

Pengaruh Metode *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Jefri Junianto^{1*}, Laswadi², Febria Ningsih³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Kerinci, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Apr 06, 2026

Accepted May 18, 2026

Published Online Jun 29, 2026

Keywords:

Metode Belajar

Everyone Is A Teacher Here

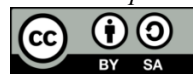
Berpikir Kreatif

GeoGebra

ABSTRACT

Kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan salah satu faktor dalam membantu memahami konsep-konsep matematika. Banyaknya guru yang masih menerapkan metode mengajar konvensional menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas metode pembelajaran *everyone is a teacher here* berbantuan media GeoGebra sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi-experiment dengan desain one-group pretest-posttest, desain ini dipilih untuk mengukur perubahan kemampuan berpikir kreatif secara langsung sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok yang sama. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang di uji adalah kefasihan (fluency), fleksibilitas (flexibility), dan kebaruan atau orisinalitas (originality). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 31 orang di MTsN 6 Kerinci. Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen tes berpikir kreatif yang diadopsi dari Nadhifah (2022). Data tes berpikir kreatif dianalisis dengan menghitung N-Gain, kemudian dilanjutkan dengan uji perbandingan uji Wilcoxon. Uji efektivitas melalui N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah 0,47 sehingga masuk pada kategori sedang. Dan hasil Uji Wilcoxon menunjukkan nilai P-Value sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian dinyatakan bahwa metode pembelajaran *Everyone is a teacher here* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga metode ini dapat menjadi salah satu alternative bagi guru matematika untuk menyediakan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif, khususnya pada materi bangun ruang. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian pada dua tipe kelas sehingga didapati perbedaan keefektivitasan metode pembelajaran.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Jefri Junianto,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Kerinci, Indonesia

Jl. Kapten Muradi, Desa Sungai Liuk, Kecamatan Pesisir Bukit

Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi, Indonesia

Email: jefriyulianto2003@gmail.com

How to cite: Junianto, J., Laswadi, L., & Ningsih, F. (2026). Pengaruh Metode *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 691–704. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5267>

Pengaruh Metode Everyone Is A Teacher Here Terhadap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

1. Pendahuluan

Sebagai salah satu disiplin ilmu yang mendasari seluruh jenjang pendidikan formal, matematika memegang peran strategis dalam dunia pendidikan (Pasha & Aini, 2022), kehadirannya berkontribusi nyata dalam membentuk kemampuan manusia untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan (Waruwu et al., 2024). Melalui proses belajar matematika, siswa berkesempatan mengasah berbagai kecakapan, termasuk di dalamnya kemampuan berpikir kreatif yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran (Margareta et al., 2025). Dalam kondisi ideal, pembelajaran matematika seharusnya menjadi wahana bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas berpikirnya dalam memahami konsep-konsep matematika. Akan tetapi, upaya menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada diri siswa bukanlah hal yang mudah dilakukan (Septoadi et al., 2025).

Berpikir kreatif tergolong dalam kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak semata-mata berfungsi untuk menyelesaikan suatu permasalahan, melainkan juga mendorong siswa untuk menghasilkan gagasan atau temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya (Anditiasari et al., 2021). Oleh karena itu, kemampuan ini penting dikuasai oleh siswa agar mereka mampu menjawab berbagai tantangan soal dengan cara yang inovatif dan tidak terpaku pada satu pendekatan saja (Mardatillah & Kristayulita, 2024), mengingat daya kreativitas merupakan modal utama dalam menghadapi berbagai permasalahan (Syahara & Astutik, 2021).

