

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Himpunan

Ewin Simbolon¹, Rebika Afrina Br Simanjuntak², Hardi Tambunan³, Samuel Juliardi Sinaga⁴, Efron Manik⁵, Simon Panjaitan⁶

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas HKBP Nommensen Medan
ewin.simbolon@student.uhn.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the Discovery Learning learning model on students' mathematical creative thinking abilities in the set material for class VII SMP Negeri 2 Pollung. This type of research is a quasi experiment with a population of all class VII SMP Negeri 2 Pollung. The sample in the study consisted of 1 class (n = 36). The sampling technique in this study was simple random sampling. Test the research hypothesis using the regression test. The results of the study show that (1). There is an effect of learning with problem-based learning models on students' mathematical critical thinking skills (2). The effect of learning with the Discovery Learning model on students' mathematical creative thinking abilities is 92.3%

Keywords: Discovery Learning, Creative thinking

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Discovery Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 2 Pollung. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan populasi seluruh kelas VII SMP Negeri 2 Pollung. Sampel dalam penelitian terdiri dari 1 kelas (n=36). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple random sampling*. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1). Ada pengaruh pembelajaran dengan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa (2). Besar pengaruh pembelajaran dengan model Discovery Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah 92,3%

Kata kunci: Discovery Learning, thinking Kreatif

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan, karena keberadaannya dapat membantu manusia untuk memecahkan berbagai masalah dalam setiap kehidupan. Di sekolah matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dipelajari. Belajar matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh segenap bangsa karena mempunyai potensi besar dalam persiapan sumber daya manusia di era globalisasi yang penuh tantangan.

Manfaat peserta didik belajar matematika adalah untuk melatih cara berpikir dan menalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen,



menunjukkan kesamaan, perbedaan dan inkonsisten. Matematika juga bermanfaat untuk mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.

Menurut Walgito (2004:189) berpikir kreatif adalah menciptakan sesuatu yang baru, timbulnya atau munculnya hal baru secara tiba-tiba. Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa sangat ditentukan oleh kreativitas sumber daya manusianya. Untuk itu, peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kreatif. Dalam meneliti tentang tingkat berfikir kreatif anak-anak Indonesia. Tingkat berpikir kreatif anak-anak Indonesia menempati urutan terendah. Secara berturut-turut dari yang tinggi sampai yang terendah adalah Filipina, Amerika, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia. Hal ini dikarenakan pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran di sekolah belum dilaksanakan secara optimal.

Pembelajaran matematika seharusnya peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri sehingga tidak sekedar hafalan belaka. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik rendah diantaranya pembelajaran yang disajikan pendidik masih konvensional dan kurang menarik, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah, pendidik kurang mampu mendayagunakan media yang tersedia di sekolah, pendidik mengalami kesulitan dalam menemukan model dan metode yang tepat untuk menyajikan pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Selain itu pendidik kurang mengarahkan dan memotivasi pendidik untuk mengaitkan permasalahan yang dihadapi dengan kehidupan sehari-hari dan memunculkan ide-ide kreatif melalui pembuatan suatu karya. Rendahnya kemampuan peserta didik berpikir kreatif diduga juga karena selama ini pendidik tidak berusaha menggali pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang berpikir kreatif atau dengan kata lain banyak pendidik baik di pendidikan dasar maupun menengah masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif para peserta didik. Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berfikir kreatif dan untuk membentuk pribadi yang kreatif maka proses pembelajaran yang dilaksanakan harus juga menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga mampu mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu, pembelajaran harus memberikan nuansa yang nyaman dan memberi motivasi dalam belajar agar proses belajar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran. Menurut Suryosubroto (2009:179) model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri. Menurut Kosasih (2015:83) model *Discovery Learning* adalah bagian dari kerangka pendekatan saintifik, siswa tidak hanya diberikan oleh sejumlah teori (pendekatan deduktif), tetapi mereka berhadapan dengan sejumlah



fakta (pendekatan induktif). Dari teori dan fakta itulah, mereka diharapkan dapat merumuskan sejumlah penemuan. Selanjutnya Menurut Hosnan (2014:280) model *Discovery Learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan peserta didik.

2. Metode Penelitian

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono dalam (Elindra (2017:88) bahwa “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk melihat suatu perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendalikan”. Dalam penelitian ini yang akan dipilih adalah metode eksperimen semu (*quasy experiment*) dengan bentuk *Posttest Design*.

Tabel 3.1 Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *posttest design*.

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	-	X	O

X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

O = Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen di akhir penelitian

2.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pollung yang terdiri dari 4 (empat) kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas yaitu kelas VII-1.

