahun pelajaran 2016/2017 secara menyeluruh bahwa jumlah tersebut peserta didik keseluruhan yakni 23 siswa dan di temukan 13 siswa yang mendapatkan ketuntasan melebihi nilai KKM dan juga di temukan 10 siswa yang yang belum tuntas nilai KKM. Bisa di lihat jika di presentasekan, maka peserta didik yang tuntas berjumlah 56,52%, serta peserta didik yang belum tuntas nilai KKM berjumlah 43,48%. Jika di perhatikan peserta didik memiliki kriteria ketuntasan secara menyeluruh, maka kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif matematika siswa kelas IV SD 1 Wergu Kulon pada evaluasi tahap 1 tergolong tahap sedang . Hal itu sendiri perlu tindakan atau dorongan kembali untuk membuat siswa bersemangat dalam proses meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif.

Selanjutnya berdasarkan pada percobaan soal berpikir kritis pada tahap ke 2 pada siswa kelas IV SD 1 Wergu Kulon tahun pelajaran 2016/2017, di dapatkan hasil akhir nilai peserta didik yakni 76,96 sedangkan pada nilai kurang memenuhi atau di bawah rata rata yakni 55,83. Hasil penelitian tahap ke 2, secara menyeluruh memperlihatkan jumlah siswa satu kelas yaitu 23 siswa terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai diatas rata rata atau diatas KKM dan terdapat 5 siswa yang masih belum tuntas dalam menjalankan tes dan masih di bawah rata rata atau KKM. Jika di perhatikan hasil dalam presentase, maka peserta didik yang mendapatkan ketuntasan nilai yaitu 78,26%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas di bawah KKM yakni 21,74%. Jika dianalisis secara bersama sama pada kriteria ketuntasan, maka kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas IV SD 1 Wergu Kulon pada evaluasi tahap ke 2 tergolong pada kriteria tinggi. Pada hasil penelitian tersebut memperlihatkan terdapat peningkatan kemampuan berfikir kritis dan kreatif matematika yang di miliki oleh peserta didik dari hasil tes penelitian pada tahap 1 yakni mendapatkan hasil ketuntasan 56,52%.

(Rahmani and Widyasari, 2017) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Tangram" peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran tangram mendapatkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis lebih ideal di bandingkan peserta didik pada pembelajaran yang biasa. Hal ini di lihat pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji anova dua jalur signifikan penggunaan media tangram sebesar 0,000 kurang dari taraf tersebut dengan signifikan sebesar 0,05. Tidak ada interaksi antara penggunaan media tangram dengan kemampuan awal matematis (KAM) peserta didik (tinggi, sedang, dan rendah) terdapat kemampuan berfikir kreatif matematis. Hal tersebut bisa di lihat dari uji hipotesis dengan uji anova dua jalur dengan nilai signifikan interaksi penggunaan media tangram terhadap KAM sebanyak 0,372 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Menurut (Manurung, Halim and Rosyid, 2020) dengan judul "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar" bahwa terdapat kontribusi positif didalam variable bebas dengan variable terikat. Pada hasil analisis dan pengujian memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif memberikan kontribusi dalam menentukan hasil matematika pada hasil akhir belajar siswa. Dari hasil pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar matematika siswa memiliki persamaan $\hat{Y} = -8,739 + 0,231X$. Setelah itu dilanjutkan pengujian, pada model persamaan regresi merupakan linier dan signifikan pada taraf $\alpha = 0,05$. hal tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 nilai dari berpikir kreatif diikuti oleh peningkatan nilai prestasi pembelajaran matematika sebanyak 0,231 pada konstanta - 8,739. Kontribusi antara variabel kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar matematika mempunyai koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = 0,409$ dan koefisien Determinasi sebanyak 0,1672, menjelaskan bahwasanya 16,72% variansi variabel hasil belajar matematika di tentukan pada kemampuan berpikir kreatif. Dengan adanya hal tersebut pada tahap penelitian hipotesis yang menjelaskan terdapat kontribusi positif antara variable kemampuan berpikir kreatif dengan hasil pembelajaran matematika secara teruji kebenarannya.

