Pengaruh Model Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan *Problem Posing* Tipe *Within* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Shafa Intan Tika Febriyanti[1], Femmy Diwidian[2], M. Hafiz[3]
[1,2,3] Pendidikan Matematika, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 15412, Indonesia
*Corresponding Author: shafaintan1123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP, terutama dalam menghasilkan ide, mengembangkan variasi jawaban, dan menunjukkan fleksibilitas dalam pemecahan masalah dan kerincian dalam menjawab soal. Kondisi tersebut menuntut penerapan model pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) yang dipadukan dengan Problem Posing tipe Within terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental dengan desain Randomized Control Group Post-Test Only Design, melibatkan dua kelas yang dipilih secara acak sebagai sampel, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif matematis dalam bentuk post-test yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test kelompok eksperimen sebesar 63,63 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 42,31. Data hasil post-test dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, sehingga analisis dilanjutkan dengan uji t. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 6,72 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran SQ3R dengan Problem Posing tipe Within terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata kunci: Berpikir Kreatif Matematis; Problem Posing Tipe Within; SQ3R ; Quasi Eksperimen

Abstract

This research is motivated by the low mathematical creative thinking ability of junior high school students, especially in generating ideas, developing answer variations, and demonstrating flexibility in problem solving and detail in answering questions. This condition requires the application of a learning model that is able to stimulate higher-order thinking skills more optimally. This study aims to determine the effect of the SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) learning model combined with the Within-type Problem Posing on students' mathematical creative thinking ability. The research method used is a quasi-experimental with a Randomized Control Group Post-Test Only Design, involving two randomly selected classes as samples, namely one experimental class and one control class. The research instrument is a mathematical creative thinking ability test in the form of a post-test that has passed validity and reliability tests. The results showed that the average post-test score of the experimental group was 63.63 higher than the control group which only reached 42.31. The post-test data were declared normally distributed and homogeneous, so the analysis was continued with a t-test. The calculation results show that the calculated t of 6.72 is greater than the t table of 1.67 at a significance level of 0.05, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that there is an influence of the SQ3R learning model with Problem Posing type Within on students' mathematical creative thinking abilities.

Keywords: Mathematical Creative Thinking; Within-Type Problem Posing; SQ3R; Quasi-Experiment

Citation: Febriyanti, S. I. T., dkk. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) dengan Problem Posing Tipe Within Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Prodising Seminar Nasional Jurusan Matematika 2025*. 639 – 644.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk cara berpikir dan kemampuan siswa, terutama pada mata pelajaran matematika yang memerlukan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pada jenjang SMP, siswa tidak cukup hanya mengandalkan cara penyelesaian yang bersifat dasar, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif untuk menghadapi soal yang menuntut ide serta strategi yang beragam. Kenyataannya, banyak siswa belum menunjukkan kemampuan kreatif secara optimal. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru yang membuat siswa jarang mendapat kesempatan untuk menyampaikan ide mereka secara lebih terbuka dan mendalam.

Peningkatan kemampuan peserta didik, khususnya dalam ranah berpikir, telah menjadi ketentuan dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada mata pelajaran matematika sesuai Permendikbud No. 21 Tahun 2016.(Mendikbud, 2016). Aturan tersebut menegaskan bahwa matematika wajib diberikan kepada seluruh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan analitis, serta menumbuhkan sikap cermat, teliti, bertanggung jawab, responsif, dan mampu bertahan dalam

menghadapi berbagai persoalan. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran yang efektif menjadi hal yang krusial agar perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat terfasilitasi secara optimal. Kemampuan berpikir kreatif matematis menuntut siswa untuk mampu menghasilkan berbagai ide, melihat masalah dari sudut pandang berbeda, serta mengembangkan gagasan secara lebih mendalam. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ini belum berkembang secara optimal karena proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung berfokus pada pemahaman konsep dasar, sehingga kesempatan untuk melatih pemikiran kreatif belum sepenuhnya terbentuk dalam diri siswa. Adapun indikator utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) *fluency* (kelancaran) yakni kemampuan peserta didik menghasilkan banyaknya ide dari suatu masalah. (2) *flexibility* (keluwesan) yakni kemampuan menyelesaikan masalah sesuai dengan kondisi yang ada, sehingga menghasilkan jawaban yang beragam dan cenderung berbeda. (3) *originality* (keaslian) kemampuan peserta didik untuk menciptakan solusi baru yang unik dan tidak lazim. (4) *elaboration* (elaborasi) yakni kemampuan menyelesaikan ide yang sudah ada dengan merinci langkah-langkah penyelesaian (Mulyadi, 2024).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di sekolah tempat penelitian juga menguatkan kondisi tersebut. Dari 28 siswa, diperoleh skor total tiap indikator berpikir kreatif sebesar 112 poin dengan rincian 47 poin pada indikator *fluency* (kelancaran), 40 poin pada *flexibility* (keluwesan), serta hanya 37 poin pada *originality* (keaslian), dan 47 poin pada *elaboration* (elaborasi). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif secara mandiri, terutama ketika diminta menghasilkan jawaban baru dan menguraikan secara lebih rinci. Adapun data pendukung lainnya, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMPN 5 Tangerang bahwa sekolah masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan masih berpusat pada guru, di mana peserta didik cenderung hanya menerima informasi. Dalam praktiknya, guru menjelaskan konsep, memberikan contoh soal, dan peserta didik diminta meniru penyelesaiannya sesuai dengan langkah-langkah yang dicontohkan.

Berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Students Assessment*) tahun 2022 bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik Indonesia tergolong sangat rendah jika dibandingkan dengan rata-rata OECD (*the Organisation for Economic Co-operation and Development*) yang mencapai 33 poin dari total maksimum 60 poin. Sementara itu, peserta didik Indonesia hanya memperoleh nilai rata-rata sekitar 19 poin, jauh di bawah standar Internasional Dari pernyataan tersebut, jelas bahwa rendahnya nilai PISA menandakan sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam menghasilkan ide yang menuntut kreatif (OECD, 2024). Dalam studi Syafira et al (2023), ditemukan bahwa hanya 22% siswa berada pada kategori "sangat baik" dalam berpikir kreatif matematis, sementara indikator *originality* dan *elaboration* hampir tidak muncul secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mampu menyelesaikan soal terbuka, mereka masih kesulitan menghasilkan ide-ide yang benar-benar baru dan menjelaskan proses berpikirnya secara rinci. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran saat ini belum memberikan ruang optimal bagi siswa untuk berpikir kreatif secara mendalam.

Penelitian Irmayanti & Putra (2023) juga melaporkan bahwa persentase capaian kreatifitas siswa pada indikator fluency mencapai 85%, flexibility 80%, originality 78%, dan elaboration 68%. Data ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa siswa lebih unggul dalam menghasilkan banyak ide (*fluency*) dan menghasilkan variasi ide (*flexibility*), namun kurang dalam aspek ide unik (*originality*) dan penjabaran detail (*elaboration*). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada kuantitas ide atau strategi yang bisa diulang, bukan kualitas pemikiran yang mendalam. Selain itu, penelitian oleh Ginting et al (2019) juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika pada peserta didik tingkat SMP masih berada pada kategori rendah. Sejalan dengan temuan tersebut, Kurniasih et al (2020) menjelaskan bahwa kegiatan *asking questions* dalam pembelajaran matematika di tingkat menengah belum terfasilitasi secara optimal, sehingga tingkat pengajuan pertanyaan siswa masih rendah. Kondisi ini selaras dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif, karena kemampuan untuk mengajukan pertanyaan merupakan bagian penting dari proses berpikir kreatif dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk lebih aktif bertanya, mengeksplorasi beragam ide, serta mengembangkan solusi baru secara mandiri.

Model pembelajaran SQ3R *(Survey, Question, Read, Recite, Review)* mempunyai 5 tahapan penting untuk membantu siswa memahami teks matematika secara lebih matang. Dengan tahapan *Survey* siswa mengeksplor garis besar materi, kemudian di tahap *Question* mereka menyusun pertanyaan, dilanjutkan dengan *Read* untuk membaca secara seksama, *Recite* untuk menyampaikan kembali pemahaman dengan kata sendiri, dan *Review* untuk meninjau ulang keseluruhan materi (Sidri, 2020). Model ini memungkinkan siswa tidak hanya membaca, tetapi juga membangun

