

Model Pembelajaran *Concept Attainment* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar

Firta Ananda^{1*}, Rosimanidar², Nurul Akmal³

¹²³Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe, Indonesia

Email: firtaananda9@gmail.com

ABSTRAK

Mengetahui bagaimana model pembelajaran *concept attainment* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa, dalam mempelajari bangun ruang di kelas V SDN 3 Geureudong Pase merupakan tujuan utama penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan teknik Quasi Eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini mengikutsertakan 42 siswa, dengan 21 siswa dari kelas V-A dan 21 siswa dari kelas V-B. Dalam penelitian ini, *Purposive Sampling* digunakan untuk memilih sampel. Alat yang digunakan adalah ujian berbentuk esai. Dengan menggunakan SPSS 25, penelitian ini menemukan bahwa, baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai sig 2-tailed sebesar $0,249 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *concept attainment* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sementara itu, $R Square = 0,348$ pada uji linear dasar menunjukkan bahwa variabel bebas model *Concept Attainment* mempengaruhi variabel terikat (kapasitas berpikir kreatif) sebesar 34,8%. Mengingat nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,005 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *concept attainment* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang kelas V di SDN 3 Geureudong Pase.

Kata Kunci: *Kemampuan Berpikir Kreatif, Concept Attainment, Bangun Ruang*

ABSTRACT

The main objective of this study was to determine how the Concept Attainment learning model affects students' creative thinking ability in learning three-dimensional geometry in Grade V at SDN 3 Geureudong Pase. This research employed a quantitative approach

using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants consisted of 42 students, with 21 students from class V-A and 21 students from class V-B. Purposive sampling was used to select the sample. The research instrument was an essay test. Using SPSS 25, the results showed that both the experimental and control groups obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.249 > 0.05$, indicating that the Concept Attainment learning model has an effect on students' creative thinking ability. Furthermore, the basic linear regression test revealed an R Square value of 0.348, indicating that the independent variable Concept Attainment learning model influenced the dependent variable (creative thinking ability) by 34.8%. Given that the significance value obtained was $0.005 < 0.05$, it can be concluded that the Concept Attainment learning model significantly affects students' creative thinking ability in learning three-dimensional geometry for Grade V at SDN 3 Geureudong Pase.

Keyword: *Creative Thinking Ability, Concept Attainment, Spatial Figures*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, matematika sangatlah penting. Selain menjadi instrumen yang berguna untuk pengukuran dan perhitungan, matematika juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kritis. Dalam menghadapi soal-soal matematika yang sulit, kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting. Anak-anak berbakat matematika lebih cenderung menunjukkan keterampilan berpikir kreatif seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, menurut penelitian tersebut (Hanifah et al., 2024). Matematika merupakan bagian penting dari pendidikan yang menyeluruh. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan matematika membimbing siswa melalui serangkaian tugas terstruktur yang dirancang untuk membantu mereka menguasai materi pelajaran (Putri & Kurniawati, 2024).

Penyebab kurangnya kemampuan berpikir kreatif yaitu: ada guru yang menerapkan model pembelajaran tetapi belum mengarahkan kepada pengajaran konsep, penyajian contoh dan non contoh kepada siswa saat pembelajaran, model pembelajaran tersebut disebut model pembelajaran *concept attainment* (Hajratun et al., 2022). Kreativitas matematika melibatkan beberapa komponen krusial. Beberapa contoh fitur ini meliputi fluiditas, adaptabilitas, kreativitas, dan detail. Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dengan cepat disebut kelancaran. Adaptabilitas berarti dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mencoba berbagai pendekatan. Sementara itu,

originality berkaitan dengan kemampuan untuk menciptakan solusi yang unik dan berbeda dari yang sudah ada, dan *elaboration* adalah kemampuan untuk meningkatkan dan menambahkan atau merinci secara detail (Rahmawati et al., 2024).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa juga perlu diperhatikan. Motivasi internal dan dukungan dari lingkungan belajar sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa dalam matematika. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang merasa percaya diri dan didukung oleh guru serta teman sebaya lebih mampu menunjukkan kreativitas dalam pemecahan masalah matematis. (Dalimunthe & Ariani, 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidikan untuk mencakup konsep matematika dan kemampuan berpikir kreatif. Siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang ide-ide matematika dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka melalui penggunaan metode pembelajaran yang efektif. Dengan mengasah kemampuan ini, mereka akan lebih siap menghadapi rintangan yang menghadang (Noviyanti et al., 2024).

