



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 10985-10996

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Metode *Rolling Question* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VIII Di MTsN 3 Agam Dalam Pembelajaran Matematika

Doni Ardia Putra<sup>1✉</sup>, Aniswita<sup>2</sup>, Rusdi<sup>3</sup>, Pipit Firmanti<sup>4</sup>

UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email : [doniardiaputra99@gmail.com](mailto:doniardiaputra99@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kreativitas dalam pembelajaran matematika. beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan kondisi kemampuan kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi yang serupa juga ditemukan oleh peneliti di MTsN 3 Agam, berdasarkan hasil observasi siswa cenderung kurang kreatif ditandai dengan hanya 1 atau 2 orang siswa yang memberikan tanggapan, begitu juga ketika guru memberikan permasalahan siswa terkadang hanya diam, kemauan siswa dalam mengerjakan soal cenderung rendah dan tidak mau mencoba yang mengakibatkan siswa banyak menyontek. Dalam proses pembelajaran kebanyakan siswa cenderung kurang memperhatikan guru dan banyak melakukan aktivitas lain. Berdasarkan hasil observasi peneliti menduga rendahnya kreativitas dikarenakan metode yang digunakan guru belum sesuai, Salah satu dugaan solusi yang dianggap dapat menyelesaikan masalah tersebut yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *Rolling Question*. Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah mengetahui terdapat pengaruh pembelajaran matematika dengan metode *Rolling Question* terhadap kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 3 Agam. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini terdapatnya pengaruh metode *Rolling Question* terhadap kreativitas siswa di MTsN 3 Agam pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *The Static Group Comparison*. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII MTsN 3 Agam tahun 2023/2024 sebanyak 5 kelas. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Random Sampling*, dengan Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII.2 sebagai kelas Eksperimen dan kelas VIII. 4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Teknik Analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh bahwa kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Rolling Question* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode Konvensional dikelas VIII MTsN 3 Agam. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai uji hipotesis dengan nilai  $t_{hitung} = 2,84$  dan  $t_{tabel} = 1,67$ , dengan demikian  $t_{hitung} >$

$t_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  Artinya  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan metode *Rolling Question* terhadap kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika kelas VIII MTsN 3 Agam.

Kata Kunci : *Pengaruh, Metode Rolling Question, Kreativitas*

#### Abstract

This research is motivated by the importance of creativity in mathematics learning. Several studies in Indonesia show that the condition of creative abilities in Indonesia is still relatively low. A similar condition was also found by researchers at MTsN 3 Agam, based on the results of observations, students tended to be less creative, indicated by only 1 or 2 students giving responses, likewise, when teachers gave problems, students sometimes just remained silent, students' willingness to work on questions tended to be low and don't want to try which results in students cheating a lot. In the learning process, most students tend to pay less attention to the teacher and do a lot of other activities. Based on the results of observations, researchers suspect that creativity is low because the methods used by teachers are not appropriate. One of the alleged solutions that is thought to be able to solve this problem is learning using the Rolling Question method. The aim of this research is to determine the influence of mathematics learning using the Rolling Question method on the creativity of class VIII students at MTsN 3 Agam. The hypothesis used in this research is that there is an influence of the Rolling Question method on student creativity at MTsN 3 Agam in mathematics subjects. This research uses the Static Group Comparison research design. The population of this research is all students in class VIII MTsN 3 Agam in 2023/2024 in 5 classes. The sampling technique used was Random Sampling, with the sample in this research being class VIII.2 as the Experimental class and class VIII. 4 as the control class. The research instrument used was a questionnaire on student creativity in learning mathematics. The data analysis technique used is the t-test. Based on analysis of research data, it was found that the creativity of students who took part in learning using the Rolling Question method was better than students who took part in learning with the conventional method in class VIII MTsN 3 Agam. This is proven by the obtained hypothesis test values with  $t_{count}=2.84$  and  $t_{tabel}=1.67$ , thus  $t_{count} > t_{tabel}$  with a confidence level of  $\alpha = 0.05$ . This means that  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence with the Rolling Question method on students' creative abilities in learning mathematics in class VIII MTsN 3 Agam.

