

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GEOGEBRA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Wulandari Salsabila¹, Ayu Fitri², Harmawati³

¹PGSD FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang

²PGSD FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang

³PGSD FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang

¹sd20.wulandarisalsabila@mhs.ubpkarawang.ac.id

²ayufitri@ubpkarawang.ac.id

³harmawati@ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

The study was intended to know the effect of geogebra media on the class v's creative thinking ability on the triangular, flat building material in the sphere. The approach in this study is quantitative with experimental kinds. The design in this research is one group prescription-posttest design. The sampling technique used is a random sampling cluster. The sample that was used was the 18-student data-collecting technique used as a test in the form of an essay question. The data analysis used are descriptive analysis techniques and inferential analysis techniques. Descriptive results came from pretest tests averaged 48.94 and posttest scores of an average of 87.67. Analysis using t-test samples shows the sig (2-tailed) < 0.05 (0,000 0.05) so that ho is declined has been accepted. It may thus be concluded that the geogebra learning media affects students' regenerative ability on the triangular, flat building matter in elementary Islamic school At-Taubah Karawang.

Keywords: creative thinking, geogebra, mathematic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V pada materi bangun datar segitiga dan segiempat di SDIT At-Taubah Karawang. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Cluster Random Sampling*. Sampel yang digunakan yaitu 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dalam bentuk soal essay. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Hasil deskriptif diperoleh dari hasil tes *pretest* dengan nilai rata-rata 48.94 dan *posttest* dengan nilai rata-rata 84.67. Hasil analisis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan Sig (2-tailed) < 0.05 (0.000 < 0.05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *geogebra* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir

kreatif siswa pada materi bangun datar segitiga dan segiempat di SDIT At-Taubah Karawang.

Kata Kunci: berpikir kreatif, geogebra, matematika

A. Pendahuluan

Tujuan umum dalam pendidikan adalah memfasilitasi peserta didik dalam menumbuhkan bakat dan mengasah kemampuannya secara maksimal agar bermanfaat bagi negara. Matematika salah satu ilmu dasar yang selalu ada disetiap jenjang pendidikan. Matematika juga tercantum sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting karena disetiap bidang kehidupan terdapat ilmu matematikanya.

Sala satu tujuan pendidikan yang sangat penting untuk dikembangkan terdapat dalam Permendikbud No 21 Tahun 2016 yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru yang berguna dan menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada untuk memecahkan masalah yang dihadapinya (Rozi & Afriansyah 2022). Hal ini termasuk ke dalam pembelajaran Higer Order Thinking Skill (HOTS). Namun pembelajaran HOTS di sekolah dasar

masih rendah. Pernyataan ini selaras dengan penelitian (Komang Widiarti 2021) bahwa pengembangan pembelajaran berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika masih kurang perhatian. (Huliatunisa 2019) mengemukakan hal yang sama bahwa perhatian terhadap pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih rendah.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan peserta didik selalu beranggapan bahwa penyelesaian soal matematika hanya memiliki satu cara penyelesaian dan belum bisa menyelesaikan segala permasalahan dengan berbagai strategi penyelesaian. Selain itu, peserta didik selalu mengikuti cara penyelesaian masalah yang telah diajarkan guru. Hal ini merupakan salah satu akibat dari kurangnya perhatian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu adanya upaya dengan memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah

pada materi segitiga dan segiempat (Ayu Fitri 2019) .

Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada materi segitiga dan segiempat yaitu melalui media geogebra. Media geogebra merupakan sebuah aplikasi komputer yang diciptakan untuk mempermudah pembelajaran matematika khususnya dalam materi geometri, aljabar dan kalkulus (Ratna & Wati 2022). Selaras dengan pendapat (Wondo, Mei, and Seto 2020) yang menyatakan bahwa melalui geogebra objek-objek geometri yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan sekaligus dapat dimanipulasi secara cepat, akurat, dan efisien. Sehingga penggunaan media ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan geometri, aljabar dan kalkulus. Dengan bantuan media peserta didik diharapkan aktif di dalam pembelajaran sehingga materi yang telah diajarkan dapat diterima dengan baik (Latifatu Sadiyah (2024).