Penguasaan kemampuan berpikir kreatif menjadi bekal penting bagi siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematis yang kompleks serta menerapkan konsep matematika dalam berbagai konteks (Syafila et al., 2024). Lebih dari sekadar keperluan akademis, kemampuan ini turut membekali siswa dalam menyikapi berbagai tantangan nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dalam mengukur tingkat kreativitas seseorang, umumnya digunakan tiga dimensi yang bersumber dari *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT), yakni dimensi kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan atau orisinalitas (*originality*).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia secara umum masih belum menggembirakan. Studi yang dilakukan terhadap siswa di salah satu SMP di Kabupaten Karawang dengan melibatkan 16 responden mengungkapkan bahwa hanya 25% siswa yang masuk kategori tinggi, sementara 31,25% berada di kategori sedang, dan 43,75% sisanya tergolong kategori rendah. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kemampuan berpikir kreatif di sekolah tersebut masih jauh dari harapan (Azizah Kamalia & Martila Ruli, 2022). Penelitian lain yang dilakukan di salah satu SMP di Karawang mendapati bahwa hanya 36,6% dari 30 siswa yang mampu menjawab soal tes kemampuan berpikir kreatif (Abidin et al., 2018). Kondisi serupa juga ditemukan di SMP Parulian 1 Medan, di mana dari 28 siswa yang diteliti, hanya 5 orang yang tergolong berkemampuan tinggi, 10 orang berada di tingkat sedang, dan 13 siswa lainnya masih dalam kategori rendah (Siallagan et al., 2021). Hal yang senada juga diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 7 Sungai Penuh, yang memperlihatkan bahwa kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran matematika masih tergolong rendah (Deswita et al., 2022). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini tidak semata-mata disebabkan oleh faktor internal siswa, tetapi turut dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru di kelas. Studi yang sebelumnya dilaksanakan di MTsN 6 Kerinci mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh peran guru sehingga berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa (Ulandari et al., 2019). Pola pembelajaran konvensional yang berpusat

pada guru cenderung menempatkan siswa dalam posisi pasif dan tidak mendorong keterlibatan aktif mereka, sehingga kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan memahami materi secara mendalam pun menjadi terbatas (Simbolon, 2020).

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menggeser peran sentral guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu metode yang dinilai mampu mendorong keterlibatan dan pemahaman aktif peserta didik adalah metode *everyone is a teacher here* (Fauzi & Wahyudi, 2023). Melalui metode ini, setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk tampil sebagai narasumber bagi rekan-rekan mereka, sekaligus mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses belajar (Lestari et al., 2024). Penerapan metode ini menuntut siswa untuk benar-benar memahami materi yang akan disampaikan serta memberikan kebebasan kepada mereka dalam mengungkapkan pendapat (Sri et al., 2025). Dengan keterlibatan siswa yang lebih aktif dan terbukanya ruang untuk berpendapat, diharapkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terus berkembang secara optimal.

Sejumlah kajian empiris terdahulu telah membuktikan adanya dampak positif dari penerapan metode pembelajaran *everyone is a teacher here* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa (Rahman, 2024). Di sisi lain, metode ini juga terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa (Nurinayah, 2021). Metode *everyone is a teacher here* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Zahira, 2025). Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan metode *Everyone Is A Teacher Here* yang diintegrasikan dengan media GeoGebra untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Penerapan metode *Everyone Is A Teacher Here* secara inheren mendorong keterlibatan aktif siswa yang memiliki keterkaitan konseptual langsung dengan pengembangan indikator berpikir kreatif. Indikator-indikator berpikir kreatif yang dimaksud meliputi kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*) sebagaimana yang dikembangkan dalam kerangka *Torrance Tests of Creative Thinking* (Alabbasi et al., 2022). Pertama, tuntutan untuk menghasilkan beragam pertanyaan dan jawaban secara mandiri dalam metode ini secara langsung melatih kefasihan (*fluency*) siswa dalam memproduksi banyak ide. Kedua, paparan terhadap berbagai cara penyelesaian masalah dari teman sebaya mendorong fleksibilitas (*flexibility*) berpikir, karena siswa dihadapkan pada beragam pendekatan yang berbeda dari cara mereka sendiri (Shi et al., 2025). Ketiga, kebebasan siswa dalam berperan sebagai narasumber mendorong tumbuhnya orisinalitas (*originality*) karena mereka didorong menghasilkan gagasan yang tidak terpaku pada pola umum (Alabbasi et al., 2022). Pengintegrasian GeoGebra dalam proses ini semakin memperkuat stimulasi berpikir kreatif melalui visualisasi dinamis yang memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep matematika bangun ruang dari berbagai representasi (Setiawan et al., 2022).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian aplikasi GeoGebra sebagai media pendukung dalam implementasi metode *Everyone Is A Teacher Here*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menerapkan metode ini secara mandiri tanpa dukungan media interaktif (Nurinayah, 2021; Rahman, 2024; Zahira, 2025), penelitian secara khusus mengkaji bagaimana sinergi antara metode ini dan visualisasi dinamis GeoGebra dalam konteks pengembangan berpikir kreatif matematis.

