

PERAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL (ITM) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Shakilla Annastasya Syach¹, Gelar Dwirahayu^{1*}, Finola Marta Putri¹

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah, dan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
Jakarta

*gelar.dwirahayu@uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran model pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini dilakukan pada salah satu SMA di kota Bekasi pada siswa kelas X semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *post test only control group*. Instrumen yang digunakan yaitu tes uraian kemampuan berpikir kreatif matematis, indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang digunakan pada penelitian ini yaitu: *flexibility*, *fluency*, *elaboration*, dan *originality* sampel pada penelitian ini yaitu kelas X.I dan X.II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *inquiry training model* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dibandingkan kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Serta pencapaian indikator *flexibility* sebesar 77,9% dengan kategori baik, *fluency* sebesar 56,4 % dengan kategori cukup, *elaboration* sebesar 71,4% dengan kategori baik, *originality* sebesar 50% dengan kategori cukup. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *inquiry training model* (ITM) berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata kunci: *Inquiry Training Model*; ITM; Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

ABSTRACT

This study aims to determine the role of the Inquiry Training Model (ITM) learning model to improve students' mathematical creative thinking skills. This study was conducted at a high school in Bekasi city on grade X students in the odd semester of the 2024/2025 academic year. The research method used was a quasi-experimental with a post-test only control group design. The instrument used was a descriptive test of mathematical creative thinking skills, indicators of mathematical creative thinking skills used in this study were: flexibility, fluency, elaboration, and originality, the samples in this study were classes X.I and X.II. The results showed that the inquiry training model learning model can improve students' mathematical creative thinking skills compared to classes taught with conventional learning models. And the achievement of the flexibility indicator was 77.9% with a good category, fluency was 56.4% with a sufficient category, elaboration was 71.4% with a good category, originality was 50% with a sufficient category. The conclusion of this study is that the application of the inquiry training model (ITM) learning model has an effect on improving students' mathematical creative thinking skills.

Key words: *Inquiry Training Model*; ITM; Students' Mathematical Creative Thinking Ability

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang esensial dalam suatu bangsa, dikarenakan kualitas pendidikan menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut (Kurniawati, 2022). Keseriusan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, yaitu dengan merancang program Pendidikan Menengah Universal (PMU) yang merupakan keberlanjutan dari program wajib belajar 9 tahun, Program Pendidikan Menengah Universal (PMU) merupakan upaya strategis dalam program pendidikan dengan memberikan layanan seluas-luasnya pada seluruh warga negara untuk mengikuti pendidikan menengah yang bermutu (Marliyah, 2015). Pembelajaran matematika adalah salah satu bentuk pendidikan yang berperan penting dalam membangun masyarakat modern dan menciptakan lingkungan sosial dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran matematika dianggap mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam membangun masyarakat modern, karena di masyarakat khususnya masyarakat yang padat penduduk, tentunya dibutuhkannya kualitas individu

guna membentuk masyarakat yang modern, dikarenakan pembelajaran matematika dapat membentuk, mendidik, melatih (baik melatih kesabaran, ketelitian, kecermatan, cara berfikir, kedisiplinan diri, dan lain-lain (Firma Yudha, 2019) Ketika dikaitkan dengan pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas tersebut dikenal dengan istilah kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan suatu kemampuan yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika untuk mengembangkan berpikir dalam struktur dengan mempertimbangkan sifat disiplin logika dan konsep yang dihasilkan untuk mengintegrasikan ide pokok dalam matematika. Kemampuan berpikir kreatif secara umum dan dalam matematika merupakan bagian keterampilan hidup yang sangat diperlukan siswa dalam menghadapi kemajuan IPTEKS yang semakin pesat serta tantangan, tuntutan, dan persaingan global yang semakin ketat, dalam berpikir kreatif termuat kemampuan metakognitif antara lain: merancang strategi, menetapkan tujuan dan keputusan, memprediksi dari data yang tidak lengkap, memahami kekreatifan dan sesuatu yang tidak dipahami orang lain, mendiagnosa informasi yang tidak lengkap, memahami, membuat pertimbangan multipel, mengatur emosi dan memajukan elaborasi solusi masalah dan rencana (Hendriana, 2017). Kemampuan berpikir matematis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan berpikir kreatif matematis, karena dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis dapat melatih aktivitas kreatif siswa yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen (segala arah), orisinal, serta rasa ingin tahu dan ingin mencoba, sehingga kemampuan ini dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan matematika, baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari (N. Sari et al., 2020). Siswa dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis apabila memenuhi aspek kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinal, dan elaborasi (Laras Ismara, Halini, 2021).

Pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif matematis masih rendah. Hal tersebut sesuai dengan hasil survey lembaga internasional *Programme For International Students Assesment (PISA)* tahun 2022 salah satunya tentang kemampuan berpikir kreatif yang ditunjukkan dari tes berpikir kreatif PISA 2022 mencakup 32 tugas terbuka berbasis komputer yang dirancang untuk mengukur tiga proses ideasi: menghasilkan ide-ide yang beragam, menghasilkan ide-ide kreatif, dan mengevaluasi dan meningkatkan ide, kemampuan berpikir kreatif matematis Indonesia berada dibawah rata-rata negara yang bergabung di OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*, 2024). Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Maryati, menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X1 pada materi trigonometri dikategorikan masih sangat rendah, hal ini disebabkan karena siswa belum bisa memahami dengan benar apa yang diinstruksikan pada soal sehingga kurang kreatif dalam menyelesaikan soal (Maryati & Parani, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachman dan Amelia, menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA pada materi Trigonometri tergolong rendah, hal ini dapat terlihat dari pencapaian indikator keaslian sebesar 44,76%, elaborasi sebesar 48,57%, kelancaran sebesar 43,33%, dan kelenturan sebesar 32,86% (Rachman & Amelia, 2020). Trigonometri merupakan materi matematika yang masih dianggap sulit oleh siswa, berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan Nurfauziah, banyak ditemukan mahasiswa yang mengalami kesulitan di dalam memahami konsep trigonometri dengan alasan karena terlalu banyaknya rumus trigonometri sehingga mahasiswa sulit menghafal atau mendefinisikan (Puji Nurfauziah, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika yang dilakukan di SMA Martia Bhakti Bekasi ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa disekolah tersebut

belum dikuasai dengan baik, karena tingkat kreativitas anak bervariasi serta model pembelajaran yang digunakan lebih sering menggunakan model pembelajaran langsung yang berpusat kepada guru, latihan soal yang diberikan hampir mirip dengan apa yang guru jelaskan sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kurang terlatih.

Kegiatan pembelajaran tersebut menyebabkan sebagian besar siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran dan memicu siswa menjadi pasif. Dampak dari hal itu yakni kurangnya kemampuan bertanya siswa. Masalah keterampilan meneliti ini tentunya harus diatasi. Salah satu solusinya adalah melalui pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih hendaknya melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran *Inquiry Training Model* adalah model yang cocok dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, karena model pembelajaran ini dalam praktiknya melibatkan aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan dan mencari informasi dan mengumpulkan data pendukung, serta memproses data tersebut secara logis untuk mengembangkan strategi intelektual yang dapat digunakan dalam menentukan jawaban atas pertanyaan tersebut (Sopandi, 2020). Hal tersebut dikarenakan kegiatan-kegiatan dalam pelaksanaan model tersebut dilakukan melalui kegiatan mengajukan kegiatan bertanya dan pertanyaan hanya dapat dijawab dengan kata “ya” dan “tidak” (Sopandi, 2020). *Inquiry training Model* merupakan pendekatan khusus yang dirancang untuk mengajarkan siswa cara mengajukan pertanyaan yang baik. Model ini menekankan pada pemberian arahan serta panduan untuk membantu siswa menguasai keterampilan bertanya dan berpikir serta pada model ini siswa memiliki kesempatan untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, keunggulan pada model pembelajaran *Inquiry Training Model* yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis (Puri, 2018) dan kemampuan berpikir komputasional Matematis (Cahyo, 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran *inquiry training model* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dengan menerapkan pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM) memberikan peluang yang sama untuk semua siswa baik siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, maupun kemampuan tinggi dapat melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAS Martia Bhakti Bekasi pada kelas X semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Post Test Only Control Design*. Desain penelitian adalah sebagai berikut (Rukminingsih et al., 2020):

