

Pengaruh Model Pembelajaran *Self Regulated Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 3 Kok SAI Anusorn School Thailand

Nurul Sofiyah Siregar, Karina Wanda, Suci Perwita Sari

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
nurulsofiyahsiregar@gmail.com, Karinawanda@umsu.ac.id,
suciperwita@umsu.ac.id

ABSTRACT

It is hoped that imaginative reasoning abilities can develop humans and overcome problems experienced in everyday life. Looking at the results of the investigation of Grade 3 KOK SAI Anusorn School Thailand students, the imaginative abilities of students in Thailand are generally very perfect. Low imaginative reasoning. Student capacity can be realized through a learning model where students are able to work based on students' innovative thinking. Self-Control Learning Model A learning model where students are given the opportunity so that some of the students' low innovative reasoning can be improved to face their own learning. This exam is expected to determine the impact of the Oneself Directed Picking learning model on the innovative reasoning skills of Class 3 students at KOK SAI Anusorn School Thailand. The number of grade 3 students at KOK SAI Anusorn School Thailand is increasing rapidly. The example is taken using a group irregular checking strategy to get class 3. The technique used is the test strategy and. The test results show that there is an influence of the Oneself Controlled Picking learning model on students' innovative reasoning abilities.

Keywords: skills, creative thinking

ABSTRAK

Kemampuan penalaran imajinatif diharapkan dapat membina diri manusia dan mengatasi permasalahan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Melihat hasil penyelidikan Siswa Kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand, kemampuan imajinatif siswa di Thailand secara umum akan sangat sempurna. Penalaran imajinatif rendah. Kapasitas siswa dapat diwujudkan melalui model pembelajaran dimana siswa mampu untuk bekerja berdasarkan pemikiran inovatif siswa. Model Pembelajaran Pengendalian Diri Suatu model pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan agar sebagian dari penalaran inovatif siswa yang rendah dapat ditingkatkan untuk menghadapi pembelajarannya sendiri. Ujian ini diharapkan dapat mengetahui dampak model pembelajaran *Oneself Directed Picking* terhadap keterampilan penalaran inovatif siswa Kelas 3 di KOK SAI Anusorn School Thailand. Jumlah siswa kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand bertambah pesat. Contoh diambil dengan menggunakan strategi pengecekan tidak teratur sekelompok untuk mendapatkan kelas 3. Teknik yang digunakan adalah strategi tes dan. Hasil pengujian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Oneself Controlled Picking* terhadap kemampuan penalaran inovatif siswa.

Kata Kunci: Keterampilan, Berpikir kreatif

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan melakukan pemikiran atau pemikiran imajinatif yang berbeda dalam menangani permasalahan sebagai *setting* elektif. Batasan ini merupakan batasan yang harus dimiliki oleh siswa, karena batasan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan umum dan tujuan sekolah sains (Putra; 2012; Sriwongchai, dkk, 2015; Schoevers, dkk, 2019).

Mempersiapkan siswa untuk berpikir secara umum, mau berkarya, memusatkan perhatian pada keadaan, mengemukakan permasalahan, membuat hipotesis, mengungkapkan realitas obyektif dan data peristiwa sosial, yang kemudian dibuntuti dengan pemberian tujuan. Memutuskan berpikir dapat membuat siswa berpikir secara bijaksana, dan tidak mengakui sesuatu secara nyata (Wahyuni, 2015). Keterampilan berpikir memutuskan dapat menghubungkan kesenjangan antara persoalan yang diperkenalkan di sekolah dengan persoalan yang diselidiki di lapangan (dunia nyata). Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar tambahan, gagasan sekolah negeri, dan situasi siswa lulusan Indonesia dalam menghadapi masa globalisasi yang sarat dengan tantangan dan iklim kehidupan yang intens. Meskipun demikian, pada kenyataannya kemampuan berpikir dan berpikir menentukan sekolah di Indonesia secara umum masih rendah. Hal ini terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Kurniati (2018) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir siswa dalam menentukan masih sangat rendah. Rendahnya kemampuan berpikir siswa dalam mengambil keputusan membuat siswa kurang siap dalam mengumpulkan informasi yang terperinci.

