

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SQ4R Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Nanang Baihaqi

Jurusan Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati, Cirebon, Indonesia
nanang@syekhnurjati.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang belum maksimal. Memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran SQ4R. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran SQ4R (2) Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (3) Pengaruh penerapan model pembelajaran SQ4R terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bersifat kuantitatif dan desain menggunakan *posttest only control design* dengan populasi seluruh kelas VIII MTs N 12 CIREBON, teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* yaitu peneliti memilih 2 kelas penelitian yaitu kelas VIII A dan VIII B dan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes uraian. Berdasarkan eksperimen diperoleh hasil bahwa: (1) Sebagian besar siswa merespon positif terhadap penerapan model pembelajaran SQ4R (2) Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran SQ4R dengan aspek kefasihan, fleksibilitas dan keaslian tergolong baik. Hal tersebut ditandai dengan presentase rata-rata dari setiap aspek sebesar 67% (3) Berdasarkan uji *independent sample test* nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 . Model SQ4R berpengaruh positif sangat besar dilihat dari perhitungan nilai *d* yaitu $3,97 > 1$ dan nilai signifikansi uji regresi sebesar $0,012 < 0,05$. Berdasarkan uji korelasi, model pembelajaran SQ4R mempunyai hubungan yang kuat terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan nilai *pearson correlation* $0,390 > 0,05$.

Kata Kunci: Model Pembelajaran SQ4R; Kemampuan Berpikir Kreatif; Berpikir Kreatif Matematis Siswa.

Pendahuluan

Pendidikan matematika harus membantu perkembangan terbentuknya individu yang memiliki tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi. Karena matematika dipandang sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalisasi dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis (Uno: 2014). Adapun menurut James dalam Sari & Persada (2013) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah banyak dan terbagi kedalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis dan geometri.

Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran matematika adalah mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Munandar (1999: 48) menyatakan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap

suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keberagaman jawaban berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Adapun menurut Woolfolk dalam (Uno, 2014: 134) keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu jenis keterampilan *metacognition* yang diartikan sebagai keterampilan seseorang dalam menggunakan keterampilan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide baru, konstruktif dan baik berdasarkan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang rasional, maupun persepsi dan intuisi. Pentingnya keterampilan berpikir kreatif yaitu untuk bisa menghadapi abad 21. Disisi lain, tuntutan studi internasional, TIMMS (*Trend in International Mathematics and Science Study*) menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi bagi siswa (Toheri, 2017: 8).

Pada kenyataannya penguasaan kemampuan berpikir kreatif belum optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Putra, dkk (2012) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa belum maksimal. Melihat kenyataan tersebut, dapat dikemukakan bahwa untuk meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran matematika banyak hal yang harus diperbaiki. Oleh karena itu diperlukan kesadaran yang mendalam dari guru untuk berusaha menyediakan lingkungan yang memungkinkan kreativitas itu muncul, memupuknya dan merangsang pertumbuhannya.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *SQ4R* (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena siswa dapat berulang-ulang mempelajari materi pembelajaran dari tahap meneliti bacaan atau materi ajar (*Survey*), bertanya (*Question*), membaca/mempelajari (*Read*), merefleksikan (*Reflect*), menceritakan kembali/menulis kembali (*Recite*) dan meninjau ulang (*Review*). Model pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk lebih giat lagi dalam membaca materi baik secara sekilas dan ataupun lebih terperinci (Punjawa: 2005). Salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa yaitu model pembelajaran *SQ4R* (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*). Karena dalam model pembelajaran ini menerapkan suatu konsep pembelajaran yang mana siswa dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan, gagasan atau informasi baru dengan cara membaca materi baik secara sekilas dan ataupun secara terperinci. Sehingga pengetahuan, gagasan atau informasi baru yang didapat mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran dan materi tersebut tidak cepat terlupakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *SQ4R* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bersifat kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran SQ4R terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs N 12 Cirebon tahun pelajaran 2017/2018. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang sudah ditentukan dengan mengambil sampel dari beberapa kelompok. Peneliti mengambil dua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 41 siswa (Sudjana dan Ibrahim, 2010: 92).