GeoGebra difungsikan sebagai media bantu yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Melalui aplikasi ini, konsep-konsep matematika dapat divisualisasikan secara dinamis dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Aien et al., 2025). Keunggulan fitur interaktif yang dimilikinya memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep matematika dari sudut pandang yang lebih visual dan tidak statis. Di samping itu, siswa juga dapat memanfaatkan kreativitasnya dalam merepresentasikan konsep matematika ke dalam berbagai bentuk representasi. Kemudahan akses menjadi salah satu

kelebihan aplikasi ini, karena selain dapat diinstal secara langsung, siswa juga dapat menggunakannya secara daring melalui tautan yang tersedia (Ulfah et al., 2023).

Bertolak dari latar belakang yang telah diuraikan, penerapan metode pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam mendorong perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan metode pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan media GeoGebra terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Bertolak dari tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai integrasi metode pembelajaran aktif dan media teknologi interaktif dalam pengembangan berpikir kreatif siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru matematika dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, khususnya pada materi bangun ruang di tingkat SMP/MTs.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Pemilihan desain *one-group pretest-posttest* didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus untuk melihat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara mendalam sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok yang sama, bukan untuk membandingkan efektivitas antar kelompok. Pada desain ini, subjek akan diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal, kemudian akan diberi perlakuan dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif subjek (Sugiyono, 2013).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : Nilai Pretest

X : Perlakuan

O_2 : Nilai posttest

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Kerinci tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa 31 orang. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Kerinci tahun ajaran 2025/2026 dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik simple random sampling dan telah dilakukan uji prasyarat data untuk memastikan bahwa setiap kelas berada pada level yang sama. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Anderson-Darling dan didapati bahwa seluruh kelas memiliki nilai P-Value $> 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan levene's Test diperoleh nilai P-Value sebesar 0,846 sehingga ini menunjukkan bahwa variansi populasi bersifat homogen. Setelah itu dilakukan uji kesamaan rata-rata menggunakan uji t dengan hasil P-Value sebesar 0,819 yang juga lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa populasi memiliki rata-rata yang sama. Oleh karena itu teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling dan berdasarkan pengundian yang dilakukan didapatkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diadaptasi dari Nadhifah (2022) yang terdiri dari 3 butir soal uraian mencakup tiga indikator berpikir kreatif yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*). Instrumen telah melalui uji validasi oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen Tadris Matematika dan satu guru matematika dengan mencakup tiga aspek penilaian yaitu aspek format, isi/materi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan nilai

Va sebesar 3,6 yang berdasarkan kategorisasi yang digunakan Nadhifah (2022) termasuk dalam kategori Sangat Valid, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan.

Adapun mengenai reliabilitas instrumen, penelitian asal yang menjadi sumber adaptasi Nadhifah (2022) menggunakan pendekatan kualitatif sehingga tidak menyertakan uji reliabilitas secara statistik. Sebagai gantinya, konsistensi penilaian dijamin melalui kesepakatan antar validator yang mensyaratkan nilai minimal 3 pada setiap indikator dari masing-masing validator sebelum instrumen dinyatakan layak digunakan.

Tabel 1. Deskripsi Tes

Tes	Karakteristik Tes
<p>Tes #1. Dela adalah seorang pemilik <i>online shop</i>. Ia menjual berbagai macam peralatan memancing. Untuk mengirim produk kepada <i>customer</i> ia harus melindungi produknya dengan tambahan kardus pelindung, supaya produk yang dikirim pada <i>customer</i> tidak mengalami kerusakan. Dela membuat ukuran kardus yang berbeda-beda disesuaikan dengan produk yang akan dikirim. Saat ini Dela akan membuat kardus pelindung berbentuk balok dengan volume 216 cm^3. Tentukan beragam ukuran luas alas dan tinggi kardus pelindung yang dibuat Dela apabila tingginya tidak lebih dari 10 cm!</p>	Siswa harus memikirkan beragam luas alas dan tinggi kardus yang bisa terbentuk.
<p>Tes #2. Kalisa sangat menyukai ikan hias. Ia sudah membeli ikan hias dan akuarium untuk tempat ikan hiasnya. Akuarium tersebut berbentuk balok yang memiliki luas sisi depan 35 dm^2, luas sisi alas 15 dm^2 dan luas sisi samping 21 dm^2. Berapa liter air yang dibutuhkan Kalisa untuk mengisi penuh aquarium tersebut? (Selesaikan soal tersebut minimal 2 cara yang berbeda)</p>	Siswa harus memikirkan beragam cara penyelesaian.
<p>Tes #3. Eren sedang bermain kubus dan balok (seperti pada gambar disamping). Ia akan menyusun 4 buah kubus dan 4 buah balok dengan volume total susunan kubus dan balok tidak lebih dari 2000 cm^3 dan tidak kurang dari 1500 cm^3. Buatlah susunan kubus dan balok yang unik serta tentukan ukuran ukurannya</p>	Siswa diharuskan membuat keunikan susunan balok nya.