Keywords : *Influence, Rolling Question, Creativity*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan sangat penting tanpa pendidikan, proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan akan sulit diwujudkan. (Ariani & Oktavia, 2024) Serta pendidikan juga sebagai barometer dari kemajuan dan peradaban. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari pendidikan bangsa tersebut. Nelson Mandela dalam pengantar buku yang ditulis oleh Klaus Dieter Bieter, menyebutkan bahwa pendidikan sebagai kekuatan dahsyat yang membangun insani dan seluruh negara di dunia menepati pendidikan sebagai salah satu hak asasi. (Yusuf, 2018)

Dengan demikian bahwa pendidikan dapat mengubah seseorang menjadi terarah, Pendidikan juga memiliki berbagai macam cabang ilmu salah satunya yaitu matematika. Matematika merupakan ilmu dasar dalam pendidikan dan merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Matematika juga bisa sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (Ahmad, 2020) Dan tidak hanya itu matematika juga berperan dalam perkembangan ilmu-ilmu lainnya oleh sebab itu matematika dijuluki sebagai ratunya ilmu yang mana merupakan sumber dari segala disiplin ilmu dan juga sebagai kunci ilmu pengetahuan. (Putra & Fitri, 2022)

Selain matematika sebagai ratunya ilmu, matematika juga berpotensi besar untuk memberikan kemampuan dan sikap bermacam-macam. itu juga sangat di perlukan manusia agar bisa hidup secara cerdas dalam kehidupan dan dapat mengubah berbagai hal yang ada di dunia ini dengan sebaik-baiknya. Kemampuan matematika itu adalah kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta kemampuan dalam memecahkan suatu masalah dalam berbagai situasi. (Hasratudin, 2015)

Dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup terhadap prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat dan bakat. (Suryanti, Rahmat, Imamuddin, & Aniswita, 2023) Sebagaimana dikatakan oleh DeBono, individu memerlukan kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup dari masing-masing individu, mendesain sesuatu, menyelesaikan masalah mengkerasi perubahan dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas suatu sistem. (Mahmudin, 2007)

Tingkat kreativitas di Indonesia masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil studi *Global Creativity Index* pada tahun 2022 bahwa Indonesia menduduki peringkat 75 dari 132 negara. Kemudian terlihat pula pada hasil studi *Global Innovation Index 2023*, Indonesia hanya menduduki peringkat 61 dari 132 negara. (Priyambodo, Probosari, & Indriyanti, 2021)

Kreativitas adalah kemampuan siswa untuk menciptakan hasil karya yang baru yang merupakan produk-produk baru. Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran,

merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. (Rindiantika, 2021). Selain itu menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekannya adalah pada kuantitas ketepatan dan keragaman jawaban. (Isnaniah, 2017)

Pembelajaran yang kreatif memang sangat di perlukan dalam proses pembelajaran, kreativitas juga memiliki beberapa indikator. Menurut Munandar kreativitas merupakan suatu kegiatan yang ditandai yaitu pertama kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kelancaran merujuk kepada kemudahan untuk menghasilkan ide-ide atau menyelesaikan masalah. Fleksibilitas kemampuan untuk meninggalkan cara berpikir lama dan mengadopsi ide atau cara berpikir baru. Keaslian juga terkait suatu ide yang dihasilkan seberapa jarang. Sedangkan elaborasi merujuk kepada seberapa detail atau rinci untuk penjelasan terhadap skema umum yang diberikan. (Munandar, 2014)

Mengingat pentingnya kreativitas, penulis melakukan observasi di MTsN 3 Agam. Berdasarkan hasil observasi tanggal 11 dan 13 september 2023 di kelas VIII, terlihat siswa cenderung kurang kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa di saat guru memberikan pertanyaan hanya 1 atau 2 orang siswa memberikan tanggapan. Begitu juga ketika guru memberikan permasalahan, siswa terkadang hanya diam. Hanya jika guru memberikan beberapa kata kunci barulah siswa membuka mulut untuk memberikan ide-ide dari permasalahan itu.