Geogebra memiliki keunggulan diantaranya merupakan salah satu software yang bersifat open source dan bersifat dinamis untuk membuat media pembelajaran matematika.

Pada hakikatnya berpikir kreatif adalah aktivitas mental manusia dalam memecahkan masalah dengan menemukan berbagai cara (Arifin 2020). Menurut (Saida 2020) bahwa berpikir kreatif tidak selalu melihat pada hasil melainkan proses menemukan ide untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini sejalan dengan yang menyatakan berpikir kreatif tidak hanya berfokus pada sisi produk melainkan juga pada sisi proses (Yayuk et al. 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan semua rangkaian pemikiran atau proses kognitif yang dilakukan secara sistematis agar dapat menciptakan sesuatu yang baru atau relatif berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Penggunaan media geogebra bila diterapkan dengan baik akan mendapat peluang yang lebih besar untuk memperoleh pemahaman dengan baik. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Geogebra terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. Maka penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasai eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre Test Post Test* hal ini sesuai dengan (Sugiyono, 2012). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain Rancangan Penelitian. One Group Pre Test Post Test

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Nilai pretest sebelum diajarkan dengan menggunakan aplikasi geogebra.

x = Treatment (perlakuan) pembelajaran dengan menggunakan media geogebra

O₂ = Nilai posttest setelah diajarkan dengan menggunakan media geogebra.

Objek dan Subjek Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2014) menjelaskan bahwa objek merupakan suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi

tertentu dan ditetapkan oleh peneliti dan dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan judul maka objek dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V. Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel di dalam penelitian. Subjek penelitian juga menjelaskan karakteristik subjek yang digunakan di dalam penelitian, termasuk penjelasan populasi, sampel dan Teknik sampel yang digunakan. Yang menjadi subjek di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VC yang berjumlah 18 orang.

Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Melakukan Observasi awal, Mengidentifikasi masalah, Menentukan populasi dan sampel, Menyusun instrument test, Melakukan uji validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran dan daya pembeda soal yang telah di uji coba, Melakukan penelitian, Melakukan analisis data: Melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis dan Hasil Penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengambil data suatu penelitian. Di dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah

soal test keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian adalah media geogebra (X) sedangkan variabel terikatnya dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik (Y).

Metode Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu variabel memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini yang dilakukan pengujian normalitas adalah hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang berbentuk nilai.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua sampel penelitian homogen atau tidak. Dalam hal ini yang dilakukan pengujian normalitas adalah hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang berbentuk nilai.

3. Uji Hipotesis

Menurut (Candera, 2021) Langkah-langkah melakukan uji hipotesis, sebagai berikut:

- a. Buka SPSS, Klik open, masukan daftar tabel skor.
- b. Klik menu Analyze pilih Compare Means klik Independent Sampels T Test
- c. Pada kotak test variabel (s) isikan nilai post test.
- d. Grouping variabel adalah variabel bertipe kualitatif, maka sesuaikan kasus, isikan kelas / kelompok.
- e. Kemudian variabel tersebut harus didefinisikan. Klik pada define group. Isikan group 1 dengan 1 dan group 2 dengan 2.
- f. Klik continue pada kolom option, biarkan tingkat kepercayaan 95%.
- g. Setelah selesai pengisian semua , klik OK. Sehingga keluar output SPSS.
- h. Kesimpulan

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT At-Taubah Karawang Semester genap tahun akademik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Berdasarkan hasil data yang dilakukan peneliti untuk Pengaruh Penggunaan Media Geogebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di Sekolah Dasar. Penyajian bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dapat diamati pada analisis berikut yang dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu penyajian data *pretest* dan *posttest*.