Adapun tahapan pertama pengumpulan data yang dilakukan melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu memberikan treatment berupa pembelajaran dengan metode *everyone is a teacher here* berbantuan media GeoGebra selama 2 pertemuan. Lalu melaksanakan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah treatment. Dan terakhir menyimpulkan dan mengolah data hasil pretest dan posttest untuk di analisis.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif terhadap nilai N-Gain untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajaran).

$$\text{Rumus N-Gain dapat dituliskan: } N - \text{Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Pembagian skor N-Gain yang umum digunakan berasal dari penelitian Richard R. Hake

(1998), diklasifikasikan ke dalam tiga kategori:

Tabel 1. Pembagian skor N-Gain

Nilai	Kategori
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi

Setelah didapati nilai N-Gain, maka dilanjutkan dengan analisis inferensial. Hasil dari analisis ini digunakan untuk mengambil kesimpulan. Uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji wilcoxon.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis Deskriptif

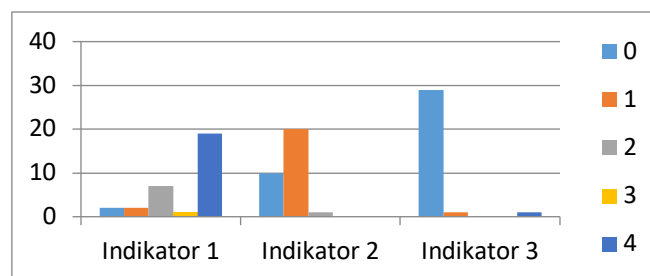
Analisis deskriptif digunakan sebagai langkah awal untuk menyajikan gambaran umum dari data yang diperoleh, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih mudah dicerna dan dipahami oleh pembaca. Adapun ringkasan hasil analisis deskriptif tersaji dalam tabel berikut

Tabel 2. Analisis Deskriptif

		Mean	Std. Deviation	Min	Max
Pretest	31	3,94	1,91	0	9
Posttest	31	7,52	2,36	4	12

Merujuk pada Tabel 2, data statistik deskriptif diperoleh dari 31 siswa sebagai sampel penelitian. Pada saat pretest, rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 3,94 dengan standar deviasi sebesar 1,91; skor terendah yang dicapai adalah 0 dan skor tertinggi mencapai 9. Adapun pada posttest, rata-rata meningkat menjadi 7,52 dengan standar deviasi 2,36, skor minimum sebesar 4, dan skor maksimum sebesar 12. Perbandingan kedua nilai ini memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa dari 3,94 pada pretest menjadi 7,52 pada posttest. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran, meskipun untuk memastikan apakah perbedaan tersebut bermakna secara statistic diperlukan analisis lanjut melalui uji hipotesis.

Untuk hasil nilai pretest siswa dapat dilihat pada gambar dibawah:

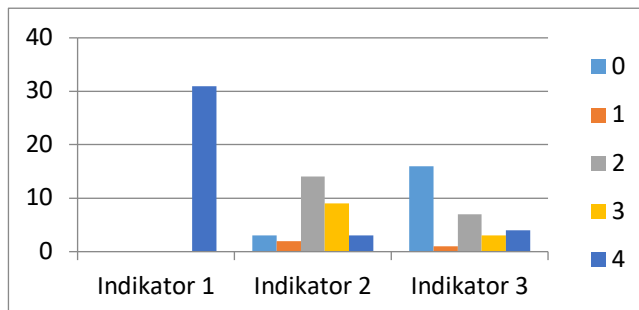


Gambar 1. Nilai Pretest Siswa

Gambar 1 memperlihatkan capaian siswa pada tahap pretest yang secara keseluruhan masih berada pada level rendah di setiap indikator. Pada indikator pertama, mayoritas siswa berhasil meraih skor 4. Pada indikator kedua, perolehan nilai didominasi oleh skor 0 dan 1. Sementara pada indikator ketiga, skor 0 menjadi yang paling banyak diperoleh siswa. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan intervensi pembelajaran, kemampuan kreatif siswa pada hampir semua aspek masih sangat perlu ditingkatkan. Rendahnya skor ini dapat dipahami sebagai dampak dari pendekatan pembelajaran konvensional yang sebelumnya

diterapkan, di mana siswa cenderung tidak didorong untuk berpikir divergen dan mengeksplorasi beragam kemungkinan jawaban (Ulandari et al., 2019), sehingga indikator fleksibilitas dan orisinalitas yang membutuhkan stimulasi eksplisit menjadi yang paling rendah capaiannya (Alabbasi et al., 2022).

