

Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Model CORE Berbantuan Canva

Nur Tsani Latifah*¹, Putriaji Hendikawati², Devintha Rukmandani Adisgia³
^{1,2} FMIPA, Universitas Negeri Semarang, ³ SMP Al Islam Gunungpati
e-mail: *nurtsani@students.unnes.ac.id, putriaji.mat@mail.ac.id,
devintharukmandania@gmail.com

Abstract. Creative thinking skills are essential for students to face technological developments and solve various problems in mathematics. This study aims to: 1) examine the effectiveness of the CORE model assisted by Canva on students' creative thinking skills, 2) investigate the influence of learning motivation on creative thinking skills within the CORE model assisted by Canva, and 3) describe students' creative thinking skills based on their learning motivation within the same model. This research uses a mixed methods approach. The study was conducted at SMP Al Islam Gunungpati with samples from class VIII C (experimental group) and VIII B (control group). The qualitative subjects consisted of six students from the experimental class representing low, medium, and high levels of learning motivation. Data collection techniques included tests, questionnaires, and interviews. Quantitative data were analyzed using various statistical tests, while qualitative data were analyzed through data reduction, presentation, and conclusion drawing. The results showed that: 1) the CORE model assisted by Canva was effective in enhancing students' creative thinking skills, 2) learning motivation had a 21,8% influence on creative thinking skills, and 3) students with low motivation only met the fluency indicator; students with medium motivation met both fluency and flexibility indicators; and students with high motivation met all indicators fluency, flexibility, and novelty.

Keyword: Canva, Creative thinking abilities, CORE model, Learning motivation

Abstrak. Kemampuan berpikir kreatif penting dimiliki siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi dan menyelesaikan berbagai masalah dalam matematika. Penelitian ini bertujuan: 1) menguji model CORE berbantuan Canva efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, 2) menguji motivasi belajar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada model CORE berbantuan Canva, dan 3) mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari motivasi belajar pada model CORE berbantuan Canva. Penelitian ini menggunakan mixed methods. Tempat penelitian ini adalah SMP Al Islam Gunungpati dengan sampel yaitu VIII C (eksperimen) dan VIII B (kontrol). Subjek penelitian kualitatif adalah 6 siswa dari kelas eksperimen dengan kategori motivasi rendah, sedang, dan tinggi. Teknik pengumpulan data melalui tes, angket, dan wawancara. Analisis data kuantitatif menggunakan berbagai uji statistik, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan simpulan. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa 1) model CORE berbantuan Canva efektif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, 2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 21,8%, 3) deskripsi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari motivasi belajar adalah (a) kemampuan berpikir kreatif siswa motivasi belajar rendah hanya memenuhi indikator kefasihan; (b) siswa motivasi belajar sedang memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas; (c) siswa motivasi belajar tinggi memenuhi indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

Kata Kunci: Canva, Kemampuan Berpikir Kreatif, Model CORE, Motivasi Belajar

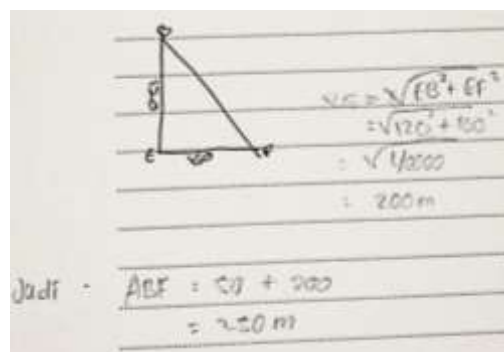
PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar lingkungan dan proses pembelajaran untuk siswa dapat tercipta dengan aktif (Zega et al., 2024). Suatu bangsa dapat melakukan investasi jangka Panjang melalui pendidikan. Visi Indonesia Emas tercapai melalui dorongan dari perkembangan teknologi dan informasi yang berarti Indonesia mengalami transformasi (Lania et al., 2024). Siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi dan informasi membutuhkan kemampuan khusus yakni berpikir kreatif (Hurulean & Miliyawati, 2024). Pendidikan memberikan persiapan yang matang untuk siswa berpikir kreatif, sehingga Indonesia siap dalam menghadapi transformasi teknologi menuju Visi Indonesia Emas.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif di sekolah untuk pembelajaran matematika akan membuat siswa dapat menemukan berbagai variasi jawaban dalam memecahkan suatu permasalahan (Tamariska et al., 2024). Masalah terbuka yang kontekstual dapat guru berikan dalam pembelajaran matematika guna melatih siswa dalam memperoleh solusi permasalahan yang baru menjadi bentuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif (Indartiningsih, 2024). Bagi siswa kemampuan berpikir kreatif matematis krusial untuk dimiliki (Wathoni & Negara, 2024). Kemampuan berpikir kreatif matematis penting untuk dikembangkan dalam lingkungan sekolah agar siswa mampu menemukan beragam solusi dari masalah kontekstual yang terbuka.

