

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
DENGAN MODEL *OPEN ENDED* DI SEKOLAH DASAR**

Della Afriana Tasya¹, Rusdial Marta², Mufarizuddin³,
Fadhilaturrahmi⁴, Iis Aprinawati⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

¹dellaafrianatasya@gmail.com, ²dial.fredo90@gmail.com,
³zuddin.unimed@gmail.com, ⁴fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id,
⁵aprinawatiis@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve elementary school students' mathematical creative thinking skills through the implementation of the Open-Ended learning model. This study used a Classroom Action Research (CAR) approach, implemented in two cycles, each consisting of two meetings. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection, with a focus on developing open-ended modules, open-ended questions, and observation instruments for teacher and student activities. The results showed an increase in students' creative thinking skills, from an average of 58.33 in the first meeting of cycle I to 84.08 in the second meeting of cycle II, with the percentage of students completing the task increasing from 50% to 83.33%. These results confirm that the implementation of the Open-Ended learning model is effective in improving students' mathematical creative thinking skills. Based on these findings, it is recommended that teachers continue to implement the Open-Ended model, provide a variety of challenging questions, and facilitate group discussions to support the optimal development of student creativity.

Keywords: *mathematical creative thinking skills, open-ended model, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran Open Ended. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan fokus pada penyusunan modul ajar, soal terbuka, serta instrumen observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari rata-rata 58,33 pada siklus I pertemuan I menjadi 84,08 pada siklus II pertemuan II, dengan persentase siswa tuntas meningkat dari 50% menjadi 83,33%. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan

model pembelajaran Open Ended efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru terus menerapkan model Open Ended, menyediakan variasi soal yang menantang, serta memfasilitasi diskusi kelompok untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa secara optimal.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif matematis, model *open ended*, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan (Permatasari, 2021). Sejalan dengan pendapat (Artikasari & Saefudin, 2017) matematika adalah ilmu yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Menurut (Panjaitan et al., 2020) pelajaran ini sangat penting dan wajib dikuasai oleh setiap individu mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi, guna meningkatkan indeks pembangunan di Indonesia. Dengan demikian, penguasaan matematika tidak hanya berkontribusi pada perkembangan individu, tetapi juga pada kemajuan masyarakat secara keseluruhan.

Permendikbud terbaru, yaitu Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu memahami

konsep, menerapkan konsep dalam berbagai situasi, mengembangkan kemampuan penalaran, pemecahan masalah, serta memiliki disposisi matematis yang positif. Selain itu, Permendikbud juga menekankan pentingnya pembelajaran matematika yang kontekstual, melibatkan siswa secara aktif, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Safitri et al., 2021). Kemampuan berpikir kreatif merupakan modal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk dalam matematika. Oleh karena itu, pelajaran matematika perlu dirancang untuk mendorong siswa selalu belajar dengan cara bermakna (Damayanti & Sumardi, 2018)

Meskipun pembelajaran yang bermakna sangat penting (Fauzy & Nurfauziah, 2021) menunjukkan bahwa matematika sering dianggap sebagai ilmu yang sulit, karena banyaknya angka dan rumus yang perlu dihafal. Selain itu, siswa cenderung menggunakan

pengetahuan formal dalam menyelesaikan masalah matematika (Damayanti & Sumardi, 2018). Sejalan dengan pendapat (Kadir et al., 2022) mayoritas metode pengajaran matematika di kelas lebih fokus pada penguasaan rumus secara hafalan, bukan pada pemecahan masalah dengan berbagai cara alternatif. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika.

Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif matematis masih rendah. Hal ini diperkuat hasil survey *lembaga internasional Programme For International Students Assement* (PISA) bahwa Indonesia pada tahun 2022 mendapatkan skor yang sangat rendah dibandingkan skor internasional (OECD, 2022). Selain itu, *hasil dari Trends In International Mathematics And Science Study* (TIMSS) menunjukkan Indonesia hanya mendapatkan rata-rata skor kemampuan matematika sebesar 397 dibandingkan dengan rata-rata skor internasional sebesar 500 (Nurhayati et al., 2022).