Untuk hasil nilai posttest siswa dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 2. Nilai Posttest Siswa

Gambar 2 menunjukkan adanya perubahan distribusi skor pada setiap indikator berpikir kreatif setelah perlakuan diberikan, dan perubahan tersebut tidak terjadi secara merata di setiap indikator. Indikator kefasihan (*fluency*) menunjukkan peningkatan yang paling signifikan dibandingkan dua indikator lainnya, tercermin dari pergeseran distribusi skor yang cukup tajam ke arah nilai tinggi. Hal ini dapat dipahami karena fluency merupakan indikator yang paling mendasar dalam berpikir kreatif dan paling mudah distimulasi melalui aktivitas menghasilkan beragam pertanyaan dan jawaban dalam metode ETH (Alabbasi et al., 2022). Sementara itu, indikator fleksibilitas (*flexibility*) menunjukkan perkembangan yang lebih moderat, dengan sebaran nilai yang mulai bervariasi pada skor 2 dan 3. Dibandingkan saat pretest yang didominasi skor 0 dan 1, pergeseran ini cukup berarti meskipun belum optimal. Adapun indikator orisinalitas (*originality*) menunjukkan peningkatan yang paling terbatas di antara ketiganya, meskipun terdapat penambahan jumlah siswa yang memperoleh skor 2, 3, maupun 4. Kondisi ini dapat dimaknai bahwa orisinalitas sebagai dimensi berpikir kreatif tertinggi membutuhkan waktu dan stimulasi yang lebih intensif untuk berkembang secara optimal, dan dua pertemuan pembelajaran kemungkinan belum cukup untuk mendorong siswa menghasilkan gagasan yang benar-benar orisinal secara konsisten (Alabbasi et al., 2022).

Untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan perlakuan, digunakan nilai N-Gain. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest menggunakan skor maksimal ideal sebesar 12. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,47	Sedang

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,47. Mengacu pada klasifikasi interpretasi N-Gain, angka ini menempatkan kelas tersebut pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam kategori sedang setelah diberikan perlakuan.

Meskipun demikian, perlu dikaji lebih lanjut mengapa peningkatan yang terjadi hanya berada pada kategori sedang dan belum mencapai kategori tinggi. Beberapa faktor dapat menjadi penyebab hal ini. Pertama, durasi perlakuan yang hanya berlangsung selama dua pertemuan kemungkinan belum cukup untuk memberikan stimulasi yang optimal terhadap seluruh indikator berpikir kreatif siswa, mengingat pengembangan kreativitas membutuhkan proses pembiasaan yang berkelanjutan. Kedua, siswa kemungkinan masih dalam tahap adaptasi terhadap metode *Everyone Is A Teacher Here* yang menuntut mereka untuk aktif

berperan sebagai narasumber, sementara sebelumnya mereka terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Ketiga, karakteristik materi bangun ruang yang memiliki tingkat abstraksi cukup tinggi turut mempengaruhi kemampuan siswa dalam menghasilkan jawaban yang beragam dan orisinal, khususnya pada indikator fleksibilitas dan orisinalitas. Temuan ini mengisyaratkan bahwa penerapan metode ini dalam jangka waktu yang lebih panjang dan intensif berpotensi menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

Analisis Inferensial

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah distribusi data yang diperoleh mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Data yang menjadi objek pengujian adalah nilai gain siswa. Kriteria keputusan yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) melebihi 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi berada di bawah 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji Anderson-Darling dipilih dalam penelitian ini dengan beberapa pertimbangan metodologis. Pertama, ukuran sampel dalam penelitian ini tergolong kecil hingga sedang yaitu sebanyak 31 siswa, dan pada kondisi sampel seperti ini uji Anderson-Darling diketahui memiliki kekuatan statistik yang lebih tinggi dibandingkan uji normalitas lainnya seperti Kolmogorov-Smirnov dalam mendeteksi penyimpangan dari distribusi normal (Razali & Wah, 2011). Kedua, uji Anderson-Darling memberikan bobot yang lebih besar pada bagian ekor distribusi, sehingga lebih sensitif dalam mendeteksi ketidaknormalan yang mungkin terjadi pada data dengan rentang skor yang lebar seperti data kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini.. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Mean	StDev	N	AD	P-Value
Eksperimen	3,581	1,708	31	0,814	0,031

Tabel 4 menyajikan hasil uji normalitas kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 3,581 dan standar deviasi 1,708 dari 31 siswa. Nilai P-Value yang dihasilkan adalah 0,031. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Atas dasar temuan ini, analisis inferensial selanjutnya dilakukan menggunakan pendekatan nonparametrik, yaitu Uji *Wilcoxon*.

