

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBANTUAN GEOGEBRA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 23 TANJUNG JABUNG TIMUR

Balkis Napila¹, Harman², Sri Dewi³

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Batanghari, Jambi^{1,2,3}

Email: balkisnapila24@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 42 siswa, sampel diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, sehingga diperoleh dua kelas sampel yang diberi perlakuan berbeda. Kelas sampel tersebut adalah kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif yang terdiri dari empat soal uraian. Dari hasil analisis data yang dilakukan didapat nilai rata-rata kelas eksperimen untuk *pretest* adalah 14,29 dan *posttest* 44,05 dengan simpangan baku kelas eksperimen *pretest* adalah 8,26 dan *posttest* 17,58 dan nilai rata-rata kelas kontrol untuk *pretest* adalah 12,38 dan *posttest* 35 dengan simpangan baku kelas kontrol *pretest* adalah 7 dan *posttest* 12,45. Serta hasil uji hipotesisnya diperoleh $t_{hitung} = 1,82$ dan $t_{tabel} = 1,68$. Berdasarkan hasil akhir dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Serta berdasarkan hasil perhitungan uji *Cohen's effect size* diperoleh pengaruhnya sebesar 0,562, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci:

Kemampuan Berpikir Kreatif; *Creative Problem Solving*

ABSTRACT

This research is motivated by the low creative thinking ability of students in the material of flat-sided spatial figures. This is due to the learning process that is not interesting. This study aims to determine the effect of the Creative Problem Solving (CPS) learning model assisted by geogebra on the mathematical creative thinking ability of class VII students of SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur. This research is a quasi-experimental study with a Pretest-Posttest Control Group Design research design. The population used was all class VII students consisting of 42 students, the sample was taken using a simple random sampling technique, so that two sample classes were obtained which were given different treatments. The sample classes are class VII A as the control class and class VII B as the experimental class. The instrument used in this study was a creative thinking ability test consisting of four descriptive questions. From the results of the data analysis, the average value of the experimental class for the pretest was 14.29 and the posttest was 44.05 with a standard deviation of the experimental class pretest was 8.26 and the posttest was 17.58 and the average value of the control class for the pretest was 12.38 and the posttest was 35 with a standard deviation of the control class pretest was 7 and the posttest was 12.45. And the results of the hypothesis test obtained $t_{count} = 1.82$ and $t_{table} = 1.68$. Based on the final results, it can be concluded that the Creative Problem Solving (CPS) learning model assisted by Geogebra has a significant effect on students' mathematical creative thinking abilities. And based on the results of the Cohen's effect size test calculation, the effect was 0.562, this value is included in the moderate category.

Keywords :

Creative Thinking Skills; Creative Problem Solving

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang penting bagi siswa yang memungkinkan mereka menyelesaikan permasalahan dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan latihan dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Usman (Budiman 2018) menyatakan pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis untuk memecahkan permasalahan matematika terutama pada soal-soal yang tidak biasa. Melalui berpikir kreatif, peserta didik mampu memperoleh banyak cara atau alternatif penyelesaian, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah terutama dalam kehidupan sehari-hari secara kreatif. Munandar (Febrina, 2017) menetapkan indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu Kelancaran (*fluency*), Kelenturan (*flexibility*), Keaslian (*originality*), Elaborasi (*elaboration*). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik bisa disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, di mana mereka hanya menerima materi, rumus, dan contoh soal tanpa adanya eksplorasi atau keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur dengan memberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis, dari tes tersebut diketahui kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Berikut ini hasil observasi awal terkait kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur. Dilihat dari soal yang diujikan pada indikator *Fluency* (Kelancaran) 40% (kurang), *Flexibility* (keluwesan) 20% (sangat kurang), *Originality* (keaslian) 40% (kurang), *Elaboration* (elaborasi) 40% (kurang).