Hal serupa juga disampaikan melalui penelitian yang dipimpin oleh Bayuningsih dkk (2018), yang menyatakan bahwa siswa pada umumnya masih belum berdaya dalam menangkap pikiran, berpikir jernih, dan memerlukan teknik berpikir kritis yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan penalaran tegas siswa. Penalaran Tegas dan Berpikir Kritis, yang dimaksud di sini adalah dua macam persoalan, yaitu persoalan ilmiah dan persoalan sejati. Permasalahan skolastik tentunya merupakan permasalahan yang berhubungan dengan ranah kearifan dimana mereka berada. Permasalahan yang bonafid merupakan permasalahan yang sering mereka alami secara konsisten di sekitarnya. Mahasiswa dituntut untuk dapat memanfaatkan kemampuannya untuk berusaha mengatasi permasalahan yang dihadapinya secara mandiri, mahasiswa juga dapat mengatur dan berkomunikasi, mengkaji dan mengatasi permasalahan.

Selain itu, untuk mendukung pengalaman yang berkembang, inovasi pembelajaran sangat penting karena pada kenyataannya inovasi pembelajaran memainkan peran penting dalam kemajuan dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa terpacu untuk belajar.

Jika siswa tidak mampu berpikir kreatif maka Siswa tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi kekhawatiran mereka sehingga kemungkinan besar, tidak

akan ada kemajuan dalam hidup mereka. Mengingat dampak dari Sample Worldwide Number Juggling and Science Study (TIMMS), maka tingkat kemampuan berpikir siswa di Indonesia umumnya rendah, karena hanya 2% siswa Indonesia yang mampu menangani hal-hal tersebut. membutuhkan keterampilan berpikir kreatif untuk mengalahkan mereka. (Ismara; 2017).

Hal ini menunjukkan bahwa daya imajinatif siswa dalam berpikir belum ideal. Sering kali terlihat bahwa anggapan mengenai imajinasi mungkin terbatas pada keahlian dengan asumsi kita melihat bahwa inovasi adalah bagian dari keberadaan manusia. Rendahnya kemampuan penalaran numerik siswa disebabkan oleh model yang digunakan guru tidak mampu mengembangkan lebih lanjut kemampuan penalaran numerik siswa (Virliani; 2019; Farhan dan Satianingsih, 2021; Sari dan Sulistyawati, 2021).

Metodologi yang sebenarnya berpusat pada pendidik dimana siswa bersifat laten dalam belajar, oleh karena itu mencari model pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan siswa sangatlah penting, ada berbagai jenis model pembelajaran aritmetika yang telah ditemukan oleh para ahli. Salah satu yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran *Oneself Managed Picking up*. Model pembelajaran *Oneself Directed Picking up* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berhasil menghadapi pembelajarannya sendiri dengan berbagai cara untuk mencapai hasil belajar yang ideal (Irwan; 2014).

Landasan dari eksplorasi ini dengan melihat keanehan yang terjadi di lapangan adalah pada siswa kelas 3 menyadari kurangnya tenaga untuk bertanya dan menjawab, tidak adanya cara untuk mengatasi suatu permasalahan, bimbang, dan kurangnya rasa percaya diri dalam mengurus bisnis dan menjawab pertanyaan, serta lalai mencari referensi bacaan selain yang diberikan oleh pendidik (Juniarso, 2019).

Hal inilah yang membuat pencipta perlu menggunakan model pembelajaran *Oneself Directed Getting* memahami untuk lebih mengembangkan kemampuan inovatif numerik siswa dalam bernalar, karena model pembelajaran *Oneself Managed Picking* menggarisbawahi pengembangan inspirasi, keberanian dan diri. -penilaian agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemampuan berpikir inventif merupakan kecenderungan penalaran yang tajam dengan naluri, menggerakkan pikiran kreatif, mengungkap peluang-peluang tambahan, mengungkapkan pemikiran-pemikiran yang mencengangkan, dan memotivasi pemikiran-pemikiran yang mengagetkan. (Siswono, 2018).