Berdasarkan dari 3 penelitian yang telah dilakukan diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 5. Berdasarkan dari 3 penelitian yang telah dilakukan diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 5. Pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 5 SDN 3 Plajan Jepara masih kurang baik karena terdapat beberapa siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi matematika. Sebagai seorang guru tentu saja harus mengambil tindakan supaya siswa nya dapat menerapkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika. Dengan cara belajar yang menarik seperti menggunakan berbagai media audio visual untuk memudahkan siswa paham akan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan begitu siswa akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan

kemampuan berpikir kreatifnya dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Gaya kognitif merupakan karakteristik metode belajar yang melekat pada diri siswa, baik dalam menerima informasi maupun dalam mengelola informasi, sikap dan kebiasaan belajar. Gaya kognitif dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu gaya kognitif *field-independent* dan gaya kognitif *field-dependent*. Gaya kognitif *field-independent* merupakan gaya belajar bagi individu yang cenderung mandiri dengan penekanan pada kemampuan berpikir analitis dan sistematis. Pada gaya ini tidak terpengaruh oleh situasi lingkungan dan sosial. Gaya kognitif *field-dependent* merupakan metode belajar individual yang cenderung ketergantungan lingkungan sosial dan berpikir global, sehingga mudah mengikuti saran dan kritik orang lain serta tidak memerlukan pemikiran analitis dan sistematis (Wahyu Utomo, Pujastuti and Mutaqin, 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi pendekatan kuantitatif yakni untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket soal, populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 3 Plajan Jepara. Teknik pengumpulan data merupakan suatu prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam suatu penelitian perlu memilih teknik pengumpulan data yang relevan untuk menjawab pokok permasalahan penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Analisis regresi merupakan suatu metode atau teknik analisis hipotesis penelitian untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel satu dengan variabel lain, yang dinyatakan dalam bentuk persamaan matematik (regresi).

C. Temuan dan Pembahasan

Hasil analisis data diperoleh dengan bantuan aplikasi SPSS pada signifikan 0,05. Variable yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel terikat (Y): hasil belajar matematika (nilai) dan variabel bebas (X) pengaruh kemampuan berpikir kreatif (*Fluency*).

Berdasarkan output spss variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan adalah variabel tes kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel independent dan hasil belajar matematika (nilai) sebagai variabel dependent dan metode yang digunakan adalah metode enter.

Tabel 1. Hasil Nilai Siswa Kelas IV

| No | Nama | Nilai Matematika | |
|----|------------------------|------------------|---------------|
| | | Fluency | Hasil Belajar |
| 1 | misbahul hanafi | 75 | 80 |
| 2 | abdul qohhar | 70 | 75 |
| 3 | gita putri gayatri | 70 | 75 |
| 4 | Afika Eka Puspita | 80 | 90 |
| 5 | Ahmad Mahez Zuhdi | 75 | 85 |
| 6 | Dinda Ayu Serlina | 80 | 85 |
| 7 | Syauqy Ramadhan | 85 | 95 |
| 8 | Raisa Ayu Setyanigrum | 88 | 95 |
| 9 | Dharma afriliyan | 75 | 80 |
| 10 | Fahira adinda maharani | 75 | 90 |
| 11 | Wisnu Pratama | 65 | 75 |

| | | | |
|----|---------------------------------|----|----|
| 12 | Muhammad abdillah pratama | 70 | 75 |
| 13 | Yulius Putra | 75 | 80 |
| 14 | Asfina dwi ariyani | 75 | 90 |
| 15 | Adinda pramudya putri | 65 | 75 |

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui terdapat nilai *Fluency* dan Nilai Hasil belajar Matematika, Sehingga dapat dikatakan jika terjadi pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada pengujian prasyarat menggunakan uji regresi dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 2. Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,878 ^a | ,770 | ,752 | 3,738 |

a. Predictors: (Constant), Fluency (X)

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,878. Dari output spss diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,770 yang mengandung yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variable bebas (fluency) terhadap variable (hasil belajar) adalah 77,0%.

