

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Oleh :

Andrianis Panggabean
Program Studi Pendidikan Matematika
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan. Jenis penelitian ini eksperimen, dengan sampel 30 siswa ditentukan dengan cara cluster random sampling dari 217 siswa. Hasil penelitian menunjukkan gambaran penggunaan model pembelajaran inkuiri diperoleh nilai rata-rata 3,48 berada pada kategori “sangat baik”. Gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri diperoleh rata-rata 47,8 berada pada kategori “kurang”. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri diperoleh rata-rata 75,6 berada pada kategori “baik”. Berdasarkan analisis uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan sampel berasal dari kelompok yang homogen. Berdasarkan hasil uji t apabila nilai signifikan dibandingkan dengan 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya “Efektifnya penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan”.

Kata Kunci : Model pembelajaran Inkuiri, kemampuan berpikir kreatif siswa

Abstract

This study aims to know whether there is a significant effectiveness of using inquiry learning model to improve students' creative thinking ability at the seventh grade students of SMP Negeri 1 Pandan. The research was conducted by using experimental method with 30 students as the sample and they were taken by using cluster random sampling technique from 217. Test and questionnaire were used in collecting the data. Based on descriptive analyzes, it could be found that a) the average of using inquiry learning model was 3.48 (very good category) and (b) the average of students' creative thinking ability before using inquiry learning model was 47.8 (less category) and after using inquiry learning model was 75.6 (good category). Furthermore, based on inferential statistic by using t_{test} (Pair Sample t_{test}), the result showed the significant value was less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). It is concluded inquiry learning model was effective to improve students' creative thinking ability at the seventh grade students of SMP Negeri 1 Pandan.

Keywords: inquiry learning model and creative thinking ability

A. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan dari pendidikan adalah mampu menjadikan anak berpikir kreatif baik dalam hal menyelesaikan atau memecahkan permasalahan. Pendidikan dilakukan secara terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi diri dan keterampilan yang dimiliki sebagai bekal kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya pendidikan, diharapkan siswa memperoleh bekal yang baik dan berguna. Baik dari segi emosional juga dari segi intelektual, agar dapat menghadapi perubahan zaman.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belajar matematika adalah belajar mengenai ide-ide abstrak atau konsep-konsep, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur secara logis dan terorganisasi secara sistematis. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah bersifat umum atau menyeluruh. Berhasil atau tidaknya pendidikan di sekolah dilihat dari prestasi belajar peserta didik. Dengan begitu agar memiliki prestasi

belajar yang diharapkan, siswa harus mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Yaitu dengan proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dan leluasa untuk berpikir.

Kenyataan yang terjadi selama ini dalam proses pembelajaran matematika di sekolah adalah sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit, monoton dan menakutkan. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Fase berpikir tingkat SMP, umumnya berada pada fase peralihan dari operasional kongkrit menuju operasional formal. Siswa SMP telah dapat diajak berpikir secara abstrak misalnya melakukan analisis, inferensi, dan menggunakan penalaran, namun seharusnya dimulai dari situasi nyata terlebih dahulu. Memunculkan kemampuan berpikir melalui pemanfaatan potensi otak, merupakan peran pendidikan. Pada fase ini, anak didorong untuk mampu memecahkan masalah secara kritis dan logis serta aktif berkreasi menemukan gagasan baru melalui proses berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Pandan yaitu Ibu Anita Ginting, S. Pd, mengatakan bahwa “Hampir semua siswa hanya mampu menyelesaikan soal dengan cara yang sama persis dengan yang diberikan guru, itupun sebagian siswa masih ada beberapa yang salah saat menyelesaikan soal. Jika diberi soal yang sedikit berbeda dari contoh yang telah dijelaskan, mereka tidak bisa menyelesaikan soal tersebut, mereka tidak mau mencari tahu caranya, mereka hanya menunggu guru menyelesaikan soal tersebut”. Studi yang peneliti lakukan dengan cara memberi tes berupa soal *essay test* materi segitiga dan segiempat kepada 30 orang siswa SMP Negeri 1 Pandan kelas VII pada tanggal 18 Januari 2018 diperoleh bahwa siswa kurang mampu menjawab soal. Berdasarkan perhitungan skor diperoleh skor 45,33% yang termasuk dalam kategori yang tidak baik. Soal yang diberikan kepada siswa tersebut membutuhkan lebih dari satu jawaban, siswa cenderung memberikan tanggapan bahwa soalnya tidak bisa dikerjakan dan menyalahkan soal karena soal memiliki lebih dari satu jawaban. Padahal soal terbuka, yang bisa dikerjakan dengan berbagai cara dan bisa memunculkan berpikir kreatif pada siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diduga karena selama ini tidak berusaha menggali pengetahuan dan pemahaman siswa tentang kemampuan berpikir kreatif siswa. Selama ini kegiatan pembelajaran secara prosedural, hanya memberikan rumus-rumus kemudian mengerjakan soal-soal latihan, tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif. Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa kepada situasi untuk menyelidiki secara bebas. Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung, peran siswa dalam pembelajaran adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar.