Sudiarta (2012) menyatakan, pembelajaran matematika hendaknya memberikan kesempatan terbuka kepada siswa untuk membangun afiliasi bilangan, khususnya (hubungan) antara berbagai pemikiran bilangan, serta dengan pemikiran-pemikiran dari berbagai bidang ilmu pengetahuan dan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat: (1) melihat matematika secara komprehensif. terkoordinasi; (2) menyelidiki permasalahan numerik, menggambarkan hasil dengan berbagai

macam penggambaran, misalnya penggambaran realistik matematis, fisika, aritmetika, dan verbal; (3) memanfaatkan rencana numerik untuk menumbuhkan dan mengembangkan pemahaman terhadap gagasan dan pemikiran numerik lainnya, serta pemikiran dan gagasan yang berkaitan dengan berbagai bagian ilmu pengetahuan; (4) menggunakan proses penghitungan dan kemampuan menampilkan numerik untuk menangani masalah-masalah di berbagai bagian sains seperti keahlian, musik, penelitian otak, masalah keuangan, sains, dll; (5) mengapresiasi kerja hitung dalam kebudayaan dan masyarakat.

Menurut Gie (dalam Siswono; 2018), kemampuan berpikir imajinatif adalah suatu rangkaian latihan yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan pikirannya untuk menghasilkan potongan-potongan pengetahuan baru dari berbagai ingatan yang mengandung berbagai renungan, informasi, pemikiran, pengalaman dan data yang dimilikinya. Dia.

Menurut Triyono (2015), berpikir kreatif adalah suatu kemampuan dalam matematika yang mencakup 3 (tiga) hal, yaitu (1) Kesamaan mengacu pada kemampuan siswa dalam memberikan berbagai respons potensial dalam memecahkan masalah. (2) Kemampuan beradaptasi mengacu pada kemampuan siswa untuk menciptakan respons dengan memberikan rencana pilihan untuk menangani masalah sehubungan dengan perubahan tatanan. (3) Elaborasi mengacu pada kemampuan untuk menciptakan balasan dengan merencanakan strategi/teknik yang baru dan unik atau biasanya tidak selesai pada tingkat informasinya. Gagasan tentang *self controlled learning* pertama kali dikemukakan oleh Bandura di balik layar hipotesis pembelajaran sosial, yang mana menurut Bandura, *self-managed learning* adalah seseorang yang mampu mengarahkan jalannya kemajuan dengan menciptakan usaha dengan memperhatikan dirinya sendiri, menyurvei dirinya sendiri, dan memberikan reaksi pada diri mereka sendiri. Sendiri. Bandura (dalam Intikani; 2017), mengungkapkan bahwa unsur-unsur jalannya *self-managed learning*, di samping hal-hal lain, terjadi dalam sub-proses yang mengandung persepsi diri, penilaian diri, dan respons diri. Dalam model pembelajaran mandiri ini, siswa dipusatkan pada kemampuan untuk mendominasi teknik dan mengondisikan dirinya untuk dapat benar-benar belajar.

Menurut Philip (dalam Surawan; 2018), Ada beberapa tahapan dalam model pembelajaran *Oneself Controlled Picking*, sebagai berikut: Membedah, yaitu siswa menguraikan materi dan tujuan pembelajaran. Siswa juga mengkoordinasikan materi ilustrasi dan ide-ide masa lalu yang terkait agar lebih jelas penemuan yang akan dilakukan. Merencanakan (mengatur): Artinya, siswa mengkoordinasikan dan merencanakan semua latihan pembelajarannya. Siswa juga merencanakan semua alat dan bahan yang digunakan untuk membantu pembelajaran.