Adapun kategori hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran geogebra atau nilai *pretest* mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan berdasarkan kategori hasil belajar peserta didik pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SDIT At-Taubah Karawang

Angka 100	Jumlah Siswa	Keterangan
80-100	0	Baik Sekali
70-79	1	Baik
60-69	1	Cukup
50-59	6	Kurang
0-49	10	Gagal

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa kategori hasil belajar peserta didik pada muatan matematika sebelum diberikan

Tindakan (*treatment/pretest*) yaitu 10 siswa memiliki hasil belajar kurang dari 49 atau tergolong kategori gagal, 6 siswa memiliki hasil belajar 50-59 atau tergolong kategori kurang, 1 siswa memiliki hasil belajar 60-69 atau tergolong kategori cukup, 1 memiliki hasil belajar 70-79 atau tergolong kategori baik dan tidak ada siswa yang memiliki nilai 80-100 atau kategori baik sekali.

Adapun hasil statistik deskriptif sebelum menggunakan media pembelajaran *geogebra* pada muatan matematika dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Statistik Deskriptif Sebelum Menggunakan Media Geogebra

Statistik	Nilai	Statistik
<i>Pretest</i>		
Jumlah Sampel	13	
Mean	48.94	
Median	48	
Modus	42	
Nilai Minimum	33	
Nilai Maksimum	76	
Standar Deviasi	10.871	

Berdasarkan hasil uji SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 25 diketahui bahwa mean nilai *pretest* dari 18 siswa adalah 48.94, mean merupakan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum

diberikan tindakan. Mediannya 48, median merupakan nilai tengah dari 18 siswa. Modusnya adalah 42, modus merupakan nilai yang sering muncul yang diperoleh dari 18 siswa. Nilai minimumnya adalah 33, nilai minimum adalah nilai terendah yang diperoleh sebelum diberikan tindakan. Nilai Maksimumnya adalah 76, nilai maksimum adalah nilai terbesar yang diperoleh sebelum diberikan Tindakan Standar deviasinya adalah 10.871, standar deviasi adalah nilai rata-rata yang diperoleh melalui proses perhitungan.

Adapun kategori hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *geogebra* atau nilai posttest mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan berdasarkan kategori hasil belajar peserta didik pada tabel berikut :

Tabel 3 Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SDIT At-Taubah Karawang

Angka 100	Jumlah Siswa	Keterangan
80-100	14	Baik Sekali
70-79	4	Baik
60-69	0	Cukup
50-59	0	Kurang
0-49	0	Gagal

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa kategori hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar segitiga dan segiempat sesudah diberikan tindakan (*treatment/posttest*) yaitu tidak ada siswa memiliki hasil belajar kurang dari 49 atau tergolong kategori gagal, tidak ada siswa memiliki hasil belajar 50-59 atau tergolong kategori kurang, tidak ada siswa memiliki hasil belajar 60-69 atau tergolong kategori cukup, 4 siswa memiliki hasil belajar 70-79 atau tergolong kategori baik dan 14 siswa yang memiliki nilai 80-100 atau kategori baik sekali.

Adapun hasil statistik deskriptif sesudah diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran *geogebra* pada materi bangun datar segitiga dan segiempat dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Statistik Deskriptif Sesudah Menggunakan Media Geogebra

Statistik	Nilai	Statistik
		<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel		13
Mean		84.67
Median		85
Modus		86
Nilai Minimum		76
Nilai Maksimum		98
Standar Deviasi		6.136

Berdasarkan hasil uji SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 25 diketahui bahwa mean nilai posttest dari 18 siswa adalah 84.67, mean merupakan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan. Mediannya 85, median merupakan nilai tengah dari 18 siswa. Modusnya adalah 86, modus merupakan nilai yang sering muncul yang diperoleh dari 18 siswa. Nilai minimumnya adalah 76, nilai minimum adalah nilai terendah yang diperoleh sebelum diberikan tindakan. Nilai Maksimumnya adalah 98, nilai maksimum adalah nilai terbesar yang diperoleh sebelum diberikan tindakan. Standar deviasinya adalah 6.136, standar deviasi adalah nilai rata-rata yang diperoleh melalui proses perhitungan.

Uji normalitas diperlukan untuk menentukan normal tidaknya distribusi dari data dengan kriteria pengujian berdasarkan signifikansi yang diperoleh. Kriteria dalam pengujian menggunakan aplikasi SPSS versi 25 yaitu pada taraf signifikansi 5 % atau 0.05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0.05 dan data dinyatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi < 0.05 .