Sehubungan dengan masalah yang peneliti jumpai, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang mampu membuat siswa berpikir kreatif. Maka perlu diadakan penelitian mengenai model pembelajaran inkuiri dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan”.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah gambaran penggunaan model pembelajaran inkuiri di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan? (2) Bagaimanakah gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan? (3) Apakah terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan?

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One- Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pandan dengan kurun waktu kurang lebih 3 bulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan dengan jumlah 217 orang. Sampel penelitian ini adalah kelas VII-4 dengan tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Sampling acak kelompok (*clustered random sampling*). Menurut Rangkuti (2016:48) mengungkapkan pemilihan sampel secara berklaster lebih hemat waktu dan dapat digunakan bila tidak mungkin memilih individu-individu, caranya adalah dengan memilih kelompok-kelompok untuk dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII-4 yang berjumlah 30 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data model pembelajaran inkuiri adalah angket dengan dua puluh item pertanyaan. Menurut Riduwan (2010:71) “Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan

pengguna”. Sedangkan alat pengumpul data kemampuan berpikir kreatif adalah tes bentuk uraian sebanyak tiga soal. Menurut Riduwan (2010:36) “Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Menurut Siswono (Elindra, 2017:88) pedoman penskoran kemampuan Berpikir kreatif matematis adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rubrik Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Indikator Berpikir Kreatif	Reaksi Terhadap Masalah	Skor
<i>Fluency</i> (Kefasikan)	Memberi ide yang tidak relevan dan mengarah kepada jawaban salah	1
	Memberikan ide yang tidak relevan dan mengarah kepada jawaban benar	2
	Memberikan ide yang relevan dan mengarah kepada jawaban yang salah	3
	Memberikan ide yang relevan dan jawaban benar	4
<i>Flexibility</i> (Fleksibel)	Tidak memberi jawaban beragam dan hasil akhir perhitungan salah	1
	Tidak memberi jawaban beragam dan hasil akhir perhitungan mengarah kepada jawaban yang benar	2
	Tidak memberi jawaban yang beragam dan hasil akhir perhitungan benar	3
	Memberi jawaban beragam dan hasil akhir perhitungan benar	4
<i>Elaboration</i> (Kerincian)	Memberi jawaban yang tidak diperinci dan hasil akhir mengarah kepada jawaban yang salah	1
	Memberi jawaban yang tidak diperinci dan hasil akhir benar	2
	Memberi jawaban dengan diperinci namun melakukan kesalahan perhitungan atau operasi	3
	Memberi jawaban dengan diperinci dan memperoleh hasil akhir yang benar	4

Skor siswa dapat dianalisis dengan menggunakan rumus menurut Harahap (2017:23) yaitu:

$$SS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

SS = Persentase siswa dengan kriteria tertentu

f = Total skor

n = Skor maksimum

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada dua, yaitu analisis secara deskriptif dan analisis secara inferensial. Analisis secara deskriptif adalah analisis untuk memberikan gambaran umum tentang keadaan kedua variabel, yakni penggunaan model pembelajaran inkuiri (variabel X) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi segitiga dan segi empat (variabel Y) di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak yaitu efektifkah model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- Deskripsi data penggunaan model pembelajaran inkuiri

