PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CHALLENGE BASED LEARNING* (CBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTsN 10 AGAM

Aisha Mutia Putri[1], Wikasanti Dwi Rahayu[2]*
**Corresponding author*
[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : aishamutiaputri12@gmail.com[1], wikasantidwirahayu@iainbukittinggi.ac.id[2], isnaniah@iainbukittinggi.ac.id[3], rusdi@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang ditemukan di Kelas VIII MTsN 10 Agam. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan yaitu siswa cenderung menunggu arahan dari guru dan belum terbiasa mengemukakan ide atau pendapat sendiri, pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi, dan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa masih rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTsN 10 Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen dengan rancangan peneitian *The Static Grup Comparison Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 10 Agam. Peneliti mengambil sampel yang dilakukan secara acak dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata pada data populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa VIII.4 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan berpikir kreatif matematika berupa tes uraian. Data yang diperoleh dengan menggunakan analisis statistik uji-t. Dimana data tersebut yang sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil analisis data tes kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dengan uji-t di peroleh $t_{hitung} = 3{,}033$ dan $t_{tabel} = 1{,}675$ maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTsN 10 Agam.

Kata Kunci : *Berpikir Kreatif Matematika dan Model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL)*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi kehidupan di era global. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam pandangan Islam diperintahkan untuk membaca yang buka hanya berarti membaca teks, tetapi juga menelaah, menganalisis, dan mengkaji, yang merupakan kunci ilmu pengetahuan. Hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq ayat 1-5 yang menyatakan bahwa *betapa pentingnya perintah untuk belajar dan mengajar. Nabi Muhammad SAW diperintahkan untuk mempelajari membaca dan menyebarkan ilmu kepada umatnya mengandung makna bahwa Allah memerintahkan kita untuk membaca yang merupakan bagian pokok dari pendidikan* (Hamka, 2015).

Matematika merupakan berpikir yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran yang dapat membantu manusia dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Matematika mempunyai berbagai peran dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari, karena itu matematika sering disebut sebagai aktifitas manusia (Susanti, Rahmat, Aniswita, & Fitri, 2023). Matematika dengan ilmu dasar yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan yang berfungsi sebagai alat, pola pikir, dan imu pengetahuan. Untuk itu, belajar matematika sangat membutuhkan ketekunan serta keseriusan walaupun masih terdapat kesulitan pada pembelajarannya. Belajar matematika mempelajari konsep-konsep matematika harus berurutan, yaitu dari konsep dasar kemudian ke konsep yang lebih tinggi (Andriyani & Samiyem, 2022). Keberhasilan siswa dalam matematika akan berpengaruh terhadap keberhasilannya dalam bidang studi lain atau matematika merupakan sumber ilmu lain (Aniswita, Saputra, & Medika, 2021). Matematika memiliki peran penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan berpikir kreatif siswa (Eko, 2008).

Berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita merumuskan atau memunculkan sebuah ide baru, menentukan hubungan-hubungan baru dengan berbagai hal, dan menemukan pemecahan baru dari suatu soal. Siswa akan mampu melihat persoalan dari banyak perspektif dengan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif dianggap sebagai dasar pembelajaran yang pengembangannya dapat dilakukan dengan bekerja dengan matematika dan menjadi pemecah masalah (Imamuddin, 2014). Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental dimana seseorang dapat membangun ide baru dari pikirannya seprti ide, keterangan, konsep, pengetahuan, dan penglaman. Maka, berpikir kreatif yaitu proses berpikir yang dapat membuat seseorang menciptakan ide baru dan kreativitas merupakan hasil atau produk dari berpikir kreatif (Satria, Aniswita, Isnaniah, & Rahmi, 2023). Sementara itu, proses berpikir adalah proses yang dimulai dengan penemuan informasi (dari luar atau diri siswa), yang memproses, menyimpan dan mengambil informasi itu dari memori siswa (Rahmat & Firmanti, 2017).

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, maka bisa diukur melalui indikatornya. Adapun Indikator kemampuan berfikir kreatif matematika yaitu: 1) Keluwesan (*flexibility*) atau berfikir luwes yaitu siswa mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan memecahkannya dengan cara yang berbeda. 2) Keaslian (*originality*) atau berfikir asli yaitu siswa mampu mengungkapkan cara yang baru dan unik dalam memecahkan suatu masalah. 3) Elaborasi (*elaboration*) atau berpikir luwes yaitu siswa mampu menyelesaikan masalah secara rinci (Hafiziani & dkk, 2020).