pertanyaan dan merefleksi isi bacaan, yang dapat memperkuat pemikiran mereka. Namun, sebagian besar penelitian terkait SQ3R masih berfokus pada pemahaman konsep, belum secara eksplisit mengukur kreativitas matematis siswa. Selain SQ3R, *problem posing* sangat cocok untuk mengembangkan kreativitas karena siswa diajak membuat pertanyaan sendiri dari konteks yang sedang dipelajari. Dalam *problem posing* tipe *within*, terdapat dua tahap, yaitu *accepting* dan *challenging*. Pada tahap *accepting*, siswa membuat pertanyaan dengan menggunakan informasi yang sudah ada, sedangkan pada tahap *challenging*, siswa mencoba mengubah atau menambah informasi sehingga muncul pertanyaan yang lebih menantang (Stephen I. Brown & Marion I. Walter, 2005). Tahapan ini membantu siswa dalam berpikir kreatif yang dapat menemukan variasi masalah yang lebih bermakna. Penelitian juga menunjukkan bahwa cara ini dapat meningkatkan keaslian dalam berpikir, keluwesan dan kelancaran dalam memperkaya ide siswa. Dalam penerapannya pada model SQ3R, kedua tahap *problem posing* tersebut dimasukkan ke tahap *Question* untuk membantu siswa menghasilkan pertanyaan yang lebih mendalam dan mendorong eksplorasi konsep secara lebih kreatif.

Berdasarkan tinjauan literatur, belum ada penelitian yang menggabungkan SQ3R dengan *problem posing* tipe *within* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Nyatanya, integrasi kedua pendekatan ini berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan aktif, menghubungkan aktivitas literasi dan konstruksi masalah dalam satu kerangka. Dengan demikian, integrasi ini bisa menjadi terobosan dalam model pembelajaran matematika yang lebih menantang dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menyelidiki pengaruh penerapan model pembelajaran SQ3R yang dipadukan dengan *problem posing* tipe *within* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris apakah strategi integratif tersebut dapat meningkatkan keempat indikator kreativitas: *fluency, flexibility, originality,* dan *elaboration*. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan masukan bagi pengembangan model pembelajaran matematika di sekolah agar lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah "Pengaruh Model Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan *Problem Posing* Tipe *Within* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen untuk melihat pengaruh model pembelajaran SQ3R yang dipadukan dengan *problem posing* tipe *within* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Post Test Only Design*, yaitu desain yang hanya menggunakan *post-test* untuk membandingkan hasil belajar antara dua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda (Sugiyono, 2024). Desain ini juga membantu memastikan bahwa perbandingan antar kelompok benar-benar mencerminkan pengaruh pada perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Desain riset ini yang digunakan dengan O adalah pemberian tes akhir sebagai *posttest,* E adalah perlakuan untuk kelas eksperimen, dan K adalah perlakuan untuk kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	*Post Test*
Eksperimen	E	O
Kontrol	K	O

Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IX SMPN 5 Kota Tangerang yang berjumlah sepuluh kelas. Sampel ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga dua kelas terpilih secara acak sebagai kelas penelitian. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang belajar menggunakan model SQ3R dengan *problem posing* tipe *within*, sedangkan satu kelas lainnya menjadi kelompok kontrol yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu *direct instruction*. Perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model SQ3R, yaitu *Survey, Question, Read, Recite,* dan *Review*. Pada tahap *Question*, siswa diarahkan untuk membuat pertanyaan sesuai materi yang sedang dipelajari sebagai bentuk penerapan *problem posing* tipe *within*. Kegiatan ini bertujuan membantu siswa menggali ide, mengembangkan cara berpikir yang lebih fleksibel, dan menumbuhkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika. Di sisi lain, kelompok kontrol belajar mengikuti kegiatan pembelajaran yang biasa digunakan guru di kelas dengan model pembelajaran *direct instruction*.

Pengumpulan data dilakukan melalui *posttest* yakni tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diberikan setelah seluruh perlakuan selesai. Tes ini disusun berdasarkan indikator *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi). Instrumen divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian soal dengan tujuan penelitian, kemudian diuji coba terlebih dahulu agar diperoleh butir soal yang layak digunakan. Data hasil

post-test dianalisis melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Jika kedua syarat terpenuhi, analisis perbedaan hasil belajar dilakukan menggunakan *independen*t *T test*. Namun jika salah satu syarat tidak terpenuhi, analisis diganti dengan uji nonparametrik seperti *Mann Whitney*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model SQ3R berbantuan *problem posing* tipe *within* dan siswa yang belajar secara konvensional dengan model *direct instruction*. Pada penelitian ini dalam uji prasyarat pada uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 dan jenis data berskala interval (Sianturi, 2025), kemudian untuk uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, karena metode ini dianggap lebih stabil dan tidak terlalu sensitif terhadap pelanggaran asumsi kenormalan data. Apabila data terbukti homogen, maka penentuan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi pada kolom *Equal variances assumed*. Namun, jika data tidak homogen, maka acuan yang digunakan adalah kolom *Equal variances not assumed*. Dengan demikian, uji-t tetap dapat digunakan pada kedua situasi tersebut selama asumsi kenormalan terpenuhi, hanya saja pemilihan hasil uji disesuaikan dengan kondisi kesamaan varians yang dimiliki data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Kota Tangerang pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran SQ3R *(Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dipadukan dengan Problem Posing tipe Within terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dua kelas dipilih sebagai sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu kelas IX-J sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-I sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 33 siswa sehingga total sampel adalah 66 siswa. Pada penelitian ini, kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan model SQ3R diperkuat Problem Posing tipe Within, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan guru yakni *direct instruction*. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu *posttest* untuk mengetahui kemampuan setelah perlakuan. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh tiga dosen pendidikan matematika dan lima guru matematika. Perhitungan hasil tes dilakukan menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel dan IBM SPSS 30. Data posttest kemampuan berpikir kreatif matematis kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data *posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