Berdasarkan Hasil wawancara awal di SDN 3 Geureudong Pase, peneliti mewawancarai salah satu guru, yaitu ibu WLD yang mengatakan bahwa terdapat beberapa masalah pada kemampuan berpikir kreatif pada siswa yaitu: 1) peserta didik terbiasa mengerjakan soal persis sesuai yang diajarkan oleh guru ketika mereka diberikan soal yang agak berbeda oleh gurunya mereka kesulitan dalam menjawabnya, 2) siswa kurang bervariasi dalam menjawab soal siswa hanya terpatok dengan buku saja, tidak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka untuk mengungkapkan ide baru mereka untuk menjawab soal 3) kurangnya berkembang berpikir kreatif siswa karena terbiasa berpikir secara prosedural. Dan kurangnya guru memilih metode ajar yang lebih efektif untuk kemampuan berpikir mereka. Kemudian, berdasarkan hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V di SDN 3 Geureudong Pase masih banyak beberapa dari mereka kurang bisa menjawab soal yang diberikan peneliti. Banyak dari mereka hanya mengetahui beberapa jaring-jaring kubus, dan saat menjawab soal mereka hanya berpandu pada buku ajar dan buku catatan saja. Jawaban mereka juga tidak ada yang bervariasi. Para peneliti menemukan bahwa siswa memperoleh skor 60% pada tes yang mengukur kelancaran berpikir kreatif, 0% pada tes yang mengukur fleksibilitas berpikir kreatif, 40%

pada tes yang mengukur orisinalitas berpikir kreatif, dan 20% pada tes yang mengukur detail berpikir kreatif. Terdapat masalah pada komponen adaptabilitas, berdasarkan proporsi temuan tes penelitian sebelumnya.

Pemerolehan konsep merupakan salah satu jenis pembelajaran tidak langsung. Gaya pembelajaran ini menggunakan pendekatan yang melibatkan proses inkuiri sistematis. Teknik lain yang dapat digunakan oleh siswa dari segala usia untuk membantu mereka memahami suatu mata pelajaran tertentu adalah model pemerolehan konsep (Putri, 2017). Dimulai dengan contoh-contoh dasar dan diakhiri dengan penemuan konsep oleh siswa, gaya belajar ini membantu siswa memahami konsep. Dengan demikian, pendidik dapat membimbing siswa secara efektif, menegur jika mereka salah, dan secara umum berperan sebagai fasilitator materi pembelajaran. Saat menggunakan metode pembelajaran ini, pendidik juga harus mempertimbangkan partisipasi siswa (Razi et al., 2022). Berdasarkan pemahaman dari berbagai perspektif, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pencapaian konsep merupakan suatu kerangka kerja pendidikan yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih tepat tentang konsep-konsep penting, memberikan contoh-contoh relevan terkait konsep yang diajarkan, dan memfasilitasi pencapaian suatu konsep dengan memulai dari contoh yang sederhana dan berpuncak pada realisasi konsep yang telah dicapai.

Model pembelajaran pencapaian konsep terdiri dari beberapa tahapan pembelajaran, yaitu: 1) Penyajian Data, 2) Pengujian Pencapaian Konsep, 3) Analisis Strategi Berpikir. (Razi et al., 2022). Pendekatan pembelajaran pencapaian ide memiliki sejumlah manfaat, antara lain: 1) Instruktur memberikan informasi kepada siswa yang memberikan gambaran umum tentang mata pelajaran yang akan mereka pelajari, yang membantu mereka menetapkan tujuan pembelajaran. 2) Pendekatan pembelajaran pencapaian konsep mengajarkan siswa bagaimana menghubungkan ide-ide mereka dengan apa yang telah mereka ketahui. 3) Membantu Anda memahami materi dengan lebih baik dan mungkin membuat Anda lebih kreatif. Di saat yang sama, berikut ini adalah kekurangan dari model pembelajaran pencapaian ide: Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang terbatas akan kesulitan memahami pelajaran, karena mereka akan dituntut untuk mengatasi kesulitan

yang disajikan. 2) Penyajian data oleh guru menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran pencapaian ide (Wahyuni & Anggraini, 2019).