Kemampuan berpikir kreatif dianggap sangat penting bagi siswa untuk dapat menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Keterampilan

ini membantu siswa dalam mengatasi persoalan. Berpikir kreatif adalah keterampilan fundamental yang harus diajarkan. Dengan kemampuan berpikir kreatif, siswa memecahkan masalah dengan berbagai metode tanpa terfokus hanya pada satu cara (Rajab et al., 2022).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan dalam menemukan dan menyelesaikan masalah matematika menggunakan berbagai sudut pandang atau solusi yang berasal dari siswa, sehingga melatih kebebasan mereka dalam memecahkan masalah matematika. Berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dari kurikulum 2013 dalam kategori keterampilan berpikir tinggi atau *High Order Thinking* (HOT).

Kemampuan berpikir kreatif tidak bisa berkembang dengan sendirinya, diperlukan upaya pengembangan yang terarah. Pengembangan ini penting agar siswa dapat terus melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka (Hikmatulloh et al., 2023). Berpikir kreatif matematis sangat penting bagi pembelajaran matematika, karena keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika atau ilmu lainnya.

Namun kenyataannya yang terjadi pada saat ini masih menggunakan sistem belajar yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Pada pendidikan Sekolah Dasar, membekali siswa dengan pengetahuan dan berpikir kreatif masih belum sepenuhnya diterapkan secara maksimal. Beberapa guru tidak mengajarkan siswa untuk befikir kreatif dengan menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang inovatif. Strategi dan metode jarang digunakan guru untuk memberikan kesempatan siswa mengembangkan potensi pengetahuan yang dimilikinya yaitu berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah atau pemahaman materi yang diberikan.

Ketika siswa mencapai usia sekolah dasar, siswa harus memiliki lebih banyak aktivitas dan imajinasi. Namun, guru tidak melihat potensi siswa dalam hal kemampuan berpikir mereka karena guru hanya peduli dengan nilai bagus di kelas. Mengabaikan kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa sehingga mempengaruhi kemampuan siswa untuk memecahkan masalah melalui berpikir kreatif dan siswa dapat mendekati masalah dengan berbagai cara.

Berdasarkan Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas yang dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di kelas V SDN 021 Bangkinang, ditemui beberapa permasalahan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Terkhusus pada pembelajaran Matematika, di mana terlihat pada proses pembelajaran kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, siswa kurang mengembangkan ide-ide dengan jawaban sendiri, tidak menjawab masalah dengan bervariasi atau beragam, guru hanya menggunakan metode ceramah, dan nilai pembelajaran siswa masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat kurang kreatif. Hasil tersebut dibuktikan dari 14 orang jumlah siswa seluruhnya, hanya 4 orang siswa yang tuntas atau sebesar 31%. Sedangkan 9 orang siswa tidak tuntas atau sebesar 69%.

Berdasarkan jawaban yang diberikan, siswa memperoleh skor 0 pada indikator kelancaran karena hanya memberikan satu alternatif pembagian balon tanpa menunjukkan ragam kemungkinan lain yang mencerminkan kelimpahan ide. Siswa

mendapatkan skor 2 pada indikator keaslian, karena memiliki ide yang cukup unik yaitu menghias sudut dengan jumlah balon yang berbeda dan memberikan sentuhan variasi warna untuk mempercantik tampilan. Pada indikator keluwesan, siswa juga memperoleh skor 2 karena mampu menunjukkan fleksibilitas dalam berpikir. Namun, untuk indikator kerincian, siswa mendapat skor 0 karena tidak memberikan penjelasan lebih lanjut tentang alasan memilih jumlah balon tersebut atau langkah sistematis dalam proses pembagian balon secara rinci.

Berdasarkan permasalahan terjadi pada siswa kelas II SDN 021 Bangkinang yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa seperti memberi ide-ide, jawaban yang beragam, berpikir lancar dan memberi jawaban secara rinci dalam memecahkan masalah proses pembelajaran Matematika masih rendah. Rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran salah satunya disebabkan belum adanya penggunaan model pembelajaran yang maksimal dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Pada umumnya pembelajaran hanya berpatokan pada satu cara yang diberikan guru saja

sehingga membuat siswa tidak memicu kreativitas masing-masing. Oleh karena itu perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa terutama pada pembelajaran matematika.