Tugas pendidik adalah mengkaji bagaimana siswa harus mencapai tujuan pembelajaran. Implementasi: Artinya, siswa memilih dan melaksanakan pengaturan mereka dalam pengalaman yang berkembang. Grasp (persepsi pemahaman) Artinya, siswa memperhatikan pemahamannya sendiri dan mampu menafsirkan gagasan

yang telah ditelitinya. Siswa memilah diri mereka sendiri untuk meningkatkan tingkat pencapaian mereka. Berpikir kritis: Artinya, siswa memperhatikan permasalahan yang mereka hadapi dan ide-ide yang belum mereka rasakan selama belajar.

Untuk mengatasi masalah ini, siswa dapat melakukan percakapan dengan siswa lain dalam satu pertemuan, percakapan antar kelompok, atau percakapan kelas. Tugas pendidik adalah mengkaji persoalan-persoalan aneh dan mengarahkan siswa untuk membicarakannya. Evaluasi: Artinya, siswa menilai kualitas atau kapasitas mereka sehubungan dengan apa yang telah mereka lakukan dalam pengalaman yang berkembang (*self-evaluation*).

Premis penilaian diri ini adalah kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan penyajian dan hasil yang dicapai. Memahami kesalahan langkah yang benar dan melengkapi kekurangan selama belajar. Modifikasi: Ini adalah tindakan belajar yang menguraikan konsekuensi penilaian diri dengan mengambil keputusan tentang pembelajaran. Tugas instruktur hanyalah sebagai fasilitator dan perantara pembelajaran. Dari gambaran di atas, maka dapat beralasan bahwa model pembelajaran *Oneself Directed Picking* akan mendorong siswa untuk mengkoordinasikan pertemuannya sehingga menjadi informasi baru yang bermakna dan model ini lebih menekankan pada latihan siswa dan tugas instruktur sebagai fasilitator.

Peneliti membatasi penelitian pada pengaruh model pembelajaran *self-regulated learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand tahun ajaran 2021/2022. Sedangkan rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Self-Regulated Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand? Dengan tujuan ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Self-Regulated Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand.

METODE PENELITIAN

Menurut Daniel Mujis (dalam Suharsaputra, 2014:49) Metode penelitian kuantitatif adalah suatu strategi pengujian yang diharapkan dapat memahami keanehan dengan menggunakan informasi matematis, kemudian diselidiki secara umum dengan menggunakan pengukuran. Dalam eksplorasi kuantitatif ini diperlukan konfigurasi pemeriksaan yang mampu sebagai pedoman eksplorasi agar tidak menyimpang dari tujuan pemeriksaan.

Jadi intinya adalah untuk melihat apakah ada dampak dari model tersebut pembelajaran *Self-Regulated Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand dapat dicapai dengan hasil yang paling ekstrem dan tepat sesuai persamaan saat ini. Pemeriksaan ini termasuk pemeriksaan eksploratif kuantitatif, yaitu eksplorasi atau pemeriksaan khusus yang paling sedikit satu faktor bebas sengaja dikendalikan oleh ilmuwan dengan menggunakan obat-

obatan, administrasi, mediasi sosial tertentu. Dampak pengendalian terhadap variabel dependen kemudian diperkirakan setelah perlakuan dilakukan. Rencana dalam eksplorasi ini memanfaatkan Quasi Eksperimental Design dengan bentuk *non-equivalent post-test only control group design*. Rancangan perlakuan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Treatment	Posttest
O1	X1	O2
O3	X2	O4