Hasil analisis data dengan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh uji normalitas data *shapiro wilk* sebagai berikut : hasil analisis data dengan bantuan aplikasi SPSS nilai signifikansi *pretest* 0.393 dan *posttest* 0.321 menunjukkan hasil signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$) yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan uji normalitas yang dilakukan telah terpenuhi.

Jika ada perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest* pada materi bangun datar segitiga dan segiempat menggunakan media pembelajaran *geogebra* di kelas V SDIT At-Taubah Karawang. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *geogebra* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dilihat dari hasil belajar.

Nilai rata-rata *pretest* yaitu 48.94 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 84.67. Data tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* atau $\mu \neq \mu_0$ yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media *geogebra* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui diterima atau ditolaknya H_0 maka perlu dilakukan analisis data menggunakan uji t sampel berpasangan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Setelah melakukan uji normalitas maka dilakukan uji hipotesis dengan Teknik *paired sample t-test*. Berdasarkan data statistic yang diperoleh dari bantuan SPSS versi 25 maka dapat di sajikan data sebagai berikut:

		t	df	Sig.
Pair 1	Pre- Pos	-21.566	18	0.000

Pengambilan keputusan mengenai diterima atau tidaknya uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau 0.05, hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dengan teknik analisis data *paired sample t-test* di dapatkan signifikansi 0.000 dimana $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan atau perlakuan (*treatment*) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media

geogebra terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDIT At-Taubah Karawang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* memiliki perbedaan. Data *pretest* memiliki nilai terendah yaitu 33, berbeda dengan data nilai *posttest* nilai terendahnya yaitu 76, sedangkan nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 76 dan nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 98. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 48.94 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84.67. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik pada saat *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai peserta didik pada saat *pretest*.

Hasil analisis deskriptif tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* (*posttest*) mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan *treatment* (*pretest*). Hal tersebut dikarenakan *treatment* berupa pemberian penggunaan media geogebra pada materi bangun datar segitiga dan segiempat..

Berdasarkan data yang diperoleh perbandingan data hasil belajar matematika pada materi

bangun datar segitiga dan segiempat sebelum diberikan treatment (*pretest*) dan setelah diberikan treatment (*posttest*). Data *pretest* menunjukkan bahwa dari 18 siswa terdapat 10 siswa pada kategori gagal, 6 siswa pada kategori kurang, 1 siswa pada kategori cukup, 1 siswa pada kategori baik dan tidak ada siswa pada kategori sangat baik. Sedangkan pada data *posttest* menunjukkan bahwa dari 18 siswa tidak ada siswa pada kategori gagal, tidak ada siswa pada kategori kurang, tidak ada siswa pada kategori cukup. 4 siswa pada kategori baik dan 14 siswa pada kategori sangat baik. Hal tersebut disebabkan proses pembelajaran dengan menggunakan media *geogebra* pada muatan matematika materi bangun datar segitiga dan segiempat di kelas V SDIT At-Taubah Karawang tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik dibandingkan sebelum diberikan treatment.

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Syarat uji *paired sample t-test* adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang

berpasangan atau berhubungan. Sebelum uji *paired sample t-test* dilakukan terlebih dahulu uji normalitas. Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui nilai tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji *Shapiro Wilk* secara manual dan bantuan aplikasi SPSS versi 25 untuk mengetahui keakuratan perhitungan uji data. Hasil data uji normalitas data *pretest-posttest* berdasarkan perhitungan rumus *Shapiro W 0.05ilk* diperoleh hasil bahwa nilai *pretest-posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan aplikasi SPSS, diperoleh nilai signifikansi *pretest* 0.393 dan *posttest* 0.321 menunjukkan signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$) yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan uji normalitas yang dilakukan telah terpenuhi dan dapat dilanjutkan pengujian hipotesis. Uji hipotesis *paired sample t-test* atau uji t sampel berpasangan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 diperoleh hasil signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu adanya

penggunaan media pembelajaran geogebra pada muatan matematika materi bangun datar segitiga dan segiempat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V di SDIT At-Taubah Karawang.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Purnama et al. 2024) bahwa media *geogebra* menjadikan peserta didik lebih aktif di dalam pembelajaran, pembelajaran semakin menarik dan pendidik semakin mudah dalam menyampaikan konsep matematika karena pada media *geogebra* bangun datar yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan.