Tabel 1. Desain Penelitian

Pengambilan Sampel	Kelompok	Perlakuan	Posttest
Random	Kelas Eksperimen (A)	X	O ₁
Random	Kelas Kontrol (B)	-	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan dengan model pembelajaran *Inquiry Training Model*

O₁ : Hasil posttest kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen.

O₂ : Hasil posttest kemampuan berpikir kreatif matematis kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X di SMAS Martia Bhakti Bekasi yang terdiri dari 8 kelas, yang akan dipilih 2 kelas untuk dijadikan objek penelitian, pemilihan kelas

eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pada pemilihan kelas secara acak ini peneliti menggunakan aplikasi *wheel of names* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa SMA sebanyak 70 orang yang terdiri dari dua kelompok belajar yaitu kelas X dengan masing masing kelas berjumlah 35 orang siswa. Berdasarkan informasi dari guru matematika dikelas tersebut semua kelas yang menjadi subjek mempunyai kemampuan kognitif yang hampir sama, kelas yang berdekatan dan guru pengajar yang sama.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diberikan kepada dua kelas tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yaitu tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang berbentuk uraian dengan indikator *flexibility, fluency, elaboration, originality*. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis dan digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah diberikan dua perlakuan yaitu belajar menggunakan model *Inquiry Training Model (ITM)* dan belajar dengan model konvensional.

Setelah data didapatkan, peneliti melakukan analisis data *posttest* kemampuan berpikir kreatif matematis yang dilaksanakan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan Uji *Shaphiro-Wilk* dengan bantuan *software* SPSS, uji homogenitas menggunakan Uji *Levene* atau *Levene's test of equality of error* dengan bantuan *software* SPSS, dan uji hipotesis menggunakan *Independent-Sample T test* dengan *software* SPSS *statistic 25*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan rincian 5 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan dan 1 kali pertemuan untuk melaksanakan *posttest*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang akan dijadikan sampel yaitu kelas X.I sebagai kelas eksperimen dan X.II sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training Model* sedangkan Proses pembelajaran kelompok kontrol pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran langsung

1. Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dari pemberian *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil *posttest* disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik deskriptif kemampuan berpikir kreatif matematis

Statistik	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	
	Kontrol	Eksperimen
<i>N</i>	35	35
<i>Mean</i>	56,07	63,93
<i>Median</i>	56,25	68,75
<i>Variance</i>	313,62	319,59
<i>Std. Deviation</i>	17,71	17,88
<i>Maximum</i>	87,5	93,75
<i>Minimum</i>	12,5	18,75

Pada Tabel 2, statistik N menyatakan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat 35 data. Selanjutnya pada Tabel 2 terlihat bahwa secara deskriptif kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 63,93 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 56,07. Nilai maksimum yang bisa dicapai oleh siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Jika dilihat pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh oleh kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Nilai maksimum yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 93,75 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai maksimum yaitu 87,5. Nilai minimum yang diperoleh kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen, nilai minimum yang diperoleh kelas kontrol yaitu 12,5 sedangkan nilai minimum yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 18,75