Populasi dari penelitian ini adalah siswa Kelas 3 di KOK SAI Anusorn School Thailand untuk tahun ajaran 2021/2022. Yang diuji dalam ujian ini ada dua kelas, yaitu kelas 3 A dengan 29 siswa sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *Oneself Managed Getting* pemahaman dan kelas 3 B dengan 29 siswa sebagai kelas yang mencoba menggunakan model pembelajaran *Independent Picking*. Instrumen kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam tes ini adalah soal bergambar, soal bergambar merupakan soal yang diharapkan siswa harus menjawabnya dengan menguraikan, memahami dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Maksud analisis dalam memilih pertanyaan sebagai penggambaran adalah bahwa pertanyaan yang menggambarkan dapat menumbuhkan keterampilan penalaran imajinatif. Ada 10 pertanyaan yang diberikan oleh spesialis untuk ditangani oleh siswa. Strategi penyelidikan informasi adalah teknik yang digunakan untuk memeriksa informasi sehingga administrasi dapat menjawab masalah secara rinci. Ketika informasi yang diharapkan untuk eksplorasi telah dikumpulkan, maka untuk memperoleh hasil informasi tersebut ditangani terlebih dahulu melalui penyelidikan informasi. Pemeriksaan informasi dilakukan oleh uji t menggunakan aplikasi SPSS versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini penulis akan menguraikan data serta hasil pembahasan mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Self-Regulated Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand”. Berbagai macam dan menampilkan informasi, lebih spesifik *post-test* diperkenalkan dalam struktur tabel, yang kemudian dilengkapi untuk mencari hasil tes yang berbeda antara *post-test* yang menggunakan model pembelajaran *Oneself Controlled Picking* dan *post-test* yang tidak menggunakan model pembelajaran *Oneself Controlled Picking up*. Tidak menggunakan *Oneself Managed* Pemahaman model pembelajaran, kemudian melakukan pengujian spekulasi dan mencari hasil uji T yang besar.

Dalam menyelesaikan *post-test* siswa kelas 3A diberikan model pembelajaran *explanatory*. Para siswa melakukan apa yang diberikan oleh ilmuwan dan melihat sejauh mana pemahaman anak-anak dalam mengatasi masalah muatan dengan

kursus dan pengarahan. Selanjutnya siswa kelas 3B diberikan model pembelajaran *Self Controlled Picking*, siswa melakukan apa yang diberikan oleh ilmuwan dan melihat tingkat pemahaman anak dalam menangani masalah muatan tanpa arah dan arah. Soal matematika biaya ini terdiri dari 10 soal, khususnya soal kapasitas keakraban penalaran terdiri dari enam soal. Ciri dari penalaran yang fleksibel pada ujian ini adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan jawaban akhir yang berbeda-beda dengan maksud bahwa siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu susunan dengan proses perhitungan yang lengkap dan tepat. Soal kapasitas berpikir kemampuan beradaptasi terdiri dari 3 pertanyaan.

Tanda penjabaran dalam penjabaran ini adalah kemampuan siswa dalam memberikan jawaban akhir yang lain dalam mengatasi permasalahan dengan maksud bahwa siswa dapat memberikan jawaban akhir dengan caranya masing-masing dan siklus komputasinya selesai dan benar, soal kemampuan berpikir elaborasi terdiri dari satu pertanyaan. Jika $Sig \leq 0,05$; maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *self-regulated learning* antara kelas eksperimen dan kelas *control*. Jika $Sig \geq 0,05$; maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *self-regulated learning* antara kelas eksperimen dan kelas *control*.

Hasil tabel 1, menunjukkan hasil eksplorasi dengan perhitungan uji Sig t (0,000) lebih kecil dari 0,005, pentingnya terdapat pengaruh model pembelajaran *Oneself Directed Picking* terhadap keterampilan penalaran imajinatif siswa kelas 3 KOK SAI Anusorn School Thailand. Mengingat konsekuensi eksplorasi informasi yang diperoleh oleh spesialis, maka terdapat dampak dari model pembelajaran *Oneself Directed*. Untuk menentukan pemikiran inventif siswa kelas 3 tahun ajaran 2021-2022 KOK SAI Anusorn School Thailand, teknik ini diterapkan pada mata pelajaran IPA dengan materi konten.

Keterampilan berpikir kreatif siswa tidak akan berkembang dengan baik jika pertemuan instruktif menggunakan model pembelajaran yang memperhatikan guru dan tidak benar-benar memasukkan siswa ke dalam kerangka berpikir tersebut. Melihat hal tersebut, salah satu upaya untuk lebih menumbuhkan kapasitas kreatif siswa dalam berpikir adalah dengan memanfaatkan model *Oneself Controlled Learning*, dimana model pembelajaran ini merupakan tahapan sebagai upaya untuk meratakan otak siswa dan memotivasi mereka agar lebih berdaya dalam pergantian yang konsisten. acara. pengalaman.