Adapun beberapa kelebihan media *geogebra* menurut (W. Purnama, 2022) sebagai berikut:

- 1) Lukisan-lukisan yang biasa dihasilkan dengan cepat dan teliti dibandingkan dengan menggunakan pensil, penggaris atau jangka.
- 2) Adanya fasilitas animasi dan Gerakan-gerakan manipulasi (dragging) pada program *geogebra* dapat memberikan pengalaman visual yang lebih jelas kepada siswa dalam memahami konsep matematika.

- 3) Dapat dimanfa'atkan sebagai balikan/evaluasi untuk memastikan bahwa lukisan yang telah dibuat benar.
- 4) Mempermudah pendidik / peserta didik untuk menyelidiki atau menunjukkan sifat-sifat yang berlaku pada suatu objek matematika .

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *geogebra* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar segitiga dan segiempat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V di SDIT At-Taubah karawang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Moh. 2020. *Strategi Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Statistika*. Vol. 2.
- Ayu Fitri, Sinta Maria Dewi, Yulistina Nur Ds, Depi Prihamdani, Tarpan Suparman. 2019. "Sosialisasi Media Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika." 1(2).

- Candera, Mister, Randy Hidayat, Gumulya Sonny Marcel Kusuma, Dina Permata Sari, Kata Kunci, And Corespondensi Author. 2021. "Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menganalisis Data Penelitian Menggunakan Aplikasi Spss Universitas Muhammadiyah Palembang 12345." *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2):131–41.
- Huliatunisa, Yayah, Elang Wibisana, And Lensi Hariyani. 2019. *Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah*. Vol. 1.
- Komang Widiarti, Ni, I. Komang Sudarma, And I. Made Tegeh. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Melalui Media Video Pembelajaran." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2):195–205.
- Latifatu Sadiyah, Tia, Maman Farhurrohman, Suroso Mukti Leksono, Yulistina Ds Nur, Yudi Firmansyah, Fkip Universitas Buana Perjuangan Karawang, And Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2024. "Analisis Media Pembelajaran Digital Pada Kurikulum Merdeka." 09:5251–62.
- Purnama, Tia, Tasnim Rahmat, Uin M. Sjech Djamil Djambek Bukittinggi, Jl Raya Gurun Aua, Kubang Putih, Kab Agam, And Sumatera Barat. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Geogebra Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Journal On Education* 06(03):16444–52.
- Purnama, Wahyu, And Askar 1*. 2022. "Aplikasi Geogebra Classic 5 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Sma." 4(1). Doi: 10.23960/Jpvti.
- Ratna, Wika, And Apriliya Wati. 2022. *Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Sekolah Dasar*.
- Rozi, Fahmi Abdul, And Ekasatya Aldila Afriansyah. 2022. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Disposisi Matematis Siswa." *Journal Of Authentic Research On Mathematics Education (Jarme)* 4(2):172–85. Doi: 10.37058/Jarme.V4i2.4880.
- Saida, Nailis. 2020. "Mathedunesa Proses Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memecahkan Masalah Soal Pisa Ditinjau Dari Gaya Belajar Global-Analitik." *Mathedunesa* 9(1).
- Wondo, Maria Trisna Sero, Maria Fatima Mei, And Stefania Baptis Seto. 2020. "Penggunaan Media Geogebra Dalam Pembelajaran Geometri Ruang Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Matematika* 11(2):163. Doi: 10.36709/Jpm.V11i2.12049.
- Yayuk, Erna, Purwanto, Abdur Rahman As'ari, And Subanji. 2020. "Primary School Students' Creative Thinking Skills In Mathematics Problem Solving." *European Journal Of Educational Research* 9(3):1281–95. Doi: 10.12973/Eu-Jer.9.3.1281.