Uji *Wilcoxon* merupakan uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok data berpasangan yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Data yang diuji adalah nilai gain siswa. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah: apabila nilai P-Value lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara sebelum dan sesudah perlakuan, sebaliknya jika P-Value lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan antara kedua kondisi tersebut.

Tabel 5. Uji Wilcoxon

Sample	N for Test	Wilcoxon	
		Statistic	P-Value
Nilai Gain	31	496,00	0,001

Tabel 5 memperlihatkan output Uji *Wilcoxon* dengan P-Value sebesar 0,001 dari 31 sampel siswa, dan statistik *Wilcoxon* senilai 496,00. Oleh karena nilai P-Value yang diperoleh jauh di bawah batas 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pada kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pembelajaran.

Hasil Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai P-Value sebesar $0,001 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman (2024) yang menemukan peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah penerapan metode ETH, serta

Nurinayah (2021) yang mendapati peningkatan kemampuan berpikir kritis. Namun berbeda dengan kedua penelitian tersebut yang menerapkan metode ETH secara mandiri, penelitian ini mengintegrasikan GeoGebra sebagai media pendukung yang turut berkontribusi dalam menstimulasi berpikir kreatif siswa melalui visualisasi dinamis (Simbolon, 2020; Ulfah et al., 2023). Meskipun demikian, interpretasi hasil ini perlu dilakukan secara proporsional mengingat desain one-group pretest-posttest yang digunakan tidak memiliki kelompok kontrol, sehingga peningkatan yang terjadi tidak dapat sepenuhnya dikaitkan secara kausal dengan perlakuan yang diberikan.

Selanjutnya, hasil analisis data mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami perkembangan yang positif setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan metode *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan media GeoGebra. Peningkatan ini tercermin dari naiknya skor posttest dibandingkan pretest, dan semakin diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,47, sehingga tergolong dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kategori sedang setelah perlakuan diberikan.

Peningkatan yang terjadi juga dapat dijelaskan dari sisi karakteristik metode itu sendiri yang secara inheren mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Berbeda dengan model konvensional, dalam metode ini siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi, tetapi juga diberi ruang untuk mengemukakan gagasan, menguraikan cara berpikirnya, dan terlibat dalam interaksi belajar yang lebih terbuka dan dialogis. Kegiatan-kegiatan semacam ini sangat erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas berpikir, karena siswa terus didorong untuk memproduksi ide-ide baru, menyampaikan sudut pandang, serta memandang suatu masalah dari berbagai perspektif yang beragam.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa indikator kefasihan (*Fluency*) mengalami lonjakan yang cukup berarti pasca penerapan metode ini. Hal tersebut tampak dari pergeseran distribusi nilai siswa, di mana pada awalnya hanya segelintir siswa yang mampu meraih skor maksimal 4, namun setelah diberikan perlakuan, sebagian besar siswa telah mampu mencapai angka tersebut. Selain kefasihan, indikator Fleksibilitas (*Flexibility*) pun turut menunjukkan perkembangan yang positif, yang tercermin dari kemampuan siswa dalam menemukan dan menerapkan beragam pendekatan saat menyelesaikan soal. Peningkatan pada kedua aspek ini mencerminkan berkembangnya kapasitas siswa dalam memproduksi berbagai alternatif ide maupun solusi. Perkembangan ini tidak lepas dari nuansa pembelajaran berbasis diskusi yang mendorong siswa untuk aktif berbagi pemikiran dan strategi satu sama lain. Hartati (2024) mengungkapkan bahwa perbedaan latar belakang pengetahuan dan pemahaman antar siswa justru menjadi aset dalam menciptakan pertukaran wawasan yang saling memperkaya.