Namun faktanya, berdasarkan wawancara yang peneliti laksanakan bersama guru matematika kelas VIII di SMP Al Islam Gunungpati didapatkan fakta yakni sebagian siswa cenderung kesulitan ketika menyelesaikan persoalan yang menuntut kemampuan berpikir kreatif. Siswa cenderung menggunakan penyelesaian serupa dengan yang ada di buku dan yang guru jelaskan. Siswa belum dapat menemukan ide baru yang unik dan tidak lazim dari perspektif yang tidak sama dalam memecahkan permasalahan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti laksanakan dengan memberikan soal terkait kemampuan berpikir kreatif diperoleh hasil rata-ratanya adalah 46. Dari tes studi pendahuluan ini, 13 dari 15 siswa memperoleh nilai kurang dari 70. Berikut disajikan salah satu lembar jawab hasil pekerjaan siswa.



Gambar 1 Lembar Jawab Hasil Pekerjaan Siswa

Gambar 1 mengindikasikan siswa hanya mampu menuliskan satu cara penyelesaian dan hasilnya benar. Hanya terdapat 2 siswa yang dapat mengerjakan dengan dua cara penyelesaian. Permasalahan ini mengindikasikan bahwa siswa tidak memenuhi indikator fleksibilitas (*flexibility*) dalam kemampuan berpikir kreatif. Siswa

belum mahir menerapkan beragam solusi ketika menyelesaikan soal, dapat dikonklusikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih jauh dari titik maksimal. Atas dasar ini, penting untuk memberikan dorongan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa secara terarah.

Faktor yang mempunyai pengaruh dengan kemampuan siswa dalam pembelajaran salah satunya yakni motivasi belajar. Proses pembelajaran matematika dapat terdorong, tergerak, terarah, dan berlangsung dengan baik apabila siswa memiliki motivasi belajar (Sari & Ristontowi, 2020). Motivasi belajar dibutuhkan siswa untuk mengembangkan dan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki pada proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas (Sagala et al., 2023). Menyikapi kondisi tersebut, guru harus mengambil peran aktif dalam menemukan solusi yang sesuai melalui pemilihan model pembelajaran (Hidayat, 2023). Motivasi belajar memiliki peran krusial dalam mendorong kemampuan siswa, sehingga guru harus memilih model pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan proses belajar.

Model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) menjadi satu dari banyaknya alternatif inovatif yang memungkinkan terciptanya siswa secara aktif dalam proses pembangunan pengetahuan diri sendiri (Sofiarum et al., 2020). Model CORE ialah model pembelajaran terfokus dengan kemampuan berpikir pada siswa ketika berkoneksi, berorganisasi, menggali, dan

memperluas informasi (Rretti et al., 2023). Model CORE adalah pendekatan pembelajaran yang membantu siswa mengaitkan pengetahuan lama dengan yang baru, menyusun ide, merefleksi informasi, dan mengembangkannya lebih lanjut untuk pemahaman yang lebih mendalam (Shoimin, 2014). Tujuan dari penggunaan model CORE yaitu informasi yang sudah diperoleh siswa dapat meningkatkan pengetahuannya dan kemudian dikembangkan (Mufidah et al., 2022). Model CORE mendorong siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan melalui koneksi, organisir, refleksi, dan pengembangan ide secara mendalam.