Berdasarkan uji kecurigaan, penyebaran informasinya khas dengan menggunakan Kosmologorov-Smirnov. Untuk menguji homogenitas informasi, dilakukan uji keseragaman fluktuasi kesalahan Levene. Aturan informasi mempunyai perbedaan homogen adalah jika tingkat kepentingan p-harga lebih dari 0,05. Berdasarkan hasil komputasi, informasi menunjukkan bahwa tingkat kepentingan seluruh informasi adalah p-harga $> 0,05$, yang berarti informasi tersebut memiliki kesamaan atau fluktuasi yang homogen.

Uji linearitas relaps juga dilakukan untuk menentukan hubungan antara variabel kovariat (hasil *pretest*) dengan variabel reliabel, khususnya inspirasi belajar, hubungan antara variabel kovariat (hasil *pretest* keterampilan berpikir kritis) dan variabel reliabel kemampuan berpikir kritis dan hubungan antara variabel reliabel yaitu inspirasi belajar spesifik dan kemampuan menetap. masalah. Berdasarkan hasil komputasi, semua faktor memiliki nilai di atas 0,05, dan itu menyiratkan adanya hubungan langsung yang sangat besar. Hubungan antara faktor inspirasi belajar dengan keterampilan berpikir kritis numerik tidak menemui kolinearitas.

Dengan cara ini, uji kolinearitas diselesaikan dengan koneksi item kedua. Setelah dilakukan estimasi diperoleh hasil dibawah 0,8 yang berarti variabel inspirasi belajar dengan kemampuan berpikir kritis numerik tidak mengalami kolinearitas.. Uji homogenitas matriks varian/covarian dapat dilihat dari hasil uji Box's Test of Equality of Covariance Matrices. Setelah dilakukan hasil perhitungan, nilai Box M 2,990 dengan signifikansi 0,822 lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan berarti matriks varian kovarians pada data adalah sama sehingga analisis Mancova dapat dilanjutkan.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Self-Regulated Learning* mempunyai komitmen yang besar dalam belajar, sehingga kemampuan kreatif siswa dalam bernalar dapat meningkat. Dilihat dari hasil ujian, kemampuan penalaran imajinatif siswa kelas eksploratif yang ditunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Oneself Directed Getting* memahami lebih unggul dibandingkan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Oneself Managed Picking*.

Hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis numerik pada setiap kelompok perlakuan menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kritis yang paling tinggi diperoleh dari kelompok siswa yang diperlihatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Oneself Managed Learning* (SRL) berbantuan penglihatan dan suara. Skor tipikal kemampuan berpikir kritis numerik kumpulan siswa yang ditunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Oneself Controlled Learning* (SRL) lebih menonjol jika dibandingkan dengan skor tipikal kemampuan berpikir kritis numerik kumpulan siswa yang ditunjukkan dengan menggunakan Bimbingan Segera model pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media membantu model pembelajaran *Self-Controlled Learning* (SRL) paling baik dalam mengembangkan lebih lanjut kemampuan berpikir kritis numerik.

Beberapa gagasan untuk mengerjakan pembelajaran hakikat IPA sehubungan dengan akibat dari pengujian ini adalah: 1) model pembelajaran *Self-Managed Learning* (SRL) berbantuan penglihatan dan pendengaran dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran pilihan yang diterapkan oleh instruktur untuk membina siswa. 'inspirasi belajar matematika. Hasil eksplorasi ini menunjukkan bahwa media interaktif yang membantu model pembelajaran *Self-Controlled Learning* (SRL) secara nyata dapat mempengaruhi inspirasi belajar matematika siswa jika dibandingkan