Dari hasil analisis soal tes dan wawancara yang diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTsN 10 Agam masih rendah. interpretasi nilai kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang < 41 dikategorikan dengan kriteria rendah dan ≥ 41 dikategorikan dengan kriteria baik. Metode pembelajaran konvensional diduga menjadi salah satu penyebab minimnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Pembelajaran yang berfokus pada pengajaran guru menjadikan siswa hanya sebagai penerima informasi, sehingga menghambat mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis yang ada dalam diri mereka selama proses belajar. Jika pendekatan, strategi, metode teknik pembelajaran bahkan termasuk juga taktik pembelajaran, seluruhnya terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran (Zahrina & Ade, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model *Challenge Based Learning* (CBL).

Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran konstekstual yang difokuskan pada penyelesaian dari permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini menciptakan ruang dimana peserta didik berpikir kreatif mencari solusi untuk memecahkan tantangan yang ada (Fairazatunnisa, Dwirahayu, & Musyrifah, 2021). Pembelajaran berbasis masalah dalam prosesnya dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapat pengetahuan yang penting, membuat siswa mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri. Sedangkan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran (Laili, Afriansyah, & Atikanuri, 2017). Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) dapat mendorong siswa untuk merancang, meneliti, dan mendiagnosis suatu permasalahan. Pengetahuan yang diperoleh di sekolah jika diterapkan pada kehidupan nyata untuk memecahkan permasalahan akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Proses pembelajaran yang menekankan pada pengambilan keputusan pemecahan masalah didasarkan pada informasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Fairazatunnisa, Dwirahayu, & Musyrifah, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti terinspirasi melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Challeng Based Learning* (CBL). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Challeng Based Learning* (CBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 10 Agam".

METODE

Pada penelitian ini, penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian *pra eksperiment* yaitu penelitian yang mengandung ciri *eksperimental* dalam jumlah yang kecil (Sugiyono, 2009). Rancangan penelitian yang digunkan adalah *The Static Group Comparison Design.* Sugiyono mengatakan *The Static Group Comparison Design* adalah terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah lagi untuk kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan) (Sugiyono, 2009). Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah penerapan model pembelajaran *Challenges Based Learning* (CBL). Pengaruh akan dilihat dari perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rancangan digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian *The Static Group Comparison Design*

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	X	Y_1
Kontrol	$-$	Y_2

Keterangan:

$X =$ Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Challenges Based Learning* (CBL).

$- =$ Tidak ada perlakuan secara khusus.

$Y_2 =$ Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrl diakhir penelitian (tes kemampuan pemahaman konsep matematis).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 10 Agam yang terdiri dari 4 kelas yang disajikan pada Tabel 2. berikut:

Tabel 1. 2 Jumlah Siswa Kelas VIII MTsN 10 Agam

Kelas	Jumlah
VIII.1	26
VIII.2	25
VIII.3	28
VIII.4	28
Total	107

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dengan metode kocok. Sehingga terpilih kelas VIII.4 sebagai kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Challenges Based Learning* (CBL) dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran dengan model konvensional

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dengan metode kocok. Sehingga terpilih kelas X.3 sebagai kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) dan kelas X.2 sebagai kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran dengan model konvensional.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan ini adalah:

a. Menetapkan lokasi penelitian yaitu kelas VIII MTsN 10 Agam.
b. Mengurus surat izin penelitian dari pihak kampus.
c. Mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada pihak VIII MTsN 10 Agam.
d. Menetapkan sampel penelitian.
e. Menetapkan kelas uji coba
f. Merancang perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
g. Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk digunakan pada kelas eksperimen.
h. Membuat kisi-kisi soal uji coba tes kemampuan pemahaman konsep dan membuat soal uji coba tes akhir matematika berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.
i. Membuat kunci jawaban soal uji coba tes kemampuan pemhaman konsep.
j. Melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.
k. Melakukan uji coba soal tes hasil belajar matematika di kelas VIII.1 pada tanggal 14 Mei 2026.

l. Menganalisis hasil soal uji coba tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelakasanaannya, penelitian ini terdiri dari dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing 3 kali pertemuan. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran *Challenges Based Learning* (CBL) sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Sebelum pembelajaran menggunakan model *Challenges Based Learning* (CBL) dilaksanakan.