Bentuk desain yang digunakan adalah desain penelitian "*Posttest Only Control Design*" yang dinyatakan Sugiyono (2012: 112) sebagai berikut:

R₁ X O₁
R₂ O₂

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen

R₁ : Pemilihan subyek secara random untuk kelas eksperimen

R₂ : Pemilihan subyek secara random untuk kelas kontrol

O₁ : Nilai postes pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O₂ : Nilai postes pada kelas kontrol

Teknik analisis data dilakukan dengan pengujian hipotesisi, uji hipotesis dilakukan untuk mendapatkan bahwa hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

T = Nilai t_{hitung}

R = koefisien korelasi hasil t_{hitung}

N = Jumlah responden

Harga t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$. Dengan kaidah pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka tidak signifikan

Kriteria penolakan atau penerimaan hipotesis ialah jika H_0 ditolak dan H_a diterima jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk perhitungannya menggunakan bantuan *software* SPSS versi 20.0.

Hasil dan Pembahasan

Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran SQ4R

Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran SQ4R, peneliti menggunakan angket respon siswa yang berjumlah 23 item pernyataan. Angket tersebut disebar kepada 41 siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VIII A. Adapun hasil penyebaran angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran SQ4R sebagai berikut:

Tabel 1
Descriptive Statistics

	Angket Respon Siswa	Valid N (listwise)
N	41	41
Range	36	
Minimum	63	
Maximum	99	
Sum	3531	
Mean	86,12	
Std. Deviation	7,329	
Variance	53,710	

Berdasarkan **Tabel 1**, jumlah responden sebanyak 41 siswa. Angket yang disebar kepada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran SQ4R didapat range sebesar 36, skor minimum sebesar 63, skor maksimum sebesar 99, nilai sum 3531, nilai mean sebesar 86,12, nilai standar deviasi sebesar 7,329 dan nilai varian sebesar 53,710. Adapun untuk mengetahui presentase angket respon siswa, peneliti mengelompokkan data skor respon siswa sebagai berikut:

Tabel 2
Persentase Klasifikasi Respon Siswa

Klasifikasi	Kategori	Frekuensi	Presentasi
81 – 100	Sangat Baik	9	22%
61 – 80	Baik	31	76%
41 – 60	Cukup Baik	1	2%
21 – 40	Kurang Baik	0	0%
0 – 20	Sangat Kurang Baik	0	0%
Jumlah		41	100%

Berdasarkan **Tabel 2**, dapat di interpretasikan bahwa dengan digunakannya model pembelajaran SQ4R terdapat 9 siswa yang memberikan respon sangat positif dengan persentase 22%, sebanyak 31 siswa yang memberikan respon positif dengan

persentase 76% dan hanya 1 siswa yang memberikan respon cukup positif dengan persentase 2%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespon dengan baik terhadap penggunaan model pembelajaran SQ4R.

Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa peneliti menggunakan instrumen tes kemampuan berpikir kreatif yang meliputi aspek kefasihan, fleksibilitas dan keaslian. Berikut hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa:

Tabel 3
Descriptive Statistics

	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	Valid N (listwise)
N	41	41
Range	44	
Minimum	47	
Maximum	91	
Sum	2801	
Mean	68,32	
Std. Deviation	9,296	
Variance	86,422	

Berdasarkan **Tabel 3**, dengan jumlah responden sebanyak 41 siswa. Tes uraian yang diberikan kepada kelas eksperimen didapat range sebesar 44. Nilai minimum menunjukkan angka sebesar 47 artinya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang terkecil secara keseluruhan sebesar 47. Nilai maksimum yang didapat sebesar 91 artinya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang terbesar secara keseluruhan sebesar 91. Standar deviasi didapat sebesar 9,296 yang artinya menunjukkan selisih simpangan antar skor dan data tersebut semakin dekat dengan sifat homogenitas dan nilai variance sebesar 86,422. Jumlah total nilai secara keseluruhan sebesar 2.801 dengan nilai mean sebesar 68,32. Perolehan nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 68,32, menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada pokok bahasan teorema pythagoras dikategorikan baik.