Model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dalam proses pembelajarannya mencakup empat tahapan yang dimulai dengan menghubungkan pengetahuan yang dipunyai siswa dengan pengetahuan terbaru (*Connecting*). Tahap selanjutnya siswa didorong untuk mengorganisasikan informasi yang diperoleh melalui berbagai aktivitas salah satunya adalah diskusi secara berkelompok (*Organizing*). Tahap selanjutnya siswa didorong untuk menjelaskan pemahamannya secara luas (*Reflecting*). Tahapan dalam proses pembelajaran ini diakhiri dengan siswa memperluas pengetahuannya melalui ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan (*Extending*) (Hajriyanto et al., 2023). Hal ini memberikan gambaran bahwa dalam setiap tahapan model CORE berjalan bersama prinsip kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu mendatangkan pemikiran atau gagasan

baru, unik, dan relevan untuk menyelesaikan permasalahan. Model CORE dalam penerapannya dapat menjadi pilihan untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (Triyani & Maysarah, 2024). Model CORE terdiri dari empat tahap yang selaras dengan berpikir kreatif matematis, sehingga cocok digunakan untuk pengembangan kemampuan siswa dalam menemukan ide baru pemecahan masalah.

Pada implementasi model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) membutuhkan sarana guna mendukung proses pembelajaran agar lebih optimal serta motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pembelajaran di era digital ini, siswa lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan media digital (Kurniawan et al., 2024). Media digital yang dapat digunakan yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang menyajikan beragam desain grafis seperti poster, presentasi, spanduk, grafik, cover facebook, dan edit foto (Indriani, 2024). Implementasi model CORE perlu didukung media digital seperti Canva yang dapat menarik minat belajar siswa dan memaksimalkan proses pembelajaran di era digital.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah, 1) menguji model CORE berbantuan Canva efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, 2) menguji motivasi belajar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada model CORE berbantuan Canva, dan 3) mendeskripsikan kemampuan

berpikir kreatif ditinjau dari motivasi belajar pada model CORE berbantuan Canva.

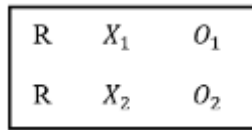
Keefektifan yang dimaksud penelitian ini yaitu a) Rata-rata dari kemampuan berpikir kreatif siswa model CORE berbantuan Canva mencapai KKTP = 80, b) Proporsi ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kreatif model CORE berbantuan Canva mencapai 75% berdasarkan KKTP, c) Rata-rata dari kemampuan berpikir kreatif matematis siswa model CORE berbantuan Canva lebih dari model PBL (*Problem Based Learning*), d) Proporsi siswa yang hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematisnya mencapai ketuntasan klasikal berdasarkan KKTP pada model CORE berbantuan Canva lebih dari siswa pada pembelajaran PBL.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini berlokasi di SMP Al Islam Gunungpati yang berlokasi di Jl. Morokono Gunungpati, Kec. Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah. Adapun populasi yang menjadi cakupan kajian yaitu seluruh siswa kelas VIII Tahun Pelajaran 2025/2026 di sekolah tersebut. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari - Februari 2025.

Penelitian ini dilandaskan pada pendekatan *Mix Methods*, dengan jenis penelitian *The Explanatory Sequential Design*. Jenis penelitian ini diawali dengan data kuantitatif yang dikumpulkan dan dianalisis, kemudian dilanjutkan data kualitatif juga akan dikumpulkan dan dianalisis (Creswell & Clark, 2018:67). Peneliti dalam ranah kuantitatif mengadopsi *True Experimental Design* dengan pola *Posttest-Only Control Group*

Design. Desain tersebut dapat disajikan pada Gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2 Desain Penelitian

Keterangan:

- X_1 = perlakuan dengan model CORE berbantuan Canva
- X_2 = perlakuan dengan model PBL
- O_1 = nilai posttest kelompok eksperimen
- O_2 = nilai posttest kelompok kontrol

Teknik *cluster random sampling* di mana akan dipilih dua kelas menjadi teknik pengambilan sampel pada penelitian ini. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII C sebagai kelompok eksperimen dan VIII B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data kualitatif dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket motivasi belajar. Tes kemampuan berpikir kreatif matematis pada penelitian ini berindikator 1) kefasihan (*Fluency*), 2) Fleksibilitas (*Flexibility*), 3) Kebaruan (*Novelty*).

Peneliti dalam ranah kualitatif menggunakan wawancara untuk memperoleh deskripsi dari kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari motivasi belajar. Teknik *purposive sampling* digunakan dalam pemilihan objek wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara terhadap subjek penelitian dipilih berdasarkan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan hasil pengisian angket motivasi belajar siswa. Peneliti memilih masing-masing 2 siswa dalam setiap kategori

motivasi belajar, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas melalui triangulasi. Peneliti menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik digunakan dengan membandingkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis, angket motivasi belajar, dan hasil wawancara untuk memastikan keakuratan data yang diperoleh.