Tabel 3. Hasil Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 7,217 | 11,526 | | ,626 | ,542 |
| Fluency (X) | 1,012 | ,153 | ,878 | 6,598 | ,000 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Dari output spss diatas menjelaskan nilai constant (a) sebesar 7,217, sedangkan nilai fluency (b/koeffisien regresi) sebesar 1,012, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis: $Y = a + Bx$, $Y = 7,217 + 1,012X$

Dari persamaan tersebut dapat diterjemahkan: (1) konstanta sebesar 7,217 mengandung arti bahwa nilai konsisten variable Hasil Belajar adalah sebesar 7,217; (2) Koeffisien regresi X sebesar 1,012 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Fluency, maka nilai Hasil Belajar bertambah sebesar 1,012. Koeffisien regresi variable X terhadap Y adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi: (1) Berdasarkan nilai signifikansi: dari tabel didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable Fluency (X) berpengaruh terhadap variable Hasil Belajar (Y) dan (2) Berdasarkan nilai t: diketahui nilai t_{hitung} sebesar $6,598 > 2,160 t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable Fluency (X) berpengaruh terhadap variable Hasil Belajar (Y). Jadi H_0 ditolak H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika.

Tabel 4. Hasil ANOVA^a

| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 Regression | 608,356 | 1 | 608,356 | 43,539 | ,000 ^b |
| Residual | 181,644 | 13 | 13,973 | | |
| Total | 790,000 | 14 | | | |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Fluency (X)

Dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 43,539 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variable hasil belajar atau dengan kata lain ada pengaruh variable fluency (X) terhadap variable hasil belajar (Y).

Berdasarkan hasil analisis diatas yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu oleh (Kristania, 2017) yang berjudul Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Positif Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika. Dengan demikian H₀ ditolak dan H₁ diterima, hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kreatif (X₁) dan kemampuan berpikir positif (X₂) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika (Y).

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan perhitungan hasil penelitian yang diperoleh selesai, simpulkan hasilnya penelitian memiliki implikasi kemampuan yang signifikan untuk berpikir kreatif dan keterampilan berpikir positif sesuatu

seperti itu dengan hasil belajar . Matematika untuk siswa kelas 5 SD Negeri 3 Kota Jepara, yaitu 77,0%; memiliki efek kemampuan berpikir yang cukup besar kreatif prestasi belajar Matematika untuk siswa kelas 5 SD Negeri 3 Kota Jepara, yaitu 1.012%; dan ada efek yang signifikan untuk berpikir positif tentang hasil belajar Matematika untuk siswa kelas 5 SD Negeri 3 Kota Jepara, yaitu 43,539%. Menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan salah satu bentuk aktivitas kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan agar suatu saat nanti akan menghasilkan dan menciptakan ide-ide produk yang baru dari konsep yang sudah dikuasai sebelumnya.

Demikian pula pengembangan kemampuan berpikir, baik berpikir kreatif maupun berpikir kritis adalah sesuatu yang penting untuk dilakukan dan perlu di kembangkan kepada siswa mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai jenjang pendidikan menengah.

Daftar Pustaka

- Astuti, A., Waluya, S.B. and Asikin, M.B. (2020) 'Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), pp. 27–34. Available at: <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3117>.
- Huliatunisa, Y., Wibisana, E. and Hariyani, L. (2020) 'Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah', *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(1), pp. 56–65. Available at: <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i1.2567>.
- Kamalia, N.A. and Ruli, R.M. (2022) 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar', *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(2), pp. 117–132. Available at: <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v8i2.5609>.
- Kristania, M. (2017) 'Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Positif terhadap Prestasi Belajar Matematika', *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), p. 57. Available at: <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1895>.
- Manurung, A.S., Halim, A. and Rosyid, A. (2020) 'Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*,

- 4(4), pp. 1274–1290. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>.
- Mulyaningsih, T. and Ratu, N. (2018) 'Barisan Bilangan', *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), pp. 34–41.
- Oktaviana, D. and Prihatin, I. (2018) 'Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom', *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), pp. 81–88. Available at: https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1732.81-88.
- Pradestya, R. (2019) 'Rakha Pradestya , 2 Aritsya Imswatama , 3 Pujia Siti Balkist', *Jurnal UMMI*, 2(2), pp. 43–49.
- Qomariyah, N.D. and Subekti, H. (2021) 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya', *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2), pp. 242–246. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38250>.
- Rahmani, W. and Widyasari, N. (2017) 'Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram', *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), pp. 131–136.
- Ruzniar, R. (2018) 'Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), pp. 1–14.
- Wahyu Utomo, M.F., Pujiastuti, H. and Mutaqin, A. (2020) 'Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa', *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), pp. 185–193. Available at: <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i2.25569>.
- Yuliani, I., Kanzunudin, M. and Rahayu, R. (2018) 'Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar', *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), pp. 29–36. Available at: <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2283>.