Berdasarkan perhitungan dari setiap aspek tes kemampuan berpikir kreatif didapat hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebagai berikut:

Tabel 4
Rekapitulasi Tiap Aspek Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Aspek	Presentase	Rata-rata Presentase
Kefasihan/kelancaran	81%	
Fleksibilitas	80%	67%
Keaslian	41%	

Berdasarkan **Tabel 4**, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil dari tiap aspek tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah 67% dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab soal instrumen dengan baik, meliputi aspek kefasihan/kelancaran sebesar 40%, aspek fleksibilitas sebesar 40% dan aspek keaslian sebesar 20% untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Tiap Aspek Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *SQ4R* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini menggunakan dua sampel, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan adanya kelas kontrol. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan dari perlakuan yang diberikan dikelas eksperimen, maka dalam penelitian ini melihat ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dapat dilakukan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Dasar pengambilan keputusan:

H_0 ditolak jika terdapat perbedaan signifikan antara nilai postes kelas eksperimen dengan nilai postes kelas kontrol

H_0 diterima jika tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai postes kelas eksperimen dengan nilai postest kelas kontrol

Uji t digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai *postest* yang dihasilkan oleh kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Peneliti menggunakan program SPSS versi 20.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Independent Samples Test

		Nilai	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.934	
	Sig.	.337	
t-test for Equality of Means	T	4,035	4,035
	Df	80	78,487
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	8,927	8,927
	Std. Error Difference	2,213	2,213
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper	4,524 13,330

Berdasarkan **Tabel 5**, nilai signifikansi adalah $0,001 < 0,05$ maka artinya bahwa hasil nilai *postest* kelas eksperimen dengan *postest* kelas kontrol bersifat signifikan. Selanjutnya kita bandingkan nilai t_{tabel} dan t_{hitung} untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan kriteria penolakan dan penerimaan sebagai berikut:

Dasar pengambilan keputusan:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_a diterima

H_0 diterima jika $-t_{hitung} \leq t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka H_a ditolak

Dengan:

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Ada perbedaan nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan **Tabel 5**, untuk nilai t_{hitung} adalah 4,035, untuk mencari nilai t_{tabel} kita bisa menggunakan program Ms. Excel dengan derajat kebebasan (dk) = $N - 2 = 39$, dengan pengujian signifikansi 0,05 ($=tinv(0,05;39)$) maka diperoleh $t_{tabel} = 2,022$. Karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan nilai *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengujian dan pemaparan di atas, adanya perbedaan signifikan antara nilai *postest* kelas eksperimen dan nilai *postest* kelas kontrol, maka dari hipotesis sebelumnya H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran SQ4R terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini dapat diperjelas dengan melihat tabel 6 berikut:

Tabel 6
Group Statistics

	Kondisi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	41	68,32	9,296	1,452
	Kontrol	41	59,39	10,691	1,670

Berdasarkan **Tabel 6** diperoleh bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 68,32 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 59,39. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *SQ4R* lebih baik. Artinya, bahwa model pembelajaran *SQ4R* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Menurut (Nasehuddien & Manfaat, 2015: 146) ukuran besar pengaruh (*effect size*) jenis *d* dihitung sebagai berikut:

$$d = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{S_1^2 + S_2^2}{n-1}}} = \frac{68,32 - 59,39}{\sqrt{\frac{9,269^2 + 10,691^2}{41-1}}} = 3,97$$

Oleh karena nilai $d = 3,97$ lebih besar dari 1, maka disimpulkan pengaruh positifnya dalam kategori sangat besar. Artinya, penerapan model pembelajaran *SQ4R* memberikan pengaruh positif yang sangat besar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selain menggunakan uji *t*, penulis juga melakukan analisis menggunakan uji regresi dengan bantuan *software* SPSS versi 20.0 dengan *output* sebagai berikut:

Tabel 7
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25,728	16,166		1,592	,120
Model Pembelajaran SQ4R	,495	,187	,390	2,644	,012

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Pada **Tabel 7** diketahui nilai sig. Sebesar 0,012 (lebih kecil dari 0,05), maka koefisien regresi berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen atau secara umum model pembelajaran *SQ4R* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selanjutnya untuk mengetahui arah hubungan antara model pembelajaran *SQ4R* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, penulis juga melakukan uji korelasi menggunakan bantuan *software* SPSS dengan *output* sebagai berikut:

Tabel 8
Correlations

		Model Pembelajaran SQ4R	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa
Model Pembelajaran SQ4R	Pearson Correlation	1	,390*
	Sig. (2-tailed)		,012
	N	41	41
Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa	Pearson Correlation	,390*	1
	Sig. (2-tailed)	,012	
	N	41	41

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan **Tabel 8**, diketahui nilai *pearson correlation* sebesar 0,390 (lebih besar dari 0,05) maka antara penerapan model pembelajaran *SQ4R* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mempunyai hubungan yang kuat. Selain itu, karena arah korelasinya positif maka hubungan antara pengaruh penerapan model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mempunyai hubungan yang positif.