Strategi ini sangat efektif ketika tujuan pembelajaran adalah mengajarkan ide-ide baru. Oleh karena itu, strategi ini dapat membantu siswa belajar berpikir induktif dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis, dan kreatif, di antara hal-hal lainnya. Metodologi pembelajaran pencapaian konsep bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ide-ide yang akan membantu mereka mencari informasi. Pengajaran semacam ini membantu siswa mempelajari ide-ide tersebut dengan lebih baik (Situmorang, 2022).

Berpikir kreatif adalah cara berpikir yang membantu Anda menghasilkan ide-ide segar dan bermanfaat dengan memanfaatkan apa yang sudah Anda ketahui dan berpikir dengan baik. Kemampuan berpikir kreatif memiliki dampak besar pada bagaimana siswa memecahkan tantangan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya ketika mereka harus menyelidiki, menelaah, dan menilai fakta untuk menemukan solusi. Siswa dapat belajar untuk memahami masalah, cara memperbaikinya, dan cara memunculkan ide-ide baru untuk memperbaikinya dengan menggunakan keterampilan berpikir kreatif mereka (Suharsono et al., 2021). Terdapat berbagai tanda bahwa seseorang memiliki keterampilan berpikir kreatif yang baik: 1) fluiditas, 2) fleksibilitas, 3) kreativitas, dan 4) elaborasi (Firdaus et al., 2018). Guilford mengatakan bahwa bakat berpikir kreatif mencakup empat bagian kunci: 1) fluiditas, 2) kemampuan beradaptasi, 3) daya cipta, dan 4) elaborasi (Sari et al., 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak model pembelajaran pencapaian konsep terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam kurikulum geometri spasial kelas lima di SDN 3 Geureudong Pase. Manfaat penelitian ini adalah untuk menginspirasi para pendidik agar menggunakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dalam pengajaran matematika. Model pembelajaran pencapaian konsep ini tepat untuk mengidentifikasi ide dalam pendidikan matematika.

METODE

Peneliti menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, yang memanfaatkan data numerik dan ilmu pasti untuk menjawab pertanyaan (Waruwu, 2023). Penelitian yang

digunakan adalah *kuasi-eksperimental*, yaitu suatu metodologi yang dirancang untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara variabel tertentu, seperti variabel X dan variabel Y (Syahrizal & Jailani, 2023). Para peneliti menggunakan metodologi kuasi-eksperimental dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* untuk penelitian mereka. *Nonequivalent Control Group Design* merupakan salah satu jenis desain kuasi-eksperimental. Desain ini cukup mirip dengan desain pretes dan postes control group. Perbedaannya hanya pada perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol, tetapi sampelnya tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok menjalani pretes, kemudian menjalani terapi, dan terakhir menjalani postes (Abdurrahim et al., 2025). Desain penelitian dapat dilihat lebih lanjut pada tabel 1.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	H ₁	X	H ₂
K	H ₁	C	H ₂

Keterangan:

- E = Kelompok Eksperimen
- K = Kelompok Kontrol
- H₁ = Tes awal (*pretest*) kemampuan berpikir kreatif
- H₂ = Tes akhir (*posttest*) kemampuan berpikir kreatif
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *concept attainment*
- C = Perlakuan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran PBL

Sebanyak 42 siswa kelas lima SDN 3 Geureudong Pase berpartisipasi dalam penelitian ini. Terdiri dari 21 siswa kelas V-A dan 21 siswa kelas V-B. Pemilihan sampel dilakukan dengan purposive sampling. Berdasarkan aturan ini, sampel terdiri dari 21 siswa dari kelas V-A (kelas kontrol) dan 21 siswa dari kelas V-B (kelas eksperimen). Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan pertanyaan sebelum dan sesudah ujian. Analisis data penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif, meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji-t, dan uji regresi linier sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kisi-kisi instrumen kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen

No	Aspek kemampuan berpikir kreatif	Indikator kemampuan berpikir kreatif	No item	Jumlah
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	mencetuskan banyak ide, jawaban cara atau saran penyelesaian masalah	1,1	2
2	<i>Flexibility</i> (keluwesan)	menghasilkan gagasan, alternatif jawaban atau penyelesaian yang bervariasi.	2,2,5	3
3	<i>Originality</i> (keaslian)	membuat kombinasi yang berbeda untuk mengungkapkan jawaban	3,3, 5	3
4	<i>Elaboration</i> (merinci)	menemukan arti yang lebih mendalam terhadap pemecahan masalah dengan menggunakan langkah-langkah yang terperinci.	4,4	2

Untuk memastikan ketepatan instrumen yang digunakan, dilakukan uji valaiditas instrumen dan hasilnya dapat dicermati pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,521	0,433	Valid
2	0,773	0,433	Valid
3	0,642	0,433	Valid
4	0,456	0,433	Valid
5	0,656	0,433	Valid
6	0,524	0,433	Valid
7	0,444	0,433	Valid
8	0,478	0,433	Valid
9	0,548	0,433	Valid
10	0,452	0,433	Valid

Untuk nilai r_{tabel} dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa adalah 0,432. Berdasarkan tabel 3, soal yang digunakan dalam penelitian sebanyak 10 soal, terdiri dari 5 soal *pretest* dan 5 soal *posttes*. Dari instrument yang valid, dilakukan uji Reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,616, yang menyatakan bahwa instrument cukup Reliabel.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	21	35	35	70	46.67	11.867
<i>Posttest</i> Eksperimen	21	50	50	100	72.14	13.745
<i>Pretest</i> Kontrol	21	30	30	60	43.81	8.790
<i>Posttest</i> Kontrol	21	50	40	90	67.38	12.611
Valid N (Listwise)	21					

Hasil dari tabel 4. bahwa hasil *pretest* pada kelas kontrol sebanyak 21 siswa mendapatkan nilai mean (rata-rata) 43,81, nilai minimum 30, nilai maksimum 60, dan standar deviasi 8,790. Sementara itu, 21 siswa dalam kelompok kontrol berhasil memperoleh skor rata-rata 67,38 pada *posttest*, dengan skor berkisar antara 40 hingga 90 dan simpangan baku 12,611. Berdasarkan statistik deskriptif, hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol bervariasi dalam hal kapasitas berpikir orisinal mereka.

Tujuan uji kenormalan adalah untuk mengetahui apakah variabel independen regresi teraut dan *pretest* memiliki distribusi data normal atau tidak normal. Jika distribusi data normal, atau setidaknya dapat dideteksi normal, maka model regresi data tersebut sangat baik. Uji kenormalan data dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan SPSS versi 25. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 digunakan untuk mendapatkan hasil uji kenormalan ini, yang berarti model regresi memenuhi persyaratan kenormalan. Tabel 5 merupakan rincian hasil uji kenormalan pada data penelitian yang diperoleh.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> eksperimen	.098	21	.200*	.982	21	.949
<i>Posttest</i> eksperimen	.152	21	.200*	.933	21	.161
<i>Pretest</i> kontrol	.191	21	.043	.940	21	.214
<i>Posttest</i> kontrol	.154	21	.200*	.974	21	.818

Berdasarkan tabel 5, Hasil *posttest* uji normalitas *Shapiro-wilk* untuk kelas eksperimen dan kelas control, dianalisis menggunakan SPSS Versi 25 *for windows*. Hasil analisis menunjukkan bahwa, kemampuan berpikir kreatif siswa pada tes akhir (*posttest*) nilai signifikasikannya sebesar $0,161 > 0,05$, sedangkan hasil tes akhir (*posttest*) kelas kontrol menunjukkan hasil signifikan sebesar $0,818 > 0,05$. Pada kelas tes awal (*pretest*) kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,949 > 0,05$, sedangkan pada tes awal (*pretest*) kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,214 > 0,05$. Maka dari hasil tabel hasil tes uji normalitas dapat disimpulkan bahwa semua data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas kemudian dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih varian data identik atau berbeda. Asumsi bahwa data homogen, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Namun, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, berarti data tidak konsisten. Tabel 6 merupakan rincian hasil uji homogenitas.