Bukan hanya itu aktivitas beberapa siswa dalam pembelajaran terutama kemauan dalam mengerjakan soal baik itu sendiri maupun kelompok cenderung rendah, tidak mau mencoba, tidak peduli, tidak mau berpikir, dan merasa tidak bisa. Berdampak siswa lebih banyak menyontek dibanding membuat sendiri dengan dibuktikan siswa meminjam buku latihan teman untuk menyontek jawaban temannya. Apabila guru menyuruh siswa mengerjakan latihan yang dibuat kepanan tulis. Siswa hanya diam tidak tau jawaban ketika guru menanyakan proses dari latihan tersebut.

Rendahnya kreativitas juga dapat dilihat pada saat proses pembelajaran yang dimana siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan, banyak yang melakukan aktivitas lain seperti menggambar, ngobrol, mencoret-coret meja dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan siswa dalam pembelajaran penulis pun juga mengamati dari proses guru di dalam kelas yang dilakukan pada tanggal 11 dan 13 September 2023 kelas

VIII di MTsN 3 Agam. Terlihat guru membahas pekerjaan rumah jika ada, menjelaskan materi, setelah itu memberikan contoh soal yang diiringi dengan memberikan latihan, lalu di terakhir pembelajaran memberikan pekerjaan rumah.

Hasil observasi tersebut juga di didukung dengan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan siswa. Siswa mengatakan hal yang sama berdasarkan amatan dari penulis. Siswa juga mengatakan guru terkadang ada memberikan pembelajaran kelompok tetapi jarang digunakan guru. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru yang mengajar matematika di kelas VIII MTsN 3 Agam, Guru mengatakan sering menggunakan metode konvensional dan latihan. Hal ini dikarenakan guru memiliki keterbatasan terhadap waktu dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara. penulis menduga rendahnya kreativitas di karenakan Metode digunakan guru yang belum sesuai. Berdasarkan pendapat Latifatus Fitri,dkk salah satu faktor penghambat kreativitas siswa salah satunya adalah penepatan strategi/metode pembelajaran belum maksimal sehingga belum mencapai tujuan, sehingga di perlukan metode pembelajaran yang relevan. (Fitri, Yuliana, & Jaya, 2021)

Dalam kegiatan pembelajaran matematika strategi/metode sangat di perlukan oleh guru dan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan pencapaian pembelajaran. (M.Ilyas & Syahid, 2018) kreativitas seorang guru dalam pemilihan metode memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi peserta didik. (Puspa, Imamuddin, & Rahmawati, 2022) untuk itu dibutuhkan salah satu metode yang mampu untuk meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu solusi yang penulis gunakan ialah dengan menerapkan metode *Rolling Question*.

Menurut Kusnati, metode *Rolling Question* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. siswa menemukan soal dengan membuat sendiri soal dan menemukan jawaban sendiri, bisa dijadikan indikator kalau siswa tersebut kreatif dan sudah memahami materi. Kusnati pun mengatakan pembelajaran dengan metode *Rolling Question* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena ada unsur permainan. (Kusnati, 2018). Selain itu menurut Sinta Ariani dan Mike Oktavia Metode *Rolling Question* juga bermanfaat besar untuk menambah kreativitas siswa, bukan hanya untuk menambah kreativitas siswa Metode *Rolling Question* juga dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan banyak aktivitas siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa serta semangat siswa dalam mengerjakan soal. (Ariani & Oktavia, 2024)

Dengan didasarkan metode penemuan siswa belajar menemukan, menciptakan, membuat soal sesuai kemampuannya dan kreativitasnya dalam menyusun soal serta

menjawab soal dari temannya. bisa dijadikan metode *Rolling Question* sebagai salah satu guna meningkatkan kreativitas siswa dikarenakan siswa berhasil menciptakan soal atau jawaban yang baru ataupun yang bervariasi itu termasuk dari indikator keaslian mampu melahirkan ungkapan baru serta fleksibilitas menghasilkan gagasan, jawaban, ataupun pertanyaan yang bervariasi. (Kusnati, 2018)