Data awal penelitian ini meliputi nilai rapor matematika semester gasal siswa kelas VIII tahun pelajaran 2025/2026. Data awal yang terkumpul akan dilakukan prasyarat dan uji hipotesis yaitu 1) Uji normalitas, 2) Uji homogenitas, dan 3) Uji kesamaan dua rata-rata. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kondisi awal yang sama atau tidak.

Data akhir penelitian ini meliputi nilai tes kemampuan berpikir kreatif, angket motivasi belajar, dan hasil wawancara. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini melalui uji statistik yaitu 1) Uji ketuntasan rata-rata, 2) Uji ketuntasan klasikal, 3) Uji kesamaan dua rata-rata, 4) Uji kesamaan dua proporsi, dan 5) Uji regresi linear sederhana. Sebelum melakukan uji hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat yaitu Uji normalitas dan homogenitas. Analisis data kualitatif pada penelitian ini menggunakan uji keabsahan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Hasil

1. Hasil Analisis Data Awal

Tahap awal peneliti melakukan analisis data awal siswa kelompok eksperimen dan kontrol yang dari rapor matematika semester gasal kelas VIII sebelum pemberian perlakuan pembelajaran. SPSS digunakan sebagai bantuan dalam uji ini. Berikut disajikan hasil uji normalitas.

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eskperimen	.909	21	.053
Kontrol	.912	21	.061

Gambar 3 Uji Normalitas Data Nilai Rapor Matematika Siswa

Berdasarkan data Gambar 3 uji *Shapiro-wilk* kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing diperoleh nilai $Sig = 0,053 > 0,05$ dan $Sig = 0,061 > 0,05$ maka terima H_0 . Temuan ini memperlihatkan bahwa distribusi data nilai rapor matematika semester gasal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan normal. Berikut hasil uji homogenitas.

	Levene	Statistic			Sig.
		Based on	df1	df2	
NilaiRapor	Mean	.023	1	40	.881

Gambar 4 Uji Homogenitas Data Nilai Rapor Matematika Siswa

Berdasarkan Gambar 4 diperoleh nilai $Sig = 0,881 > 0,05$ maka terima H_0 . Hal ini memperlihatkan bahwa data bersumber dari populasi yang sama (homogen). Uji normalitas

dan homogenitas sudah memenuhi sehingga dapat dilakukan uji statistik berikutnya yaitu melalui uji *independent sample t test* berbantuan SPSS dilakukan uji kesamaan dua rata-rata. Berikut *output* pada uji ini.

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
NilaiRaporEqual	.023	.881	-.354	40	.726
variances assumed					
Equal			-.354	39.999	.726
variances not assumed					

Gambar 5 Uji Kesamaan Rata-Rata Data Nilai Rapor Matematika Siswa

Berdasarkan Gambar 5 diperoleh nilai $Sig = 0,726 > 0,05$ maka terima H_0 . Temuan ini memperlihatkan bahwa antara rata-rata nilai rapor kelompok eksperimen dan kontrol tidak memiliki perbedaan secara signifikan. Setelah memenuhi ketiga uji tersebut, peneliti melaksanakan *treatment* yang berbeda. Kelompok eksperimen peneliti memberikan *treatment* yang khusus dengan menerapkan model pembelajaran CORE berbantuan Canva, sementara kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran PBL.

2. Hasil Analisis Data Akhir Kuantitatif

Pada tahap akhir dengan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol telah diberikan, maka diperoleh data tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan wawancara. Data tersebut dapat digunakan dalam pengujian hipotesis. Namun sebelum itu,

memerlukan serangkaian uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut disajikan *output* uji normalitasnya.

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.935	21	.171
Kontrol	.956	21	.443

Gambar 6 Uji Normalitas Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan Gambar 6 diperoleh pada kelompok eksperimen nilai $Sig = 0,171 > 0,05$ dan pada kelompok kontrol $sig = 0,443 > 0,05$ maka terima H_0 . Hal ini memperlihatkan bahwa uji normalitas kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan distribusi yang normal. Berikut disajikan hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada uji homogenitas pada kedua kelompok tersebut.