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian ini akan dilakukan adalah:

a. Memberikan tes kemampuan berpikir kreatif matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian berakhir, agar hasil penelitian dapat diketahui.
b. Mengolah data hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematika dengan menggunakan uji statistika yang sesuai yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.
c. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan membandingkannya dengan hipotesis sementara yang telah dibuat sebelumnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen pemgumpulan data adalah tes kemampuan berpikir kreatif matematika yang berbentuk essay, supaya dapat melihat bagaimana kemampuan berpikir kreatif dalam menguraikan jawaban yang diberikan. Tes disusun sesuai dengan indikator berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dinyatakan dengan nilai melalui pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif pada Tabel 3. di bawah ini :

Tabel 3. Pedomanan Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Aspek yang Diukur	Respon Siswa Terhadap Soal atau Masalah	Skor
Orisinalitas	Tidak menjawab atau memberi jawaban yang salah.	0
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami.	1
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai.	2
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah.	3
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasil benar.	4
Kelenturan	Tidak menjawab atau memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi semua salah.	0
	Memberikan jawaban hanya satu cara tetapi memberikan jawaban salah	1
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar	2
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	3
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar.	4

Elaborasi	Tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah.	0
	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai dengan perincian.	1
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai dengan perincian yang kurung detil.	2
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai dengan perincian yang rinci.	3
	Memberikan jawaban yang benar dan rinci.	4

(Mona, 2015)

Adapun cara perhitungan nilai persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

Nilai persentase kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh dari perhitungan kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 4. Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif Siswa

Presentase	Interpertasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
$41\% - 60\%$	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

(Riduwan, 2010)

Teknik Analisis Data

Unutuk uji statistik perlu melakukan teknik analisis data yaitu uji prasyarat. Uji prasyarat adalah tahap yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh layak dianalisis dengan teknik statistik tertentu (Sugiyono, 2009). Agar diperoleh tes kemampuan berpikir kreatif matematika yang baik maka perlu dilakukan uji prasyarat berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan *Uji Liliefors*. Peneliti juga menggunakan *Software Minitab* dalam melakukan uji normalitas untuk membandingkan dengan hasil sebelumnya, dengan ketentuan daya dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi ≤ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan menyelidiki apakah data pada kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji F serta menggunakan bantuan *software minitab* dengan ketentuan data disebut homogen, apabila nilai P_{-value} lebih besar dari taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ dan tidak homogen jika sebaliknya.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan apakah kebenaran dapat diterima atau tidak. Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Challenges Based Learning* (CBL) terhadap kemampuan berpikir keatif matematika siswa. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Uji t juga dapat diperoleh

menggunakaan *software minitab* dengan ketentuan kriteria pengujian adalah tolak H_0 apabila $P-_{value}$ lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$ dan terima H_0 jika sebaliknya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perhitungan data tes kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada kelas sampel, didapatkan seperti pada Tabel 5. berikut:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Data Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Kelas	Rata-rata	N	S	S^2
Eksperimen	63,9893	28	27,8930	778,0184
Kontrol	39,832	25	30,0953	905,7248

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 63,99. Sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 39,83. Jadi, rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Data hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematika selanjutnya akan diuji normalitas, homogenitas, dan hipotesisnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan *Uji Liliefors*. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Kelas Sampel

Kelas	N	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	28	0,09835	0,163	Data Berdistribusi Normal
Kontrol	25	0,13894	0,173	Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 7. terlihat bahwa data mempunyai $L_o < L_{tabel}$ baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dan untuk hasil uji normalitas menggunakan *software minitab* diperoleh $P_{value} > \alpha$ dengan taraf kepercayaan nyata $\alpha = 0{,}05$. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenotas dilakukan dengan tujuan menyelidiki apakah data pada kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji *f* dan dengan bantuan *software minitab*. Hasil uji homogenitas yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 8. berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel dengan Uji F dan Menggunakan Software Minitab