Tabel 6. Uji Homogenitas

Kemampuan berpikir kreatif	Based on mean	Levene statistic	df 1	df 2	Sig
		.001	1	40	.979

Berdasarkan tabel 6, hasil uji homogenitas untuk *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan bahwa varians kedua set data identik atau sangat mirip, khususnya nilai rata-rata berdasarkan signifikan (berdasarkan rata-rata) adalah $0,979 > 0,05$. Setelah itu, uji sampel independen atau uji-t digunakan untuk menguji hipotesis. Tabel 7 merupakan luaran dari hasil uji-t independent.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Kemampuan berpikir kreatif	Equal variance assumed	T-test for equality of means		
		t	Df	Sig(2-tailed)
		2.170	40	.249

Berdasarkan hasil uji hipotesis di tabel 7, ketentuan pengambilan keputusan dalam uji sampel independen terpenuhi karena bagian asumsi varians yang sama menghasilkan nilai sig 2-tailed sebesar $0,245 < 0,05$. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak, maka terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif antara siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai uji-t sebesar 2,170. Dari hasil uji t terdapat nilai $2,170 > 2,080$, maka dari hasil tersebut terdapat berpengaruh model pembelajaran *Concept Attainment* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang kelas V di SDN 3 Geureudong Pase.

Setiap uji menghasilkan hasil yang substansial, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran pencapaian konsep memiliki pengaruh terhadap kapasitas berpikir kreatif siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dibahas di kelas V di SDN 3 Geureudong Pase. Uji terakhir adalah analisis regresi dasar. Tujuan dari ujian ini adalah untuk menemukan sejauh mana kapasitas berpikir kreatif (variabel dependen) dipengaruhi oleh model pembelajaran pencapaian konsep (variabel independen). Hasil dari analisis regresi linier dasar dapat diamati pada tabel 8.

Tabel 8. Uji Regresi Linear Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.590 ^a	.348	.314	9.830

Nilai korelasi atau gabungan *R-value* sebesar 0,590 ditentukan dari hasil analisis regresi linier dasar. Data ini menunjukkan bahwa Pencapaian Konsep, variabel independen dalam model, memiliki pengaruh sebesar 34,8% terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif, variabel dependen. Koefisien determinasi (R Square) adalah 0,348.

Berdasarkan uji, dapat menyimpulkan bahwa variabel x (model pembelajaran pencapaian konsep) memengaruhi variabel y (kemampuan berpikir kreatif) karena nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel koefisien adalah $0,005 < 0,05$. Setelah dilakukan uji coba, ditemukan bahwa semuanya memiliki nilai signifikansi yang memenuhi kriteria. Kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran pencapaian konsep pada geometri spasial kelas lima di SDN 3 Geureudong Pase.

Pembahasan

Dua puluh satu siswa kelas V-A, yang merupakan kelas kontrol, berpartisipasi dalam penelitian ini dan diajar menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah (PBL). Sementara itu, 21 siswa kelas V-B, yang berada di kelas eksperimen, diajar menggunakan paradigma pencapaian ide. Pada kelas kontrol dan eksperimen, terdapat *pretest* dan *posttest* untuk melihat seberapa baik siswa dapat berpikir kreatif. Ujian didasarkan pada esai. Di akhir tindakan, ujian untuk berpikir kreatif diberikan. Soal-soal yang digunakan sebagai instrumen telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya. Tes kemampuan berpikir kreatif terdiri dari ujian esai 10 butir, yang terdiri dari lima soal untuk *pretest* dan lima soal untuk *posttest*.

Penelitian yang dilakukan di SDN 3 Geureudong Pase menunjukkan bahwa data yang diperoleh dan dianalisis, beserta pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran concept attainment lebih unggul daripada mereka yang diajar melalui model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Hal ini sesuai dengan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor rata-rata 72,14, sedangkan kelas kontrol memiliki skor rata-rata 67,38. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua perbedaan tersebut. Untuk menentukan apakah nilai rata-rata tersebut berbeda secara signifikan, dilakukan uji hipotesis berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai *2-tailed* sebesar 0,249, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Concept Attainment* untuk materi kubus dan balok lebih unggul daripada model pembelajaran berbasis masalah (PBL).

Uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi tabel koefisien sebesar 0,005 yang lebih kecil dari 0,05, dan nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,348. Hal ini berarti bahwa variabel bebas model *Concept Attainment* berpengaruh sebesar 34,8% terhadap kemampuan berpikir kreatif materi bangun ruang siswa di SDN 3 Geureudong Pase.