Hasil penelitian ini merupakan olahan dari instrumen angket yang digunakan untuk memberikan gambaran kemampuan penggunaan model pembelajaran inkuiri. Berdasarkan lembar angket yang diisi oleh siswa dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran sudah terlaksana dengan sangat baik. Ini dapat diketahui dari nilai rata-rata keseluruhan indikator yaitu 3,48. Nilai rata-rata setiap indikator penggunaan metode inkuiri dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Indikator orientasi (indikator 1) pada model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,43 berada pada kategori “Sangat baik”.
- 2) Indikator merumuskan masalah (indikator 2) pada model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,33 berada pada kategori “Sangat baik”.
- 3) Indikator merumuskan hipotesis (indikator 3) pada model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,51 berada pada kategori “Sangat baik”.
- 4) Indikator mengumpulkan data (indikator 4) pada model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,42 berada pada kategori “Sangat baik”.
- 5) Indikator menguji hipotesis (indikator 5) pada model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,46 berada pada kategori “Sangat baik”.
- 6) Indikator merumuskan kesimpulan (indikator 6) pada model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,73 berada pada kategori “Sangat baik”.

b. Deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa

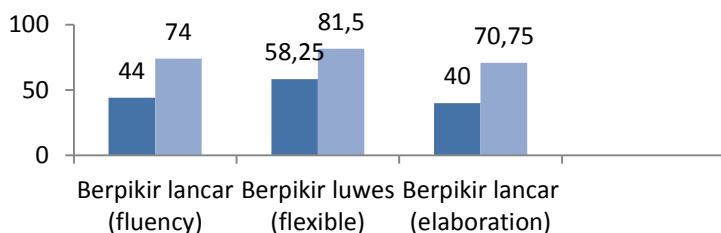
Hasil *pretest* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan yang berjumlah 30 orang, diperoleh nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 83 dengan rata-rata 47,8. Adapun hasil yang diperoleh siswa pada tes kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Inkuiri per indikator, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Indikator berpikir lancar pada kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 44 berada pada kategori “kurang”.
- 2) Indikator berpikir luwes pada kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 58,25 berada pada kategori “kurang baik”.
- 3) Indikator elaborasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 40 berada pada kategori “kurang”.

Hasil *posttest* siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan yang berjumlah 30 orang, diperoleh nilai terendah 42 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 75,6. Adapun hasil yang diperoleh siswa pada tes kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Inkuiri per indikator, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Indikator berpikir lancar pada kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 74 berada pada kategori “baik”.
- 2) Indikator berpikir luwes pada kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 81,5 berada pada kategori “baik”.
- 3) Indikator elaborasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 70,75 berada pada kategori “baik”.

Setelah dilaksanakan model pembelajaran inkuiri dengan baik, adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sesuai dengan pendapat Anam (2015:82) bahwa “Dengan model pembelajaran inkuiri, materi pelajaran yang didapatkan siswa akan lebih tahan lama, mudah diingat, dapat memunculkan motivasi belajar, dapat melatih kecakapan berpikir secara terbuka, dapat meningkatkan penguasaan konsep”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pandan

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini berarti kemampuan berpikir kreatif kelas VII SMP Negeri 1 Pandan meningkat setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri.

c. Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan hasil uji t yang dihitung menggunakan *software* SPSS 16 diketahui nilai signifikannya adalah 0,000. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka hipotesis alternatif diterima dan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka hipotesis alternatif ditolak. Maka nilai signifikan $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya, “Efektifnya penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan”.

2. Pembahasan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menguji efektivitas model pembelajaran Inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji kelayakan butir-butir tes untuk dijadikan instrumen penelitian. Masing-masing jumlah soal *pretest* dan *posttest* yang telah dipersiapkan peneliti ada 3 butir. Dalam penelitian ini yang terpilih adalah kelas VII-4 SMP Negeri 1 Pandan. Dengan menggunakan butir soal yang sudah valid dan reliabel, peneliti melakukan uji awal (*pretest*) dan uji akhir (*posttest*) pada kelas penelitian.

Pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi segiempat dan segitiga dengan pembelajaran konvensional lalu memberikan instrumen *pretest*. Pada pertemuan kedua, peneliti menerapkan model pembelajaran inkuiri dalam menyampaikan materi segiempat dan segitiga lalu memberikan instrumen *posttest*. Menurut Dharma (Sungkowo,2015:577) menyatakan “Dengan model inkuiri, siswa dihadapkan kepada situasi untuk menyelidiki secara bebas dan menarik kesimpulan”. Selanjutnya, melalui lembar jawaban siswa, peneliti meneliti kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk dapat menghasilkan jawaban, gagasan yang beragam atau cara yang baru dan unik. Menurut Meika dan Asep (2017:9) “Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kreativitas yang dapat diartikan sebagai cara berpikir untuk mengubah atau mengembangkan suatu permasalahan, melihat situasi atau permasalahan dari sisi yang berbeda, terbuka pada berbagai ide dan gagasan bahkan yang tidak umum”. Seseorang dikatakan mampu berpikir kreatif apabila menguasai indikator kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu: 1. berpikir lancar (*fluency*), 2. berpikir luwes (*flexibility*), 3. elaborasi (*elaboration*). Adapun nilai per indikator sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri yaitu:

1. Indikator berpikir lancar sebelum perlakuan diperoleh 44 kemudian setelah diadakan perlakuan menjadi 74.
2. Indikator berpikir luwes sebelum perlakuan diperoleh 58,25 kemudian setelah diadakan perlakuan menjadi 81,5.
3. Indikator berpikir lancar sebelum perlakuan diperoleh 40 kemudian setelah diadakan perlakuan menjadi 70,75.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi segiempat dan segitiga yang diajarkan setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri menunjukkan hasil yang cukup memuaskan dan lebih baik bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa “adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan. Dengan kata lain, kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Gambaran penggunaan model pembelajaran inkuiri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pandan diperoleh nilai rata-rata 3,48 berada pada kategori “Sangat Baik”.
- b. Gambaran kemampuan berpikir kreatif sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri kelas VII SMP Negeri 1 Pandan diperoleh rata-rata 47,80 berada pada kategori “Kurang”.

Sedangkan kemampuan berpikir kreatif sesudah menggunakan model pembelajaran Inkuiri di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan diperoleh rata-rata 75,60 berada pada kategori “Baik”.

- c. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai 0,05 pada taraf signifikan 5 % dengan $dk= 29$ adalah 0,000. Jika nilai $sig < 0,05$ maka hipotesis alternatif diterima dan jika nilai $sig > 0,05$ maka hipotesis alternatif ditolak. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya, “Efektifnya penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Pandan”.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian di atas maka adapun yang menjadi saran penulis adalah sebagai berikut:

- a. Kepada siswa, diharapkan agar lebih termotivasi untuk belajar lebih giat lagi dan memperbaiki cara belajarnya supaya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terus meningkat.
- b. Kepada guru diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran inkuiri agar pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan dan siswa termotivasi dalam belajar sehingga mudah untuk memahami materi yang di ajarkan.
- c. Kepada kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi guru untuk meningkatkan penguasaan model pembelajaran yang baik agar hasil belajar siswa semakin baik kedepannya dan menyediakan fasilitas pendidikan di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran matematika.
- d. Kepada rekan mahasiswa, dalam penelitian ini masih ada kemungkinan kelemahan yang terjadi dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu, maka perlu kiranya diadakan penelitian lebih lanjut dengan memperbesar objek penelitian, sehingga objektivitas penelitian ini lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, R S. 2015. Efektivitas Dan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol.2, No.1; 82
- Elindra, R. 2017. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Mahasiswa Stkip Tapanuli Selatan. *Jurnal Pendidikan MIPA*. Vol.2, No.2; 88,90
- Harahap, M S. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis RME (Realistic Mathematic Education) Di Stkip Tapanuli Selatan. *Jurnal Education And Development STKIP Tapanuli Selatan*. Vol.7, No.5; 23
- Meika, I dan Asep S. 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *JPPM*. Vol.10, No.2; 9
- Rangkuti, A N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETA
- Sungkowo, I. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Garis Dan Sudut Di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Panai Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015. *Wahana Inovasi*. Vol. 2, No. 2; 577