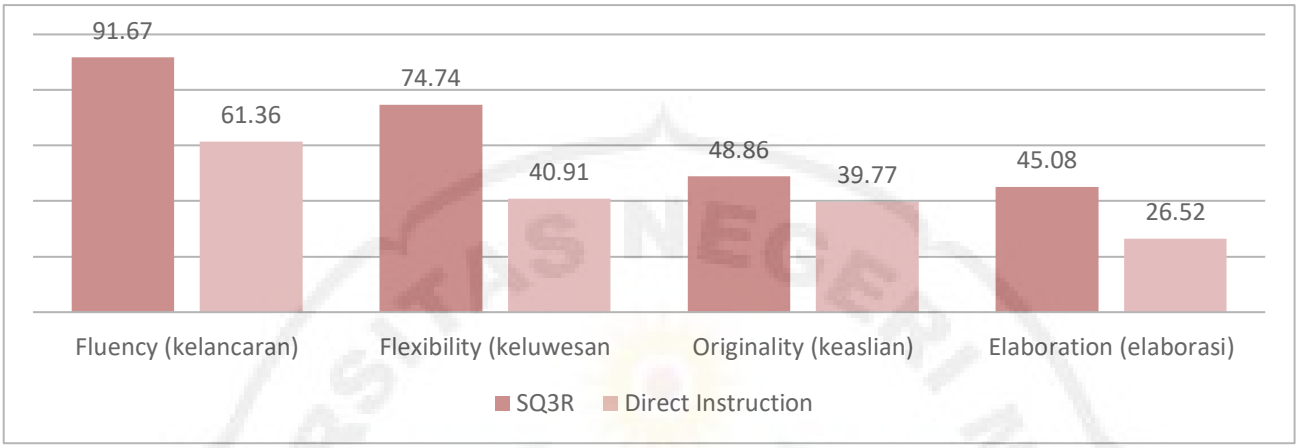
Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	63,63	42,31
Median	60,71	42,86
Modus	60,71	35,71
Standar Deviasi	13,01	12,75
Varians	169,37	162,72
Nilai Minimum	35,71	14,29
Nilai Maksimum	92,86	75

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor post-test sebesar 63,63, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 42,31. Selisih sebesar 21,32 poin ini menunjukkan bahwa performa siswa pada kelompok eksperimen jauh lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Nilai median pada kelompok eksperimen juga tercatat lebih tinggi daripada kelompok kontrol, dengan perbedaan 17,85 poin, sehingga konsistensi pencapaian siswa di kelompok eksperimen tampak lebih unggul.

Dari sisi persebaran data, varians kelompok eksperimen sedikit lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, dengan selisih 6,65. Hal ini sejalan dengan nilai standar deviasi kelompok eksperimen yang juga lebih tinggi sebesar 0,26, yang menunjukkan bahwa variasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas eksperimen lebih beragam. Jika dicermati dari nilai maksimum, kelompok eksperimen mencapai skor tertinggi 92,86, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 75, sehingga terdapat perbedaan 17,86 poin pada pencapaian tertinggi kedua kelompok. Nilai minimum pun menunjukkan pola serupa; kelompok eksperimen memiliki skor minimum 35,71, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya memperoleh 14,29. Perbedaan sebesar 21,46 poin ini mengindikasikan bahwa capaian terendah siswa pada kelompok eksperimen tetap berada pada level yang lebih baik dibandingkan capaian terendah kelompok kontrol.