Kelas eksperimen dalam penerapan model pembelajaran pencapaian konsep memberikan hasil yang baik, terutama dalam pengambilan keputusan mengenai identifikasi contoh dan bukan contoh kubus dan balok, sehingga menumbuhkan pemikiran kreatif karena siswa didorong untuk membedakan antara jaring-jaring kubus dan jaring-jaring balok. Menurut penelitian Khofifah, model pembelajaran pencapaian konsep berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini juga menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara model pembelajaran pencapaian konsep dan kemampuan berpikir kreatif (Khofifah, 2024). Secara teori, kemampuan berpikir kreatif siswa sangat penting bagi keberhasilan mereka di kelas matematika karena membantu mereka memecahkan masalah. Tujuan pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam matematika adalah untuk membantu mereka memecahkan masalah sulit dengan menguraikannya menjadi masalah yang lebih sederhana (Saidah et al., 2020)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perhitungan data penelitian dan pembahasannya mengarah pada kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas lima SDN 3 Geureudong Pase dipengaruhi oleh model pembelajaran pencapaian ide dalam konten geometri spasial. Nilai signifikan hitung sebesar $0,249 > 0,05$ ditemukan dari data penelitian. Oleh karena itu, model pembelajaran pencapaian konsep memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, menurut persyaratan pengambilan keputusan dalam uji sampel independen. Menurut hasil uji linier sederhana, model *Concept Attainment* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 34,8%, sebagaimana ditunjukkan oleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,348 dan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ dalam tabel koefisien.

Saran

Merujuk dari paparan hasil yang telah didapatkan ada beberapa temuan tambahan yang tidaklah dibahas secara khusus dikarenakan tidak berkaitan langsung dengan tujuan utama, namun bisa menjadi bahan pertimbangan dan pengembangan untuk penelitian selanjutnya, yaitu mengenai bagaimana model *Concept Attainment* dapat memengaruhi kapasitas seseorang dalam berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, Suma, K., & Arnyana, I. B. P. (2025). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe jigsaw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 181–192. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.5210
- Dalimunthe, A., & Ariani, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1023–1031. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4812>
- Firdaus, H. M., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Pembelajaran Biologi. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ajbe.v1i1.11452>
- Hajratun, S., Susilawati, S., & Ayub, S. (2022). Validitas Perangkat Pembelajaran Hukum Newton Menggunakan Model Concept Attainment untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 480–485. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.485>
- Hanifah, N. N., Sari, C. K., Kholid, M. N., & Faiziyah, N. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Memecahkan Masalah Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 827–840. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2532>
- Khofifah, B. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Concept Attainment Terhadap Pemahaman Konsep Matematis, Berpikir Kreatif Dan Determinasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Noviyanti, N., Saputro, M., & Darma, Y. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Self-Efficacy Dalam Materi Lingkaran Pada Siswa SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 906–917. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20679>
- Putri, A. K., & Kurniawati, W. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Congklak Siswa Kelas IV MI Al-Hadi II. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 16(1), 17–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i1.10966>
- Putri, D. P. (2017). Model Pembelajaran Concept Attainment Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 15(1), 97–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/j-tatsqif.v15i1.1319>
- Rahmawati, D., Huda, N., & Marlina. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

- Berdasarkan Self- confidence pada Materi Barisan dan Deret Bilangan. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 9(2), 209–218. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v9i2.22396>
- Razi, F., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2022). Penerapan Model Concept Attainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Segitiga dan Segiempat. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 255. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13093>
- Saidah, I., Dwijanto, & J, I. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3, 1042–1045.
- Sari, D. P., Hasanah, D., & Barriyah, I. Q. (2023). Model Pembelajaran Berbasis STEAM Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 168–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10489>
- Situmorang, A. S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Pencapaian Konsep Dengan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran Virtual. *Sepren*, 3(2), 92–101. <https://doi.org/10.36655/sepren.v3i2.663>
- Suharsono, Sholikhin, R., Santoso, A. B., Afifah, D. S. N., & Manab, A. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masa-Lah Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 523–537. <https://doi.org/10.36526/tr.v5i1.1261>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Wahyuni, A., & Anggraini, L. M. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dalam Concept Attainment Model. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(2), 281–293. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v3i2.1761>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>