Matode *Rolling Question* adalah cara yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan menggulirkan soal dari siswa kepada siswa lain secara berkesinambungan yang harus dijawab secara bersamaan agar mencapai tujuan pembelajaran. Konsep inovasi metode *Rolling Question* merupakan perpaduan antara metode penemuan (*Discovery*), dan metode latihan/metode *Drill*. (Kusnati, 2018; Kusnati, 2018). Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode *Rolling Question* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VIII Di MTsN 3 Agam Dalam Pembelajaran Matematika"

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen tipe *The Static Group Comparison Design*. Penelitian ini menggunakan populasi yaitu seluruh siswa kelas VIII MTsN 3 Agam. Adapun sampel yang digunakan yaitu siswa kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.4 sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu Angket kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yang diberikan setelah kelas eksperimen dan kontrol diberi perlakuan. Soal Angket kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika telah divalidasi oleh para ahli, kemudian dilakukan uji coba soal untuk melihat validitas, reliabilitas,. Kemudian nilai yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji – t. Pada kesempatan ini analisis data dilakukan dengan bantuan software minitab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Metode *Rolling Question* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode kuantitatif tipe *pra – eksperimen* design bentuk *the static group comparison*. Pengumpulan data mengenai hasil Angket kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan instrumen tes akhir. Tes ini diberikan kepada kedua kelas sampel dalam bentuk soal Angket yang menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 30 soal. Masing-masing soal mewakili setiap indikator kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa diberi waktu mengerjakan soal selama 40 menit. Tes ini

dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VIII.2 yang menerapkan Metode *Rolling Question*, dan kelas VIII.4 yang menerapkan Metode Konvensional.

Partisipan tes akhir ini terdiri dari 62 siswa, dengan 31 siswa dalam kelas eksperimen dan 31 siswa dalam kelas kontrol. Hasil tes yang diperoleh telah disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Distribusi Hasil Angket Kreativitas Siswa Kelas Sampel

Kelas	N	$X_{maks}$	$X_{min}$	$\bar{X}$	S
Eksperimen	31	129	94	102,42	10,37
Kontrol	31	113	80	95,52	8,68

Melihat dari Tabel 1 di atas, terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 102,42, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 95,52. Dengan demikian, rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu, terlihat pula bahwa standar deviasi pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat keheterogenan yang lebih besar daripada kelas kontrol. Adapun untuk uji normalitas angket kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Siswa Kelas Sampel

No	Kelas	$A$	$P_{value}$	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
1	VIII.2	0,05	0,072	0,151	0,159	Data berdistribusi normal
2	VIII.4	0,05	0,150	0,097	0,159	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 di atas, diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Begitu juga dengan harga  $P_{value}$  yang diperoleh dengan menggunakan *Software Minitab* yaitu  $P_{value} > \alpha$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal. Data sampel berdistribusi normal dapat diartikan bahwa kedua kelas sampel tersebut kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yang berada pada selang rata-rata yang telah ditetapkan, atau kedua kelas tersebut memiliki rata-rata kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika yang hampir sama dan merata. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel

$\alpha$	$P_{value}$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
0,05	0,333	1,43	1,84	Variansi homogen

Nilai  $f_{tabel} < f_{hitung}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0.05$ , selain itu dengan *Software Minitab* diperoleh  $P_{value} > \alpha$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak karena  $f_{hitung} < f_{tabel}$  dan  $P_{value} > \alpha$ , yang artinya data sampel memiliki variansi yang homogen. Setelah diperoleh data

berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji – t yang dapat dilihat pada tabel berikut :