	Levene			
	Statistic	df1	df2	Sig.
NilaiTesBased on Mean	2.640	1	40	.112

Gambar 7 Uji Homogenitas Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan Gambar 7 diperoleh nilai $Sig = 0,112 > 0,05$ maka terima H_0 . Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada data tes kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki keserupaan (homogen) dalam variannya. Terpenuhinya uji normalitas dan

homogenitas, peneliti dapat melaksanakan uji hipotesis.

Uji ketuntasan rata-rata dilakukan guna menunjukkan apakah rata-rata dari nilai tes kemampuan berpikir kreatif siswa model CORE berbantuan Canva mencapai $KKTP = 80$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 2,025 \geq 1,725$ maka tolak H_0 . Hal ini memperlihatkan bahwa nilai tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata telah mencapai $KKTP$.

Uji ketuntasan klasikal dilakukan guna menunjukkan apakah proporsi ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kreatif pada model CORE berbantuan Canva mencapai 75%. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $z_{hitung} \leq z_{tabel} = 0,127 \leq 1,96$ maka terima H_0 . Temuan ini memperlihatkan bahwa proporsi dari siswa dengan nilai tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada model CORE berbantuan Canva kurang dari atau sama dengan 75%.

Uji kesamaan dua rata-rata dilakukan guna mengungkap apakah rata-rata dari kemampuan berpikir kreatif matematis siswa model CORE berbantuan Canva lebih unggul daripada model PBL. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 2,983 \geq 1,683$ maka tolak H_0 . Temuan ini memperlihatkan bahwa tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada model CORE berbantuan Canva memperoleh rata-rata lebih lebih dari siswa pada pembelajaran PBL.

Uji kesamaan dua proporsi dilakukan guna menunjukkan apakah proporsi kemampuan berpikir kreatif siswa model CORE berbantuan Canva lebih dari model PBL. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $z_{hitung} \geq z_{tabel} = 2,79 \geq 1,65$ maka tolak H_0 . Hal ini memperlihatkan bahwa proporsi dari siswa yang hasil kemampuan berpikir kreatif matematisnya mencapai ketuntasan klasikal pada model CORE berbantuan Canva lebih dari proporsi siswa pada pembelajaran PBL.

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk melihat motivasi belajar siswa apakah mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis pada model CORE berbantuan Canva. Uji regresi linear sederhana dilakukan melalui alat bantu SPSS. Berikut hasil output *Coefficient* dari uji regresi linear sederhana.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1(Constant)	63.018	9.250			6.813	.000
X	.336	.146	.467		2.303	.033

a. Dependent Variable: Y

Gambar 8 Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan Gambar 8 diperoleh persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 63,018 + 0,336 X$. Nilai $sig = 0,033 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Nilai $t_{hitung} = 2,303 > 1,729 = t_{tabel}$. Jadi, terdapat pengaruh signifikan antara tingkat motivasi belajar dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berikut hasil output *Model Summary*.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	R Std. Error of the Estimate
1	.467 ^a	.218	.177	7.338

a. Predictors: (Constant), X

Gambar 9 Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan Gambar 9 diperoleh informasi bahwa $R\ square = 0,218 = 21,8\%$. Hal ini menunjukkan motivasi belajar memiliki pengaruh sebesar 21,8% pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dimungkinkan ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi sebesar 78,2%.

3. Hasil Analisis Data Akhir Kualitatif

Penggalan deskripsi kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari motivasi belajar pada model CORE berbantuan Canva melibatkan analisis mengenai tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, angket motivasi belajar, dan wawancara, dan triangulasi. Peneliti menetapkan 6 subjek penelitian yang akan diwawancarai berlandaskan pada hasil tes tersebut siswa dikelompokkan sesuai skor motivasi belajar rendah, sedang, dan tinggi.

a. Subjek Motivasi Belajar Rendah

Triangulasi hasil analisis dari pekerjaan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan hasil wawancara subjek motivasi belajar rendah disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Triangulasi Subjek Motivasi Belajar Rendah

Subjek Penelitian	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis		
	Kefasihan (fluency)	Fleksibilitas (flexibility)	Kebaruan (novelty)
MR-1	✓	✗	✗
MR-2	✓	✗	✗
Kesimpulan	Subjek dengan motivasi belajar rendah cenderung mampu memenuhi satu indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu kefasihan (<i>fluency</i>).		