Selain itu, pada Tabel 2 jika dilihat pada varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, varians kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol dengan selisih 5,97 dapat diartikan bahwa apabila kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol artinya nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada penyebaran data di kelas eksperimen lebih luas. Varians merupakan dasar untuk menghitung nilai standar deviasi. Sehingga berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa standar deviasi pada kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol dengan selisih 0,17 artinya penyebaran data pada kelas eksperimen lebih menyebar luas, sedangkan pada kelas kontrol penyebaran data cenderung berkumpul dekat dengan rata-rata.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	.944	35	.072
Kontrol	.954	35	.334

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$ terlihat bahwa perolehan signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0.072 dan kelas kontrol sebesar 0.334. Jika membandingkan nilai signifikansi kedua kelas tersebut terhadap nilai $\alpha = 0,05$ maka dapat dilihat bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari $\alpha = 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal

Uji yang dilakukan setelah uji normalitas adalah uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan Uji *Levene* dengan bantuan software SPSS. Berikut ini disajikan tabel hasil perhitungan uji homogenitas kedua kelas tersebut:

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Faktor	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on mean	.229	1	68	.634

Berdasarkan tabel 4 di atas, dengan menggunakan uji *levene* pada signifikan sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$ terlihat bahwa signifikansi yang diperoleh sebesar 0.634. Jika dibandingkan dengan nilai

signifikansi dengan nilai α yang ditetapkan, maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki populasi yang berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu memakai uji-t. Uji t digunakan untuk mengukur perbedaan dua rata-rata. Pengujian uji t pada penelitian menggunakan bantuan software SPSS dengan nilai signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$. Berikut ini disajikan perhitungan uji t kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan software SPSS.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis

		<i>t-test for Equality of Means</i>				
		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai	<i>Equal variances assumed</i>	1.847	68	.069	7.85714	4.25342

Berdasarkan tabel 5, karena data memiliki varians yang homogen maka dipilih baris *Equal variances assumed*. Pada baris tersebut hasil *Sig. (2-tailed)* = 0,069 sehingga nilai signifikansi $0,069/2 = 0,0345$. Nilai signifikansi $0,0345 < \alpha (0,05)$, sehingga H_0 ditolak. Dengan ditolaknya H_0 maka rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan *Inquiry Training Model* lebih tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model konvensional.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa model pembelajaran ITM berperan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X SMA Martia Bhakti Bekasi. Kelompok kontrol dengan perlakuan model pembelajaran konvensional, memperoleh rata-rata 56,07. Sementara itu, kelompok eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM) memperoleh rata-rata 63,93. Hasil ini menunjukkan bahwa model ITM lebih mampu memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

Kelompok kontrol, yang tidak diajarkan menggunakan model ITM, memberikan hasil yang lebih rendah dalam kemampuan berpikir kreatif matematis. Pembelajaran model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol kurang mampu memfasilitasi proses berpikir kreatif siswa. Siswa dalam kelompok kontrol, siswa terbiasa untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan cara yang biasa guru berikan, sehingga menimbulkan kurang terbiasanya siswa untuk mencari solusi lain untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan

Sebaliknya, pada kelompok eksperimen siswa yang menerapkan model pembelajaran *Inquiry Training Model* mengharuskan siswa untuk berperan aktif dalam diskusi kelompok disetiap langkah pembelajarannya, baik aktif dalam berpikir maupun aktif dalam bertanya. Pada langkah ke-2 pembelajaran, siswa akan berdiskusi untuk membuat pertanyaan serta menyaring informasi yang diperlukan. Pada langkah ke-3 pembelajaran, siswa mencoba mengembangkan hal-hal baru berdasarkan informasi yang telah terverifikasi. Pada langkah ke-4 siswa membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang siswa dapat. Pada langkah ke -5 siswa me-riview tahap-tahap sebelumnya