Model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, serta kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi selama proses pembelajaran. Namun, pengamatan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dan kreatif saat belajar. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu melakukan perbaikan untuk mencari solusi agar hasil belajar siswa dapat mencapai potensi optimal. Agar siswa dapat belajar dengan baik, model pembelajaran yang digunakan harus tepat, efisien, dan efektif. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan melalui observasi, model yang dapat membantu mengatasi tantangan ini adalah penerapan model pembelajaran *Open Ended*.

Model *Open Ended* adalah pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan memberikan permasalahan kepada siswa. Permasalahan ini bersifat terbuka,

sehingga siswa memiliki kesempatan untuk merumuskan solusi dengan berbagai jawaban yang benar. Dengan cara ini, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan masalah, bukan hanya mencari satu jawaban yang tepat.

Penerapan model *Open Ended* memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas. Selain itu, siswa mendapatkan banyak kesempatan untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan matematika secara menyeluruh. Model ini memungkinkan siswa untuk merespons permasalahan dengan cara mereka sendiri, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk memberikan bukti atau penjelasan atas jawaban yang diberikan. Selain itu, siswa memiliki lebih banyak pengalaman dalam menemukan solusi, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis akan melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran

dengan judul : Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan model *Open Ended* di Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 021 Bangkinang, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, dengan pertimbangan bahwa berdasarkan hasil observasi awal ditemukan permasalahan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, khususnya pada bulan Juli, dengan tahapan kegiatan yang meliputi pengajuan judul, bimbingan dan seminar proposal, perbaikan proposal, pelaksanaan penelitian, bimbingan penulisan laporan, hingga ujian sidang skripsi. Subjek penelitian ini adalah 13 siswa kelas V yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, serta dilaksanakan dalam dua siklus. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *open*

ended untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis, dan dokumentasi

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan KKTP Bahasa Indonesia sebesar 80, dengan indikator keberhasilan penelitian apabila $\geq 80\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap pratindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap proses pembelajaran matematika di kelas V SDN 021 Bangkinang untuk mengetahui

metode pembelajaran yang digunakan guru serta respons siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas guna memperoleh informasi terkait kesulitan yang dialami siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif saat menyelesaikan permasalahan matematika. Selanjutnya, peneliti memberikan tes awal kemampuan berpikir kreatif matematis yang mencakup indikator kelancaran, keaslian, keluwesan, dan kerincian dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menghasilkan jawaban yang beragam, orisinal, fleksibel, dan rinci. Hasil tes pratindakan yang dilaksanakan pada bulan Februari 2025 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah, di mana dari 13 siswa hanya 4 siswa (31%) yang mencapai ketuntasan dengan kategori cukup kreatif, sedangkan 9 siswa (69%) belum tuntas dan berada pada kategori sangat kurang kreatif, serta tidak terdapat siswa yang mencapai kategori kreatif maupun sangat kreatif. Analisis per indikator menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu memberikan satu alternatif

jawaban pada indikator kelancaran, masih terbatas dalam menghasilkan ide yang unik pada indikator keaslian, kurang mampu menunjukkan variasi cara berpikir pada indikator keluwesan, serta belum mampu menjelaskan langkah penyelesaian secara rinci dan sistematis pada indikator kerincian. Selain itu, hasil pengamatan pembelajaran memperlihatkan bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan ide secara bebas. Kondisi ini mengakibatkan potensi berpikir kreatif siswa belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model yang lebih inovatif, salah satunya model pembelajaran *Open Ended* yang memberikan ruang kepada siswa untuk menemukan berbagai alternatif solusi, mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika.

Siklus I

Siklus I merupakan tahap awal pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika serta meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 021 Bangkinang melalui penerapan model pembelajaran *Open Ended*. Pada siklus ini, tindakan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada tahap pratindakan yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Siklus I dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang saling berkaitan sebagai dasar untuk menilai efektivitas tindakan serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 1. Data Hasil Siklus I

N o	Siklus I	Persentas e	Kategor i
1	Pertemua n I	50%	Sangat Kurang
2	Pertemua n II	66,67%	Kurang

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I Pertemuan I, hanya 50% siswa yang mencapai ketuntasan dengan kategori sangat kurang. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 66,67% di pertemuan kedua dengan kategori kurang.

Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan dan refleksi pada siklus I yang masih menunjukkan adanya kendala dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 021 Bangkinang. Pada siklus ini, tindakan pembelajaran disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi siklus I dengan tujuan untuk mengatasi kelemahan yang masih muncul serta mengoptimalkan penerapan model pembelajaran *Open Ended*. Melalui perbaikan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan strategi pembelajaran, siklus II diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta mencapai ketuntasan kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Adapun hasil pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil Siklus II

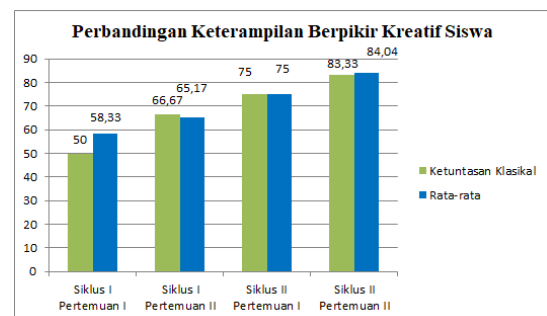
No	Siklus I	Persentase	Kategori
1	Pertemuan I	75%	Cukup
2	Pertemuan II	83,33%	Baik

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Peningkatan lebih terlihat pada Siklus II, di mana 75% siswa telah tuntas pada pertemuan pertama dengan kategori cukup dan meningkat lagi menjadi 83,33% pada pertemuan

kedua, dengan sebagian besar berada di kategori baik. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori sangat kurang, menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan telah berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara menyeluruh.

Untuk melihat secara jelas peningkatan tiap siklus dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Tiap Siklus

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *Open Ended* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 021 Bangkinang telah mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus, terutama pada indikator kelancaran, keaslian, keluwesan, dan kerincian dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Berdasarkan hasil yang diperoleh

pada Siklus II, ketuntasan belajar siswa telah mencapai kategori baik dan memenuhi target ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran berhasil, sehingga tindakan penelitian sampai pada Siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa, di mana siswa semakin aktif, berani mengemukakan pendapat, serta menghasilkan berbagai alternatif jawaban dalam menyelesaikan masalah matematika. Penerapan model *Open Ended* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil keterampilan berpikir kreatif dari 58,33 pada siklus I menjadi 84,08 pada siklus II, serta persentase ketuntasan yang meningkat dari 50% menjadi 83,33%.

DAFTAR PUSTAKA

- Artikasari, E. A., & Saefudin, A. A. (2017). Menumbuh Kembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 3(2), 1–11. <https://doi.org/10.29407/Jmen.V3i2.800>
- Damayanti, H. T., & Sumardi, S. (2018). Mathematical Creative Thinking Ability Of Junior High School Students In Solving Open-Ended Problem. *Jramathedu (Journal Of Research And Advances In Mathematics Education)*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.23917/Jramathedu.V3i1.5869>
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19 Di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i1.514>
- Hikmatulloh, M. S., Subarinah, S., Novitasari, D., & Sridana, N. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SM. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(2), 81–98.
- Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 3(2), 128–138. <https://doi.org/10.34312/Jmathe du.V3i2.16388>
- Nurhayati, N., Asrin, A., & Dewi, N. K. (2022). Analisis Kemampuan

- Numerasi Siswa Kelas Tinggi Dalam Penyelesaian Soal Pada Materi Geometri Di SDN 1 Teniga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 723–731.
- OECD. (2022). Results Factsheets Indonesia.II. *The Language Of Science Education*, 1(2023), 1–9.
- Panjaitan, H. R., Lubis, A., Rajagukguk, W., Faculty, S., & Indonesia, S. U. (2020). Analysis Of Problem Solving Ability And Creative Thinking Ability Of Mathematic Students Through The Application Of The Problem Based Learning Model In Class VIII Students Of Smp Jendral Sudirman Medan. *Journal Of Education And Practice*, 11(17), 66–70.
<https://doi.org/10.7176/Jep/11-17-07>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68–84.
- Rajab, S. R., Afandi, A., & Hamid, H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 46–56.
- Safitri, D., Studi, P., Matematika, P., Tidar, U., Magelang, K., & Tengah, J. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII Ditinjau Dari Kepercayaan Diri. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–33.
<https://doi.org/10.31002/Mathlocus.V2i1.1513>