Di samping diskusi kelompok, peningkatan kemampuan siswa juga ditopang oleh sesi presentasi di hadapan kelas. Dalam kegiatan ini, setiap kelompok memaparkan hasil pemikiran mereka kepada kelompok lainnya, yang secara alami membuka peluang terjadinya pertukaran berbagai cara penyelesaian masalah. Melalui proses mendengarkan presentasi kelompok lain, siswa dapat mengenali perbedaan antara strategi yang mereka gunakan dengan strategi yang ditampilkan oleh kelompok lain. Hal ini selaras dengan pandangan Muntamah et al., (2022) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kelompok, setiap anggota tidak hanya bertanggung jawab atas pemahaman dirinya sendiri, tetapi juga turut berperan dalam mendukung perkembangan belajar anggota lainnya.

Pada indikator kebaruan (*Originality*), hasil penelitian juga menunjukkan perkembangan yang positif setelah penerapan metode *Everyone Is A Teacher Here*. Kemajuan ini tampak dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menghasilkan jawaban yang lebih orisinal dan tidak sekadar mengikuti pola umum. Perkembangan pada aspek ini memiliki kaitan erat dengan dinamika diskusi yang berlangsung selama pembelajaran. Hartati (2024) mengemukakan bahwa dalam proses diskusi, siswa saling berbagi perspektif dan

berkolaborasi dalam mencari jalan keluar atas permasalahan yang dihadapi bersama. Melalui pertukaran sudut pandang tersebut, siswa berkesempatan memperoleh cara pandang baru yang sebelumnya tidak terpikirkan oleh mereka, dan hal ini menjadi pintu bagi tumbuhnya pemahaman serta gagasan yang lebih segar. Hartati (2024) juga menegaskan bahwa model pembelajaran yang mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa secara konsisten terbukti dapat melahirkan ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif.

Sepanjang proses pembelajaran, peneliti mengintegrasikan media GeoGebra sebagai alat bantu yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak matematika melalui representasi visual yang bersifat interaktif. Pemanfaatan media ini sekaligus membuka ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara mandiri, yang pada gilirannya turut merangsang dan mengembangkan daya kreativitas mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Wiana et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Blended Learning* berbantuan GeoGebra terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus kreativitas siswa melalui visualisasi materi yang dipelajari secara dinamis.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan media GeoGebra. Hal ini didukung oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,47 yang tergolong dalam kategori sedang, serta hasil Uji Wilcoxon yang menghasilkan nilai P-Value sebesar $0,001 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Peningkatan tersebut terjadi pada ketiga indikator berpikir kreatif yang diukur. Indikator kefasihan (*fluency*) menunjukkan peningkatan yang ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang mampu menghasilkan beragam jawaban pada soal yang diberikan. Indikator fleksibilitas (*flexibility*) mengalami perkembangan yang tercermin dari kemampuan siswa dalam menemukan beragam cara penyelesaian masalah. Adapun indikator orisinalitas (*originality*) juga menunjukkan perkembangan positif yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menghasilkan jawaban yang lebih unik dan tidak terpaku pada pola umum.

Perlu dicatat bahwa penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga kesimpulan ini lebih tepat dimaknai sebagai bukti adanya peningkatan dalam satu kelompok, bukan sebagai bukti keunggulan metode dibandingkan metode pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain quasi-experiment dengan dua kelompok sehingga perbandingan efektivitas antar metode dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

6. Kontribusi Penulis

J.J. memahami gagasan penelitian yang disajikan, mengumpulkan serta menganalisis data. Kedua penulis lainnya (L. dan F.N.) berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian, pembahasan hasil dan persetujuan versi akhir karya. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: J.J.: 40%, L.: 30%, dan F.N.: 30%.

7. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden J.J. atas permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA


- Abidin, J., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 1(4), 779–784. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p779-784>
- Aien, N., Laswadi, L., & Sari, M. (2025). Penggunaan Aplikasi GeoGebra dalam Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(1), 71–87. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2755>
- Alabbasi, A. M. A., Paek, S. H., Kim, D., & Cramond, B. (2022). *What do educators need to know about the Torrance Tests of Creative Thinking: A comprehensive review*. 13, 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1000385>
- Azizah Kamalia, N., & Martila Ruli, R. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(2), 117–132. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v4i1.1938>
- Deswita, R., Yurni, L., & Rusliah, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(22), 14145–14151. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.5816>
- Fauzi, A., & Wahyudi, I. (2023). Implementasi Metode Everyone Is A Teacher Here Dalam Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Siswa. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 7(1), 10–30. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v7i1.1794>
- Hartati, S. (2024). Penggunaan Teknik Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Mendorong Kolaborasi Dan Kreativitas Siswa. *UNISAN JURNAL: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 03, 308–320.
- Lestari, R. A. I., Rustam, R., & Ningsih, A. G. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Di Fase F. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 741–750. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i2.835>
- Mardatillah, B. L. R., & Kristayulita. (2024). Pengaruh Pembelajaran Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 472–482. <https://etdci.org/journal/kognitif/article/view/1564/909>
- Margareta, A., Huda, N., & Syafmen, W. (2025). Pengaruh Model Contextual Teaching Learning dan Problem Based Learning dengan Open Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. 5(1), 236–246. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2838>
- Muntamah, B. S., Ainy, N., & Nawangsari, F. (2022). Menumbuhkan Kreativitas Dengan Model Pembelajaran: Tinjauan Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 46–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p46-58>
- Nadhifah, D. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Intelektual Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII di MTSN 2 BONDOWOSO. UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ.