Kemudian berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru matematika, bahwa proses pembelajaran disekolah masih berlangsung satu arah yaitu masih berpusat pada guru, sehingga inisiatif siswa terlihat kurang aktif dalam belajar dan

mengakibatkan pembelajaran matematika menjadi tidak menarik bagi siswa karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model konvensional menimbulkan komunikasi satu arah sehingga menyebabkan siswa cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan berpikir secara kreatif. Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah *Creative Problem Solving* (CPS).

Model pembelajaran CPS merupakan variasi dari pembelajaran berbasis masalah melalui kegiatan atau langkah-langkah yang sistematis dalam mengemukakan dan mengembangkan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran CPS merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah dan berpikir kreatif, melalui proses berpikir divergen dan konvergen. Proses berpikir konvergen melahirkan suatu keputusan solusi yang tepat untuk masalah yang dihadapi (Isrok'atun, 2018).

Model pembelajaran CPS terdiri dari empat tahapan yaitu : 1) Klarifikasi masalah; 2) Pengungkapan pendapat (*brainstorming*); 3) Evaluasi dan pemilihan; 4) Implementasi. Penerapan CPS dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam membangun pengetahuan, ide-ide atau pemikirannya dalam menyelesaikan suatu masalah, khususnya pada pelajaran matematika. Pada penerapan model pembelajaran CPS terdapat suatu tahapan yaitu penemuan ide atau pengungkapan pendapat (*brainstorming*), dimana peserta didik dapat menggali ide-ide atau gagasannya ketika memecahkan suatu permasalahan yang diberikan. Selain itu

peserta didik dapat saling bertukar pendapat atau berdiskusi dengan anggota temannya atau sumber belajar lainnya, sehingga mendapatkan banyak ide-ide atau gagasan-gagasan lain yang kreatif. Hasil pembelajaran dengan menerapkan model CPS dapat berfungsi sebagai evaluasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dengan demikian, penerapan CPS menjadi alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, yang merupakan komponen dari HOTS.

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) membutuhkan persiapan dan perencanaan yang terstruktur dan matang, baik dalam merumuskan masalah maupun menemukan solusinya. Selain itu, penerapan model CPS memerlukan alokasi waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hal ini, peran guru sangat dibutuhkan agar dapat mengatasi masalah dari model pembelajaran CPS. Guru dapat memfasilitasi dengan merancang suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu, serta memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah GeoGebra. Geogebra adalah software matematika dinamis yang menggabungkan geometri, aljabar, dan kalkulus dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika (Suhafii et al., 2021). Geogebra dikembangkan oleh Markus Hohenwarter mulai tahun 2001, ia adalah seorang matematikawan Austria dan profesor di Universitas Johannes Kepler (JKU) Linz.

Geogebra dapat diakses secara *online* ataupun *offline*. Aplikasi geogebra juga dapat diunduh dan digunakan di *smartphone* yang mana dapat diunduh melalui *Play Store*. Pada geogebra juga terdapat enam tampilan yaitu : 1) Tampilan aljabar dan grafik (*Algebra*), 2) Tampilan geometri (*Geometry*), 3) Tampilan pengolah angka (*Spreadsheet*), 4) Tampilan *Computer Algebra System*

(CAS), 5) Tampilan grafik 3 dimensi (*3D Graphics*), 6) Tampilan probabilitas statistik (*Probability*), merupakan tampilan bentuk statistik.

Pemanfaatan GeoGebra melalui gambar-gambar geometri dapat terkonstruksi dengan baik sehingga imajinasi dan konsep-konsep abstrak dalam pikiran peserta didik dapat divisualisasikan dengan baik. Melalui GeoGebra juga dapat membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam mengemukakan ide-ide atau strategi-strategi apa yang dapat dilakukan dan bagaimana menentukan penyelesaian dari suatu permasalahan yang diberikan. Dengan bantuan GeoGebra, juga dapat memberikan stimulus atau rangsangan bagi peserta didik dalam mengemukakan ide-ide matematikanya dengan tepat, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi terbangun dan proses pembelajaran menjadi hidup dan aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan dengan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra, dan kelas kontrol merupakan kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 42 orang dan terdiri dari dua kelas. Untuk menentukan sampel peneliti terlebih dahulu melakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, kemudian jika populasi