2.3. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Menghitung Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Data yang diperoleh ditabulasikan dalam tabel sebaran frekuensi lalu dihitung rataannya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{f_1 x_1}{\sum f_1}$$

Keterangan:

\bar{X} : mean (rata-rata)

f_1 : frekuensi kelompok

x_1 : nilai

Simpangan baku ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

n : banyak peserta didik



x_1 : nilai
 S : standart deviasi

b. Uji Normalitas

Rata-rata merupakan sebuah ukuran yang khas yang mewakili suatu himpunan data. Menghitung rata-rata untuk masing-masing variabel (Sudjana, 2002:466) dengan rumus:

$\bar{X} = \frac{\sum x_1}{n}$, Rumus ini dapat digunakan untuk membandingkan kualitas suatu Variabel

dengan variabel lain. Menghitung varians masing-masing variabel (Sudjana, 2002:466) dengan rumus:

$S_x^2 = \frac{n\sum x_i^2 - (\sum x_1)^2}{n(n-1)}$ Rumus ini digunakan untuk mengetahui variasi dari kelompok data.

Menentukan simpangan baku masing-masing variabel (Sudjana, 2002:466) dengan

rumus: $S_D = \sqrt{\frac{n\sum x_i^2 - (\sum x_1)^2}{n(n-1)}}$, Rumus ini digunakan untuk menentukan standar deviasi

(simpangan baku) dari masing-masing variabel.

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata nilai variabel

x : Skor variabel

S_x^2 : Varians variabel

S_D : Simpangan variabel

N : Jumlah siswa dalam tes

c. Uji Kelinearan

Untuk mengetahui apakah suatu data menggambarkan hubungan linear atau tidak dengan menghitung F_{hitung} dan dibandingkan dengan nilai F_{tabel} . Rumus yang digunakan untuk menentukan F_{hitung} sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$$

dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05) dicari nilai F_{tabel} menggunakan tabel F dengan rumus: $F_{tabel} = F(1-\alpha) (k-2, n-k)$, dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = (n-k).

Kriteria pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau H_a ditolak $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima

H₀: Tidak terdapat hubungan yang linear antara penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.

H_a: Terdapat hubungan yang linear antara penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.

1. Menghitung Jumlah Kuadrat

- a. Untuk menghitung Jumlah Kuadrat (*JKT*) dengan rumus :

$$JKT = \sum Y^2$$

- b. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi a (*JK_{reg(a)}*) dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- c. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi b/a (*JK_{reg(b/a)}*) dengan rumus:

$$JK_{reg(b/a)} = b \left(\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right)$$

- d. Menghitung Jumlah Kuadrat Residu (*JK_{res}*) dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y_i^2 - JK \left(\frac{b}{a} \right) - JK_{reg(a)}$$

- e. Menghitung Rata-rata Jumlah Regresi b/a *RJK_{reg(a)}* dengan:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(b/a)}$$

- f. Menghitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (*RJK_{res}*) dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

- g. Menghitung Jumlah Kuadrat Kekeliruan Eksperimen *JK (E)* dengan:

$$JK (E) = \sum (\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n})$$

- h. Menghitung Jumlah Kuadrat Tuna Cocok Model Linier *Jk (TC)* dengan:

$$JK (TC) = JK_{res} - JK(E)$$

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien yang memperlihatkan besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas, karena hasil pengujian koefisien korelasi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, maka untuk menghitung besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan rumus Koefisien Determinasi (D).

$$r^2 = \frac{b\{n\sum X_1 Y_1 - (\sum X_1)(\sum Y_1)\}}{n\sum Y_1^2 - (\sum Y_1)^2} \times 100\%$$

Dimana:

r^2 : nilai koefisien determinasi

3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah koefisien yang memperlihatkan besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas, karena hasil pengujian koefisien korelasi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, maka untuk menghitung besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan rumus Koefisien Determinasi (D).

$$r^2 = \frac{b\{n\sum X_1 Y_1 - (\sum X_1)(\sum Y_1)\}}{n\sum Y_1^2 - (\sum Y_1)^2} \times 100\%$$

Dimana:

r^2 : nilai koefisien determinasi

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

1. Uji Persyaratan Analisis Data Kemampuan berpikir kreatif matematis

a. Perhitungan Rata-rata dan Varians

Tabel 4.8 Perhitungan Rata-rata, Varians Kemampuan berpikir kreatif

Parameter	X	Y
Rata-rata	79,82	82,94
Varians	14,86	56,82

b. Uji Normalitas

i. Data Hasil Penelitian pada Angket Model Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Untuk menentukan data normal atau tidak digunakan dengan uji statistik dengan aturan *liliefors*. Formulasinya yaitu sebagai berikut:

H_0 : Data Tidak berdistribusi normal

H_a : Data berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Terima H_0 apabila $L_{tabel} \leq L_{hitung}$

Terima H_a apabila $L_{tabel} > L_{hitung}$

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan aturan *liliefors* pada (lampiran 18) diperoleh $L_{hitung} = 0,138$ dengan menggunakan tabel *uji liliefors* untuk $n = 35$ dengan taraf signifikan 0,05, maka harga L_{tabel} sebesar 0,149. Hasil dari L_{hitung} dibandingkan dengan hasil dari L_{tabel} , perbandingannya $L_{tabel} > L_{hitung}$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil Angket berdistribusi normal.