dan mencari solusi lain untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berpikir kreatif meliputi kemampuan : 1. Memahami informasi pada permasalahan yang diberikan, 2. Menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam cara berdasarkan informasi yang diberikan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puri mengenai penerapan model pembelajaran *inquiry training model* pada pokok pembelajaran, yang menyebutkan bahwa kelas yang diterapkan model pembelajaran ITM kemampuan berpikir kritis lebih tinggi dibandingkan dengan kelas dengan penerapan model pembelajaran konvensional (Puri, 2018). Serta hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyo mengenai penerapan Model Pembelajaran ITM (*Inquiry Training Model*) efektif terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis (Penelitian Subjek Tunggal pada Siswa *Gifted*) (Cahyo, 2021) dan penelitian yang dilakukan oleh Rohana, dkk, mengenai penerapan model pembelajaran *inquiry training model* untuk meningkatkan kemampuan representasi menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan representasi matematis siswa SMK kelas ITM lebih baik dibandingkan dengan kelas konvensional (Rohana, et al., 2018).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM) memiliki peran positif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai peran model pembelajaran *inquiry training model* (ITM) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di salah satu SMA kota Bekasi, terdapat kesimpulan sebagai berikut:

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM) tergolong cukup kreatif berdasarkan nilai rata-rata yaitu sebesar 63,93. Kecapaian indikator indikator *flexibility* sebesar 77,9% dengan kategori baik, *fluency* sebesar 56,4 % dengan kategori cukup, *elaboration* sebesar 71,4% dengan kategori baik, *originality* sebesar 50% dengan kategori cukup.

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional tergolong cukup kreatif berdasarkan nilai rata-rata yaitu sebesar 56,07 Kecapaian indikator *flexibility* sebesar 76,4% dengan kategori baik, *fluency* sebesar 47,1% dengan kategori cukup, *elaboration* sebesar 66,4% dengan kategori baik, *originality* sebesar 34,3% dengan kategori kurang

Kemampuan berpikir kreatif matematis yang diajarkan dengan ITM lebih tinggi dari pada kelas yang diajarkan dengan model konvensional untuk setiap indikator berdasarkan persentase yang diperoleh. Perbedaan perolehan paling tinggi terdapat pada indikator *flexibility*. Oleh karena itu, model pembelajaran *Inquiry Training Model* memiliki peran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

REFERENSI

- Cahyo, A. N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran ITM (Inquiry Training Model) terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis (Penelitian Subjek Tunggal pada Siswa *Gifted*). Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 239.
- Firma Yudha. (2019). Peranan Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 41–60.

- Hendriana, H. (2017). *Hard Skill dan Soft Skill Matematika Siswa*.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13, 1–23.
- Laras Ismara, Halini, D. S. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Di SMP. *Media Pendidikan Matematika*, 9(2), 126. <https://doi.org/10.33394/mpm.v9i2.4239>
- Marliyah, L. (2015). Program Pendidikan Menengah Universal (PMU) dalam Konsep Inovasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 547–564.
- Maryati, I., & Parani, C. E. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 7(2), 143–156. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v7i2.4253>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2024). New PISA results on Creative Thinking: can students think outside the box? *Oecd*, 125, 1–54.
- Puji Nurfauziah. (2018). *Penerapan Bahan Ajar Trigonometri Dengan Model Matematika Knisley Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik*. 7(3), 1–23.
- Puri, R. M. (2018). *Pengaruh Inquiry Training Model (ITM) Terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa*.
- Rachman, A. F., & Amelia, R. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA di Kabupaten Bandung Barat dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Trigonometri. *Maju*, 7(1), 83–88.
- Rohana, Dadan Dasari, D. J. (2018). Pembelajaran Inquiry Training Model Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMK. *Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, XXX(Xxx).
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sari, N., Roesdiana, L., & Ruli, R. M. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Pada Konten Geometri. *Prosiding Sesiomadika*, 695–703.
- Sopandi, D. H. A. S. dan D. P. H. W. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi* (Y. N. I. Sari (ed.)). PT Raja Grafindo Persada.