memiliki varians yang normal dan homogen maka dilanjutkan dengan pengambilan sampel. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Simpel Random Sampling* yang dilakukan dengan cara mengundi seluruh kelas VII untuk menentukan kelas yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal uraian kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini hanya menggunakan tes pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Teknik analisis data yang digunakan ada tiga, yaitu : uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang dimana pada uji hipotesis ini peneliti menggunakan rumus uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan dalam penelitian ini ada dua yaitu hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif yang disajikan meliputi ukuran sampel, rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, simpangan baku, dan varians. Sedangkan analisis deskriptif inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Analisis Deskriptif

Pada bagian ini dikemukakan karakteristik nilai masing-masing variabel penelitian. Pengolahan data dilakukan secara manual dan *Microsoft Excel*.

Tabel 1. Perhitungan Hasil Pretest

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	21	21
Rata-rata	14,29	12,38
Nilai Tertinggi	30	30
Nilai Terendah	5	5
Simpangan Baku	8,26	7

Tabel 3. Uji Normalitas Data Hasil Pretest

Kelas Sampel	α	Dk	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Ket.
Eksperimen	0,05	6	6,78	11,07	Normal
Kontrol			6,25		Normal

*) sumber data primer yang diolah

Dari tabel diatas terlihat bahwa kelas sampel mempunyai nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$,

Varians	68,21	49,05
---------	-------	-------

*) sumber data primer yang diolah

Tabel 2. Perhitungan Hasil Posttest

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	21	21
Rata-rata	44,05	35
Nilai Tertinggi	75	55
Nilai Terendah	15	15
Simpangan Baku	17,58	12,45
Varians	309,05	155

*) sumber data primer yang diolah

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat *pretest* adalah 14,29, sementara nilai rata-rata kelas kontrol pada saat *pretest* adalah 12,38. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat *pretest* nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 1,91. Sementara itu, nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat *posttest* adalah 44,05, hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 29,76. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-ratanya sebesar 35, yang mana hanya meningkat sebesar 22,62. Jadi, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada dikelas kontrol.

2. Analisis Inferensial

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada kelas kontrol. Pengujian hipotesisnya dilakukan dengan uji perbedaan selisih dua rata-rata dengan menggunakan uji t, sebelum menghitung selisih antara *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk masing-masing kelompok.

sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Hasil Pretest

Varians		α	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket.
Eksperimen	Kontrol				
68,21	49,05	0,05	1,39	2,12	Homogen

*) sumber data primer yang diolah

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa tidak ada diketahui bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga perbedaan varians antara dua kelas sampel.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Hasil Posttest

Kelas Sampel	α	Dk	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Ket.
Eksperimen	0,05	6	6,524	11,070	Normal
Kontrol			8,405		Normal

*) sumber data primer yang diolah

Dari tabel diatas terlihat bahwa kedua kelas sampel mempunyai nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data Hasil Posttest

Varians		α	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket.
Eksperimen	Kontrol				
309,05	155	0,05	1,99	2,12	Homogen

*) sumber data primer yang diolah

Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang = $n_b - 1 = 21 - 1 = 20$ dan dk penyebut = $n_k - 1 = 21 - 1 = 20$, maka didapatkan $F_{hitung} = 1,99 < F_{tabel} = 2,12$, karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel mempunyai varians yang sama dan H_0 diterima.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	1,82	1,68	H_0 ditolak

*) sumber data primer yang diolah

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,82$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,68$ maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat dua kelas sampel, dengan kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan untuk masing-masing kelas sampel. Pada proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra, dalam kegiatan ini peneliti melakukan beberapa langkah dalam proses

pembelajaran. Kesulitan yang diawali ketika awal proses pembelajaran diantaranya keadaan kelas kurang kondusif, hal ini disebabkan oleh sebagian siswa yang ribut. Selain itu, pada saat kegiatan pembelajaran siswa kebingungan dalam mengaplikasikan geogebra sehingga menyebabkan banyak waktu yang terbuang sia-sia. Tetapi pada saat pertemuan berikutnya kendala-kendala tersebut dapat teratasi dan menjadi lebih aktif dari pertemuan pertama.