b. Subjek Motivasi Belajar Sedang

Triangulasi dari hasil analisis dari pekerjaan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan hasil wawancara subjek motivasi belajar sedang disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Triangulasi Subjek Motivasi Belajar Sedang

Subjek Penelitian	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis		
	Kefasihan (<i>fluency</i>)	Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
MS-1	✓	✓	✗
MS-2	✓	✓	✗
Kesimpulan	Subjek dengan motivasi belajar sedang cenderung mampu memenuhi dua indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu kefasihan (<i>fluency</i>) dan fleksibilitas (<i>flexibility</i>).		

c. Subjek Motivasi Belajar Tinggi

Triangulasi dari hasil analisis dari pekerjaan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan hasil wawancara subjek motivasi belajar tinggi disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Triangulasi Subjek Motivasi Belajar Tinggi

Subjek Penelitian	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis		
	Kefasihan (<i>fluency</i>)	Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
MT-1	✓	✓	✓
MT-2	✓	✓	✓
Kesimpulan	Subjek dengan motivasi belajar tinggi cenderung mampu memenuhi ketiga indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.		

Berikut penyajian rekapitulasi hasil yang diperoleh terkait kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari motivasi belajar.

Tabel 4 Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Motivasi Belajar

Tingkat Motivasi Belajar	Indikator		
	Kefasihan (<i>fluency</i>)	Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
Rendah	✓	-	-
Sedang	✓	✓	-
Tinggi	✓	✓	✓

Keterangan:

✓ : Memenuhi

- : Tidak Memenuhi

Pembahasan

1. Model CORE Berbantuan Canva Efektif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil uji statistik, yaitu 1) Uji ketuntasan rata-rata, 2) Uji ketuntasan klasikal, 3) Uji kesamaan dua rata-rata, dan 4) Uji kesamaan dua proporsi. dilihat bahwa penerapan model CORE berbantuan Canva efektif memberikan perkembangan yang baik terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Maka dari itu, model CORE didukung dengan Canva menjadi jalan keluar dalam upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Senada temuan yang diungkapkan Zina et al., (2024), apabila motivasi belajar siswa tinggi, semakin meningkat pula kemampuan berpikir kreatif matematis siswa begitupun sebaliknya. Hajriyanto et al., (2023) menyatakan bahwa model CORE mampu memberikan peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Yuliyanto et al., (2024) mengemukakan bahwa pemakaian sarana media animasi Canva menunjukkan peningkatan yang baik secara signifikan pada kemampuan berpikir kreatif.

2. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Model CORE Berbantuan Canva

Berdasarkan hasil dari uji regresi linear sederhana memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada model CORE berbantuan Canva. Senada dengan penelitian (Sari & Ristontowi, 2020) yang mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa model PBL, motivasi belajar memberikan pengaruh positif. Penelitian Eftafiyana et al., (2018) juga mengemukakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa dan kemampuan berpikir kreatif matematis menghasilkan hubungan positif.

3. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Model CORE Berbantuan Canva

Kemampuan berpikir kreatif pada siswa kategori motivasi belajar rendah hanya memenuhi satu indikator, yakni kefasihan (*fluency*). Mereka dapat menyajikan alternatif penyelesaian beragam. Namun belum dapat menyajikan alternatif penyelesaian berbeda dan pemikiran tidak biasa dalam memecahkan permasalahan.

Kemampuan berpikir kreatif pada siswa kategori motivasi belajar sedang memenuhi indikator kefasihan (*fluency*) dan fleksibilitas (*flexibility*). Mereka dapat menyajikan alternatif penyelesaian beragam dan mampu menyajikan alternatif penyelesaian yang berbeda. Namun, belum mampu menyajikan ide baru atau tidak biasa dalam memecahkan permasalahan.

Pada sisi lain, siswa kategori motivasi belajar tinggi berhasil memenuhi seluruh indikator, yakni kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Mereka dapat menyajikan alternatif penyelesaian yang beragam, mampu menunjukkan alternatif penyelesaian berbeda, serta mampu memberikan ide tidak biasa dalam memecahkan permasalahan.