c. Uji Kelinieran

1) Persamaan Regresi Sederhana

Regresi sederhana bertujuan agar mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linier dengan persamaan $\check{Y} = a + bX$. Dari hasil perhitungan didapatkan persamaan regresi model pembelajaran *Discovery Learning* (X) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis (Y_1) pada (lampiran 20) diperoleh $a = 44,07$ dan $b = 0,487$, sehingga didapatkan persamaan regresi pada pengaruh X terhadap $\check{Y} = 44,07 + 0,487X$. Dari perhitungan diperoleh b bernilai positif sebesar 0,803 maka dapat disimpulkan nilai Angket dan Post-Test untuk berpikir kreatif matematis mempunyai hubungan linier yang positif.

2) Uji Kelinieran Regresi

H_a : Terdapat hubungan yang linear antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis

H_o : Tidak terdapat hubungan yang linear antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis

Statistik $F = \frac{S^2_C}{S^2_E}$ F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k). untuk menguji hipotesis nol, tolak hipotesis regresi linear, jika statistik F_{hitung} untuk tuna cocok yang diperoleh lebih besar dari harga F_{tabel} menggunakan taraf kesukaran yang dipilih dan dk yang bersesuaian.

Dengan kriteria pengujian:

Terima H_o : jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

Terima H_a : jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Untuk kelinieran regresi diperoleh data pada (lampiran 34) bahwa:

$$F_{hitung} = \frac{S^2_C}{S^2_E}$$

$$F_{hitung} = \frac{2,470}{11,99} = 0,206$$

Selanjutnya dikonsultasikan pada F_{tabel} jika $\alpha = 5\%$, maka dk pembilang 3 dan penyebut 27, dari daftar distribusi F didapat $F_{0,05 (3,27)} = 2,39$. Dapat disimpulkan karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_a diterima. Sehingga terdapat hubungan yang linear antar model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dinyatakan pada Bab II terlebih dahulu dirumuskan sebagai berikut:

H_a :Ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif.

H_o :Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 4.10 Analisis Varians Untuk Nilai Angket dan Pemecahan Masalah

Sumber Varians	dk	Jumlah Kuadrat	RK dan RT	F_{hitung}
Tuna cocok	7	64,24	2,470	0,206
Galat	26	83,96	11,99	



Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh $F_{hitung} = 0,206$ sedangkan $F_{tabel} = 2,39$. Hal itu berarti $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif

1. Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi (KD)

a. Koefisien Korelasi dan koefisien determinasi (KD) kemampuan berpikir kreatif

1) Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan model pembelajaran terhadap kemampuan dengan rumus *Korelasi Product Moment*. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi diperoleh:

Koefisien korelasi model *Discovery Learning* di peroleh pada (lampiran 22) koefisien korelasi sebesar 0,961 pada taraf signifikan 0,05 dan $N = 35$ diperoleh $r_{tabel} = 0,334$. Berdasarkan tingkat keeratan hubungan maka hubungan antara variabel X dan Y_1 dinyatakan memiliki hubungan kuat/tinggi.

2) Koefisien Determinasi (KD)

Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah, maka dihitung koefisien determinasi (lampiran 23). Berdasarkan hasil perhitungan determinasi pada hubungan X terhadap Y_1 didapatkan hasil yaitu = 92,3%. Nilai koefisien determinasi (KD) = 0,923. Maka diperoleh besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif adalah 92,3%.

3. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, dan besar pengaruhnya adalah sebesar 92,3%. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 2 Pollung.
2. Besar pengaruh pada model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 2 Pollung adalah 92,3%

5. Referensi

- Batubara, I. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pengembangan Silabus Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i2.4948>
- Elindra, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Mahasiswa Stkip Tapanuli Selatan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, Vol. 2(No. 2), 1–15.



- Ferawati, F., & Suhendri, H. (2020). Efektivitas Model Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8311>
- Fitriyah, F., Murtadlo, A., & Wartu, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 108–112. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.1898>
- Handayani, U. F., Sa'dijah, C., & Susanto, H. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Adopsi 'PISA.' *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i2.12109>
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.318>
- Maharani, B. Y., & Hardini, A. T. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1, 549–561.
- Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Model Creative Problem Solving (Cps) Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2017*, 245–252.
- Setyaningrum, V. F., Hendikawati, P., & Nugroho, S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Kerja Sama Siswa Kelas X Melalui Model Discovery Learning. *Prisma*, 1, 810–813.
- Surur, M., Oktavia, S. T., Prodi, D., Ekonomi, P., Prodi, M., & Ekonomi, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 11–18.
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. (2018). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Matematika*, 17(2), 1–8. <https://doi.org/10.29313/jmtm.v17i2.4114>
- Yasiro, L. R., Wulandari, F. E., & Fahmi, F. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pemanasan Global Berdasarkan Prestasi Siswa. *Journal of Banua Science Education*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.20527/jbse.v1i2.11>