Berdasarkan uji *Independent Sample Test* nilai signifikansi uji Levene yang ditampilkan adalah 0,337 (lebih besar dari 0,05) sehingga keputusan yang diambil adalah menerima H_0 . Artinya, kedua populasi kelompok perlakuan tersebut memiliki varians yang sama (homogen). Oleh karena itu, pada uji t independen ini lebih baik memperhatikan *output* signifikansi pada kolom pertama (yang mengasumsikan varians sama). Karena nilai signifikansi (sig. 2-tailed) yang ditampilkan sebesar 0,001 (lebih kecil dari 0,05) maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 , dan menerima H_a . Artinya, terdapat perbedaan mean kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Mean kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *SQ4R* lebih tinggi (lebih baik) dari pada siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan pada tabel *Group Statistics*, dimana mean kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *SQ4R* sebesar 68,32 sedangkan siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 59,39. Artinya, bahwa model pembelajaran *SQ4R* memberikan pengaruh positif. Berdasarkan perhitungan *effect size* nilai *d* diperoleh 3,97 lebih besar dari 1, maka pengaruh positifnya adalah kategori sangat besar. Artinya, penerapan model pembelajaran *SQ4R* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Oleh karena penerapan model pembelajaran *SQ4R* tersebut memberikan pengaruh positif yang sangat besar, maka keputusan untuk memiliki signifikansi secara praktis.

Berdasarkan uji regresi diketahui nilai sig. sebesar 0,012 (lebih kecil dari 0,05) sehingga koefisien regresi signifikan atau secara umum dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *SQ4R* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, berdasarkan uji korelasi diketahui nilai *pearson correlation* sebesar 0,390 (lebih besar dari 0,05) maka antara penerapan model pembelajaran *SQ4R* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mempunyai hubungan yang kuat. Karena arah korelasinya positif maka hubungan antara penerapan model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mempunyai hubungan yang positif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang telah dilaksanakan di MTs N 12 CIREBON kecamatan Losari kabupaten Cirebon dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *SQ4R*, dalam penelitian ini siswa merespon dengan baik berdasarkan aspek kognisi, afeksi dan psikomotor. Beberapa indikator yang menjadi tolak ukur dalam penelitian sudah menunjukkan hasil yang dikategorikan baik, hanya masih terdapat satu indikator yang menunjukkan hasil rendah yaitu menemukan cara sendiri dalam menyelesaikan masalah.
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan aspek kelancaran/kefasihan, aspek keluesan/fleksibilitas dan aspek keaslian/originalitas setelah penerapan model pembelajaran *SQ4R* tergolong baik. Hal tersebut ditandai dengan presentase rata-rata dari setiap aspek tersebut sebesar 67%.
3. Model pembelajaran *SQ4R* sudah menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan uji *Independent Sample Test* nilai signifikansinya sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05) maka dapat dikatakan terdapat perbedaan signifikan antara nilai postes kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *SQ4R* dengan nilai postes kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Besarnya pengaruh model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan perhitungan nilai *d* adalah 3,97 lebih besar dari 1, maka disimpulkan pengaruh positifnya sangat besar. Selain itu, berdasarkan uji regresi model pembelajaran *SQ4R* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dengan nilai sig. sebesar 0,012 (lebih kecil dari 0,05). Berdasarkan uji korelasi, model pembelajaran *SQ4R* mempunyai hubungan yang kuat terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan nilai *pearson correlation* sebesar 0,390 (lebih besar dari 0,05). Oleh karena arah korelasinya positif maka model pembelajaran *SQ4R* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa mempunyai hubungan yang positif.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan artikel ini, khususnya kepada dosen pembimbing yang selalu memotivasi dan memberikan semangat dalam setiap proses yang dilakukan terkait penelitian (tugas akhir) ini.

Referensi

- Munandar, U. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah. Penuntun bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Grasindo.
- Nasehuddien, T. S., & Manfaat, B. 2015. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Cirebon: Eduvision.
- Punjawa, I.G.N. 2005. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode SQ4R dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajara*, 38(3).
- Putra, T. T. (2012). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Sari, W. & Persada, A. R. (2013). Pengaruh Kemampuan Berpikir Aljabar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (Studi Kasus Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kaliwedi Kabupaten Cirebon). *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 2(2).
- Sudjana dan Ibarahim. 2010. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Toheri, T. (2017). Future's Research In Mathematics Education. *Procediamath*, 1(1).
- Uno, H. B. 2014. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksar.