Sejalan dengan penelitian (Noverianto & Munahefi, 2023) siswa dengan motivasi belajar rendah menunjukkan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam kategori tidak kreatif. Sementara itu, siswa dengan motivasi sedang berada pada kategori kreatif. Adapun siswa dengan motivasi belajar tinggi termasuk dalam kategori sangat kreatif.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil dan pembahasan ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pembelajaran model CORE berbantuan Canva efektif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, (2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis sebesar 21,8%, (3) deskripsi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari motivasi belajar adalah (a) kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan motivasi belajar rendah hanya memenuhi satu indikator, yaitu kefasihan (*fluency*); (b) kemampuan berpikir kreatif matematis dengan motivasi sedang mampu memenuhi dua indikator, yaitu kefasihan

(*fluency*) dan fleksibilitas (*flexibility*); (c) kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan motivasi belajar tinggi mampu memenuhi seluruh indikator, yakni kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan apresiasi, terima kasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah serta seluruh siswa kelas VIII SMP Al Islam Gunungpati, yang dengan keterbukaan dan dukungannya telah menjadi bagian penting dalam terlaksananya dan tuntasnya penelitian ini dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (Third Edit). Sage Publisher.
- Eftafiyana, S., Nurjanah, S. A., Armania, M., Sugandi, A. I., & Fitriani, N. (2018). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Yang Menggunakan Pendekatan Creative Problem Solving. *TEOREMA*, 2(2), 85–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v2i2.1070>
- Hajriyanto, M. H., Rahayu, D. V., & Supratman. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Core Siswa Sekolah Menengah. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 115–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.293>
- Hidayat, A. T. (2023). Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 819–826. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2718>
- Hurulean, F. A., & Miliyawati, B. (2024). Constructing Realistic Mathematics Learning Assisted by Augmented Reality Technology to Improve Students' Mathematical Creative Thinking Ability Students' Mathematical Creative Thinking. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, 3(1), 105–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.55849/scientechno.v3i1.788>
- Indartiningih, D. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. In Saluky (Ed.), *Kemampuan Matematis* (pp. 133–146). CV Zenius Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=c3cWEQAAQBAJ&lpg=PA133&ots=T2N4sLFy9n&dq=pentingnya+kemampuan+berpikir+kreatif+matematis+siswa&lr&hl=id&pg=PA133#v=onepage&q&f=false>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JIEPP: Journal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *JIEPP: Journal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Lania, R., Soraya, R., & Nasution, C. (2024). Penerapan Pendekatan Teaching At The Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Bilangan Berpangkat di Kelas VIII. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 8(2), 442–451. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v8i2.1953>
- Mufidah, H., Lailiyah, I., Rohmah, U., Amitha, S. I., Puspitarini, E., & Fauzy, I. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) Berbasis Google Sites Sebagai Pembaharuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cartesian*, 2(1), 40–50.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/cartesian.v2i1.2543>
- Noverianto, B., & Munahefi, D. N. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa pada Scientific Problem Based Learning Berbantuan Javanese Culture Augmented Reality. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(1), 106–118.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v7i1.7706>
- Rretti, S., Erniss, P., & Taslim, F. (2023). Model Connecting Organizing Reflecting Extending (Core) terhadap Keterampilan Membaca Teks Hikayat. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 6(2), 360–371.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i2.6156>
- Sagala, A. F. H., Mariani, & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1571–1581.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2336>
- Sari, E. N., & Ristontowi. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Model Problem Based Learning (PBL) di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(03), 54–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i3.11504>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sofiarum, D., Supandi, & Setyawati, R. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) dan Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 151–158.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i2.5777>
- Tamariska, G., Rahman, Z. F., Restika Farhany, Aan Hasanah, & Tatang Herman. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP di Bandung. *Ekspone*, 14(1), 21–29.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47637/ekspone.v14i1.1034>
- Triyani, A. N., & Maysarah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematis Peserta Didik Kelas VIII di SMP Swasta Al-Manar. *Journal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(1), 165–177.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.546>
- Wathoni, M. H., & Negara, H. R. P. (2024). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan soal lingkaran ditinjau dari habits of mind. *Journal of Didactic Mathematics*, 5(1), 57–69.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.19094>
- Yuliyanto, A., Ramdani, R., Andriyantono, & Sofiasyari, I. (2024). Meneksplore Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Self-Efficacy Matematis Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *AULADUNIA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 105–121.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a1.2024>
- Zega, P. M., Lase, S., Harefa, A. O., & Zega, Y. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1391–1400.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpimat.v6i2.3815>
- Zina, A., Citroesmi P, N., & Mariyam. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi SPLSV Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Torsina II Sikawang. 2(9), 613–628.
<http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2685>