dengan model pembelajaran *Oneself Directed Learning* (SRL); Selain itu, model pembelajaran Bimbingan Langsung 2) *Oneself Controlled Learning* (SRL) berbantuan media campuran dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran pilihan yang diterapkan pendidik untuk lebih mengembangkan kemampuan berpikir kritis numerik siswa. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian yang menunjukkan bahwa media interaktif membantu model pembelajaran *Self-Managed Learning* (SRL) menghasilkan kemampuan berpikir kritis sains yang paling menonjol dibandingkan dengan model pembelajaran *Oneself Controlled Learning* (SRL); serta model pembelajaran Bimbingan Segera.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, Maka dapat dikemukakan beberapa gagasan untuk menggarap hakikat pembelajaran IPA sehubungan dengan hasil penelitian, antara lain: (1) Siswa didorong untuk lebih terlibat secara efektif dalam setiap kegiatan pembelajaran, terutama menyenangkan atau berkelompok sehingga siswa akan memperoleh hasil pembelajaran. kemampuan interaktif normal. pada model pembelajaran setuju, (2) pendidik khususnya guru matematika dihimbau untuk menerapkan model pembelajaran berbantuan media *Self Directed Learning* (SRL) sebagai model pembelajaran pilihan untuk menumbuhkan inspirasi pembelajaran dan lebih mengembangkan kemampuan berpikir kritis numerik siswa.

Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Self-Managed Learning* (SRL) berbantuan penglihatan dan suara mempengaruhi inspirasi belajar siswa dan keterampilan berpikir kritis numerik, dan (3) bagi ilmuwan lain yang tertarik pada eksplorasi terkemuka yang berhubungan dengan *Self Directed Model* pembelajaran (SRL) dengan bantuan media interaktif, disarankan untuk memanfaatkan faktor-faktor selain kemampuan berpikir kritis dan inspirasi belajar atau menggunakan media yang dipandang mempengaruhi kemampuan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Farhan, M., & Satianingsih, R. (2021). Problem Based Learning On-Literacy Mathematics: Experimental Study in Elementary School. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 5(1), 118-128.
- Intikani. 2017. Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Strategi Self Regulated Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Irwan, F, I W Santyasda, dan I M Tegeh. 2014. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Self-Regulated Learning Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya Bagi Siswa Kelas 3 SMP Negeri 3 Mendoyo." *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Vol.4 No.1: 1–10*.
- Ismara, L. 2017. "Kemasuhampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Di Smp." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan Vol.6 No.9: 213-419*.

- Juniarso, T. (2019). Literasi matematika mahasiswa dengan gaya belajar visual. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(2), 100-109.
- Putra, T.T., Irwan dan Dodi, V. 2012. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah." *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.1 No.1: 22-26.
- Sari, P. M., & Sulistyawati, I. (2021). Students' Critical Thinking Ability on Solving 6th Grade Mathematical Problems at SD Hang Tuah 10 Juanda. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 5(2), 223-233.
- Schoevers, E. M., Leseman, P. P., Slot, E. M., Bakker, A., Keijzer, R., & Kroesbergen, E. H. (2019). Promoting pupils' creative thinking in primary school mathematics: A case study. *Thinking skills and creativity*, 31, 323-334.
- Siswono, T.Y.E. 2008. *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Fokus Pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sriwongchai, A., Jantharajit, N., & Chookhampaeng, S. (2015). Developing the Mathematics Learning Management Model for Improving Creative Thinking in Thailand. *International Education Studies*, 8(11), 77-87.
- Suharsaputra, U. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Suparlan. 2019. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains." *Humanika* Vol.1 No.2: 79-88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208/170>.
- Surawan, K, I G Nurhayata, dan I W Sutaya. 2018. "Penerapan Model Self Regulated Learning Untuk Pekerjaan Dasar Elektromekanik Pada Siswa Kelas X." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* Vol.7 No.3: 113-22.
- Triyono, F. 2015. *Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah Open Ended dengan Model Empat-K Materi Segitiga dan Segiempat*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Virliani, V. dan Sukmawati, R. 2019. "Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Dengan Model Treffinger." *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.3 No.1: 17. <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.1127>.