- Nurinayah, M. (2021). *Pengaruh Metode Everyone Is A Teacher Here Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Mi Islamiyah Penjalinbanyu Brebes Tahun Ajaran 2020/2021* [Universitas Islam Negeri Walisongo]. <https://doi.org/https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14466>
- Pasha, V. F., & Aini, I. N. (2022). Deskripsi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Self-Regulated Learning. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(2), 235. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.7217>
- Rahman, B. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran everyone is a teacher here terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi teorema pythagoras di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padangsidimpuan* [Universitas Islam Negeri Syekh Hasan Ahmad Addary]. <https://doi.org/http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/11860>
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power Comparisons of Shapiro-Wilk , Kolmogorov-Smirnov , Lilliefors and Anderson-Darling Tests. *ResearchGate*, 2(1), 21–33.
- Septoadi, Napitupulu, E., & Juhana. (2025). Pengaruh Pendekatan Open-Ended Problem dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(1), 124–134. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2686>
- Setiawan, H., Fitriani, N., & Sabandar, J. (2022). Development Of Junior High School Mathematics Teaching Materials Assisted By Geogebra Software With A Contextual Approach To Improve Mathematical Creative Thinking. *MaPan : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 10(2), 299–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n2a3>.
- Shi, Y., Cheng, Q., Wei, Y., Liang, Y., & Zhu, K. (2025). Effects of Peer and Teacher Support on Students ' Creative Thinking : Emotional Intelligence as a Mediator and Emotion Regulation Strategy as a Moderator. *Journal of Intelligence*, 13(5), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence13050053>
- Siallagan, F., Sinaga, B., & Rajagukguk, W. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran dan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Penemuan Terbimbing. *Paradikma : Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 68–74.
- Simbolon, A. K. (2020). Penggunaan Software Geogebra dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa pada Pembelajaran Geometri di SMPN2 Tanjung Morawa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 1106–1114. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.351>
- Sri, B., Febianti, R., Istiningasih, S., Wahyuningsih, B. Y., & Nurmawanti, I. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here Terhadap Tingkat Percaya Diri Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN 11 Praya Tahun Ajaran 2024/2025. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 632–638. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11124>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). ALFABETA.
- Syafila, A. E., Islami, M. S., & Siswoyo, A. A. (2024). Integrasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Instrumen Tes Pada Materi Bilangan Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/v2i12.1189>
- Syahara, M. U., & Astutik, E. P. (2021). Analisis Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.892>
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>

- Ulfah, N. S., Kusumaningsih, W., & Rahmawati, N. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 53–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v5i1.14269>
- Waruwu, N. S., Mendrofa, N. K., Telaumbanua, Y. N., & Mendrofa, R. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(4), 1762–1779. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2233>
- Wiana, I. W., Parwati, N. N., & Sudatha, I. G. W. (2024). Model Project Based Blended Learning Berbantuan 3D Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 5–10. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.2708
- Zahira, A. (2025). *Pengaruh Metode Everyone Is A Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SDN 2 Metro Selatan [IAIN Metro]*. <https://doi.org/https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11053>

Biografi Penulis

	<p>Jefri Junianto, is a student at the Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, IAIN KERINCI, Jambi, Indonesia. Email: jefriyulianto2003@gmail.com</p>
	<p>Laswadi is a lecturer and researcher at the department of mathematics education, Faculty of Teacher Training and Education, IAIN KERINCI, Jambi, Indonesia. His research interest is mathematic analisys, mathematic education, technology in teaching. Email: laswadi81@gmail.com</p>
	<p>Febria Ningsih is a lecturer and researcher at the department of mathematics education, Faculty of Teacher Training and Education, IAIN KERINCI, Jambi, Indonesia. her research interest is mathematic education. Email: fbningsih@yahoo.com</p>