F_{hitung}	F_{tabel}	P_{value}	α	Keterangan
1,164	1,88	0,657	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari daftar sebaran *F* dengan $(v1)\ (v2) = (24)(27)$ diperoleh $F_{tabel} = 1{,}88$. Dengan demikian nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Dan untuk uji homogenitas menggunakan *software minitab* diperoleh P_{value} = 0,657 dan $\alpha = 0{,}05$. Karena $P_{value} > \alpha$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa sampel memiliki variansi yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan apakah kebenaran dapat diterima atau tidak. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat diperoleh menggunakan uji *t* dan *software minitab*. Hasil uji hipotesis yang diperoleh dapat dilihat pada atbel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Kelas Sampel dengan Uji-*t* dan Menggunakan *Software Minitab*

t_{hitung}	t_{tabel}	$P-_{value}$	α
3,033	1,675	0,000	0,05

Berdasarkan tabel , dapat dilhat bahwa nilai $t_{hitung} = 3{,}706$ dan $t_{tabel} = 1{,}673$. Kriteria pengujian H_1 diterima dengan $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menggunakan *software minitab* diperoleh $P_{value} = 0{,}002$ maka $P_{value} < \alpha$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Challenges Based Learning* (CBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTsN 10 Agam.

Hal ini sesuai juga dengan penelitian yang dilakukan Fairazatunnisa, Gelar Dwirahayu, dan Eva Musyrifah tahun 2021 yang berjudul "*Challenges Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel" menunjukan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pembelajarannya menggunakan *Challenge Based Learning* (CBL) lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya konvensional (Fairazatunnisa, Dwirahayu, & Musyrifah, 2021). Peneliti ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasyidatul Aminah dan Amidi tahun 2024 yang berjudul "Kajian Teori: Pengembangan Modul Ajar Pemodelan Matematika Bernuansa Etnomatematika Terintegrasi *Challenge Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis" menyatakan bahwa model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (Aminah & Amidi, 2024).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTsN 10 Agam.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil analisis data tes kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dengan menggunkan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3{,}033$ dan $t_{tabel} = 1{,}675$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Selain itu, menggunakan *Software Minitab* diperoleh $P_{value} = 0{,}002$ maka $P_{value} < \alpha$. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) perpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII MTsN 10 Agam.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat mengemukakan saran-saran berikut:

a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyadari kekurangan dan kelebihan ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif sehingga siswa mampu meningkatkan bagian indikator yang masih belum dipenuhi oleh siswa.

b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memahami kemampuan indikator berpikir kreatif siswa sehingga guru dapat mendesign pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
c. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat melaksanakan penelitian lanjutan yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, R., & Amidi. (2024). Kajian Teori: Pengembangan Modul Ajar Pemodelan Matematika Bernuansa Etnomatematika Terintegrasi Challenge Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, *7*, 189-197.

Andriyani, D., & Samiyem. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pembelajaran Matematika. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke SD-an*, *8*(3), 1437.

Aniswita, Saputra, Y., & Medika, G. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMPN 1 V Koto Kampung Dalam Padang Pariaman Tahun Ajar 2019/2020. *Journal for Rescearch in Mathematics Learning*, *4*(1), 63.

Eko, T. Y. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Masalah dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.* Surabaya: Unesa University Press.

Fairazatunnisa, Dwirahayu, G., & Musyrifah, E. (2021). Challenges Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 1942-1956.

Hafiziani, P. E., & dkk. (2020). Kemampuan-Kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya. *UPI Sumedang Press*, 3-4.

Hamka. (2015). *Tafsir AL Azhar Juzu' 17*. Jakarta: PT Pustaja Pajimas.

Imamuddin, M. (2014). Meningkaikan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Mening Problem Posing. *Seminar Nasional Mtematika dan Pendidikan UNAND*, 107.

Laili, N., Afriansyah, D., & Atikanuri, Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Lingkungan Kelas X Di SMA Negeri 4 Prabumulih. *4*(2), 99.

Mona, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *3*(2), 32-33.

Rahmat, T., & Firmanti, P. (2017). Proses Berfikir Mahasiswa PMTK IAIN Bukittinggi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika,. *Jurnal Tarbiyah*, *24*(2), 331.

Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistika.* Bandung: Alfabeta.

Satria, W., Aniswita, Isnaniah, & Rahmi, U. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII.6 SMPN 1 Lubuk Alung Tahun Pelajran 2022/2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(4), 10181-10190.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfa Beta.

Susanti, L., Rahmat, T., Aniswita, & Fitri, H. (2023). Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Cnceptua Understanding Procedure (Cups). *Journal of Education and Science*, *1*(1), 1.

Zahrina, N., & Ade, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 40 Pekanbaru. *Journal for Research in Mathematics Learning*, *1*(3), 288.