Berdasarkan gambar 1 kemampuan siswa kelas SQ3R dapat menyelesaikan indikator lebih unggul daripada kelas *direct instruction*. Jika dilihat berdasarkan persentase tertinggi pada Gambar 4.3 kemampuan terbaik terdapat pada indikator *fluency* (kelancaran) dimana kemampuan siswa dalam memberikan beberapa cara yang benar pada kelas model pembelajaran SQ3R dengan persentase 91,67% dan pada kelas *direct instruction* persentase tertinggi diperoleh

dengan skor 61,36%. Kemudian jika dilihat berdasarkan persentase terendah kedua kelas sama-sama berada pada indikator *elaboration* (elaborasi) dimana kemampuan siswa dalam merinci jawaban diperoleh sebesar 45,08% untuk kelas SQ3R dan sebesar 25,52% untuk kelas *direct instruction*.



Gambar 1. Diagram Batang Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas SQ3R dan Kelas *Direct Instruction*

Dari data hasil post-test dari kedua kelompok terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan, kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,164, sedangkan kelompok kontrol memperoleh signifikansi 0,072. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, sehingga baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal. Setelah normalitas terpenuhi, dilakukan uji homogenitas varians dengan menggunakan *Levene* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai *p-value* sebesar 0,569 > 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima, yang berarti varians data pada kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen, maka data kedua kelompok dinyatakan homogen.

Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, analisis kemudian dilanjutkan dengan *Independent Sample T-Test*. Hipotesis yang diuji adalah: (1) H_0: $\mu_1 \leq \mu_2$ (rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas kontrol). (2) H_1: $\mu_1 > \mu_2$ (rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas kontrol) (Kadir, 2022). Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh t_{hitung} = 6,72 dengan t_{tabel}= 1,67 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan *problem posing* tipe *within* memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dibandingan dengan model konvemsional yakni *direct instruction*. Adapun untuk pengaruh (*effect size*) mempunyai kategori yaitu 0,01 < r^2 ≤ 0,09 memiliki kategori kecil, 0,09 < r^2 ≤ 0,25 memiliki kategori sedang dan r^2 > 0,25 memiliki kategori besar (Kadir, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran SQ3R berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 0,41 yang menunjukkan bahwa kemampuan kreatif matematis siswa tergolong dalam kategori memiliki efek yang besar.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan *problem posing* tipe *within* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas eksperimen yaitu 63,63, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 42,31. Persebaran data pada kelas eksperimen juga menunjukkan performa yang lebih baik, tercermin dari nilai maksimum 92,86 dan nilai minimum 35,71, yang keduanya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh nilai t_{hitung}= 6,72 dan t_{tabel}= 1,67 pada taraf signifikansi 0,05. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel}, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang belajar menggunakan model SQ3R dengan problem posing tipe within lebih baik secara signifikan dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran *direct instruction*. Kemudian, kemampuan kreatif matematis siswa tergolong dalam kategori memiliki efek besar sebesar 0,41. Dengan demikian dapat diartikan bahwa model SQ3R dengan *problem posing* tipe *within* memberikan pengaruh

positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Model ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menstimulasi pemahaman mendalam, membangun kemandirian berpikir, dan mendorong kreativitas matematis siswa, serta dapat dikombinasikan dengan media pendukung lain untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Femmy Diwidian, S.Pd, M.Si. dan Bapak M. Hafiz, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para validator instrumen yang telah membantu menilai serta menyempurnakan instrumen penelitian. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, para guru, dan siswa SMPN 5 Kota Tangerang atas kerja sama dan izin yang diberikan selama proses pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

Ginting, E. B., Purwanto, S. E., & Faradillah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Gammath*, *4*(1), 1–8.

Irmayanti, & Putra, H. D. (2023). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Pada Materi Statistika*. *6*(4), 1493–1504. https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17946

Kadir. (2022). *Statistika Terapan: Konsep, Contoh, Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. Rajawali Pres.

Kurniasih, A. W., Hidayah, I., & Asikin, M. (2020). *Teacher Support for Eliciting Students Mathematical Thinking : Problem Posing , Asking Questions , and Song*. *19*(10), 265–285.

Mendikbud. (2016). Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 1–168. https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/224181/permendikbud-no-21-tahun-2016

Mulyadi, E. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, *8*(2), 371–382. https://doi.org/10.31949/th.v8i2.7908

OECD. (2024). *PISA 2022 Results Volume III : Creative Minds , Creative Schools*.

Sianturi, R. (2025). *UJI NORMALITAS SEBAGAI SYARAT PENGUJIAN HIPOTESIS*. *11*(1), 1–14.

Sidri, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Sq3r (Survey, Question, Read, Recite, Review) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, *1*(2), 58–63. https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30200

Stephen I. Brown & Marion I. Walter. (2005). *The Art of Problem Posing*.

Sugiyono. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Syafira, B. H., Nursangaji, A., & Suratman, D. (2023). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Soal Terbuka Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. *3*(1990), 9–14.