Sedangkan pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional, kesulitan yang dihadapi dalam mengajar dikelas ini diantaranya siswa yang masih pasif, enggan bertanya dan ketika peneliti bertanya mereka hanya diam saja, hal ini membuat peneliti ragu apakah siswa memperhatikan dan memahami materi dengan baik atau tidak. Melihat kondisi yang seperti ini memang harus ada perubahan dari peranan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat *pretest* adalah 14,29, sementara nilai rata-rata kelas kontrol pada saat *pretest* adalah 12,38. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada saat *pretest* dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sementara itu, nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat *posttest* adalah 44,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 29,76. Sedangkan dikelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 35 yang mana hanya meningkat sebesar 22,62.

Setelah dilaksanakan perhitungan dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 1,82 \geq t_{tabel} = 1,68$ maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Untuk mengetahui besarnya pengaruh dapat diketahui dengan perhitungan *effect size*. Berdasarkan hasil perhitungan uji *Cohen's effect size* diperoleh pengaruhnya sebesar 0,562, nilai tersebut termasuk dalam

kategori sedang. Hasil *effect size* yang sedang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra memiliki pengaruh, tetapi tidak terlalu besar, hal ini berarti bahwa model pembelajaran tersebut cukup efektif, tetapi mungkin perlu penyempurnaan dalam penerapannya atau perlu dipertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasilnya. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model yang dapat melatih tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena model pembelajaran ini menggunakan kemampuan berpikirnya untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan setelah melalui pemikiran yang matang, melihat berbagai sudut pandang dan memikirkan solusi terbaik (Helen dan Kusdiwelirawan, 2020).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2017) kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra pada materi bangun ruang sisi datar dengan rata-rata nilai *pretest* 14,29 dan rata-rata nilai *posttest* 44,05. Pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* 12,38 dan rata-rata nilai *posttest* 35. Serta hasil uji hipotesisnya diperoleh

$t_{hitung} = 1,82 \geq t_{tabel} = 1,68$ yang menyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan geogebra berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan hasil perhitungan uji *Cohen's effect size* diperoleh pengaruhnya sebesar 0,562, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis, dalam menerapkan media pembelajaran diharapkan media tersebut dirancang dengan strategi yang tepat agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh semua siswa, dan penelitian ini hanya dilakukan pada materi bangun ruang sisi datar, maka diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melaksanakan penelitian pada materi yang lain dalam pembelajaran matematika agar terlihat perbedaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H., & Syayyidah, K. N. 2018. *Penerapan Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEAs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 6(1), 11-16. Diakses pada 28 November 2023 Pukul 10:20 Wib dari <http://dx.doi.org/10.31941/delta.v6i1.540>
- Febriana, O. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknikconcept Map terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. Raden Intan Repository. Diakses pada

- 29 November 2023 Pukul 11:27 Wib dari <http://repository.radenintan.ac.id/2553/>
- Helen, H., & Kusdiwelirawan, A. 2022. *Pengaruh model pembelajaran creative problem solving (CPS) terhadap hasil belajar fisika dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik*. WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika), 7(1), 51-60. Diakses pada 12 Agustus 2024 Pukul 19:11 Wib dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/WaPFI/article/view/43965>
- Isrok'atun, Amalia Rosmala. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaifi, A., Rufii, R., & Karyono, H. 2021. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(2), 220-230. Diakses pada 06 Desember 2023 Pukul 11:35 Wib dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/45080>