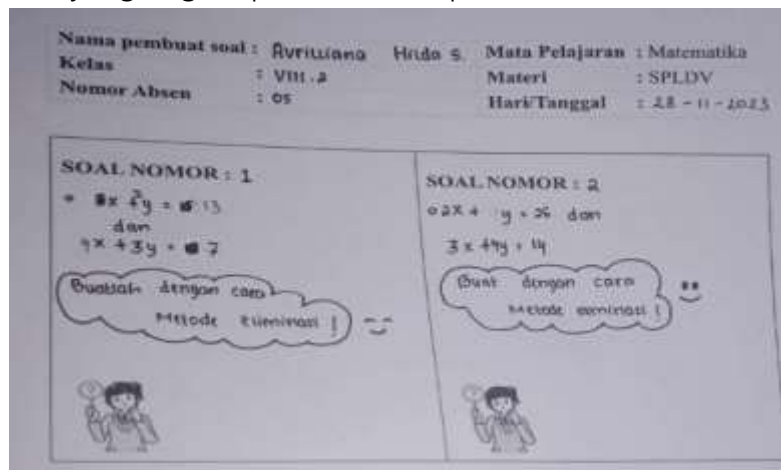
Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Angket Kreativitas Siswa Kelas Sampel

Kelas	N	$\bar{X}$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	$\alpha$
Eksperimen	31	102,42	2,842	1,29	0,05
Kontrol	31	95,52			

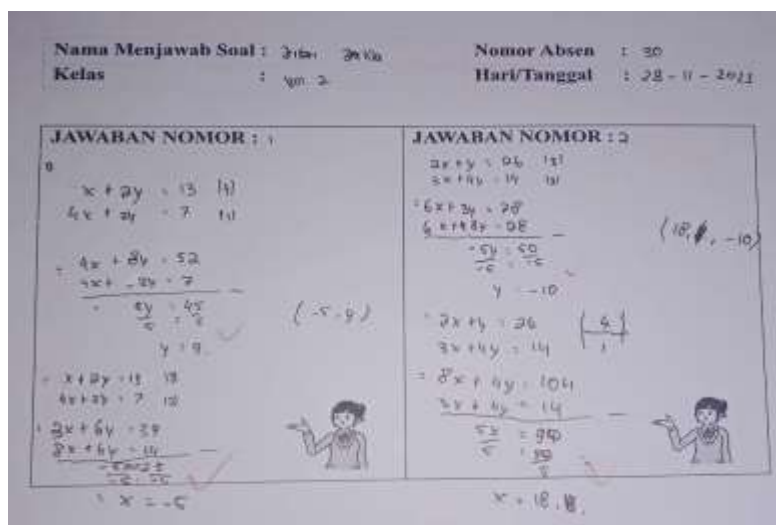
Pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dan diperoleh  $t_{hitung} = 2,842$  dan  $t_{tabel} = 1,29$ , dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Hal ini juga diperkuat dengan nilai  $P_{value} < 0,5$ , sehingga terima  $H_1$  yaitu kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Rolling Question* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode Konvensional dikelas VIII MTsN 3 Agam.

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data angket kreativitas siswa terlihat bahwa kreativitas siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kreativitas siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari uji t diperoleh  $t = 1,29$ .

Berikut beberapa siswa pada metode *Rolling Question* dalam membuat soal sendiri dan jawaban soal yang di gulir pada kelas eksperimen

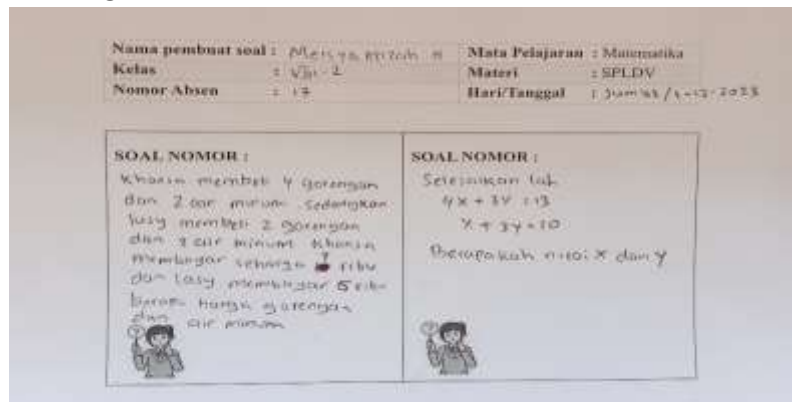


Gambar 1. Soal Buatn Siswa Pada Materi Metode Eliminasi

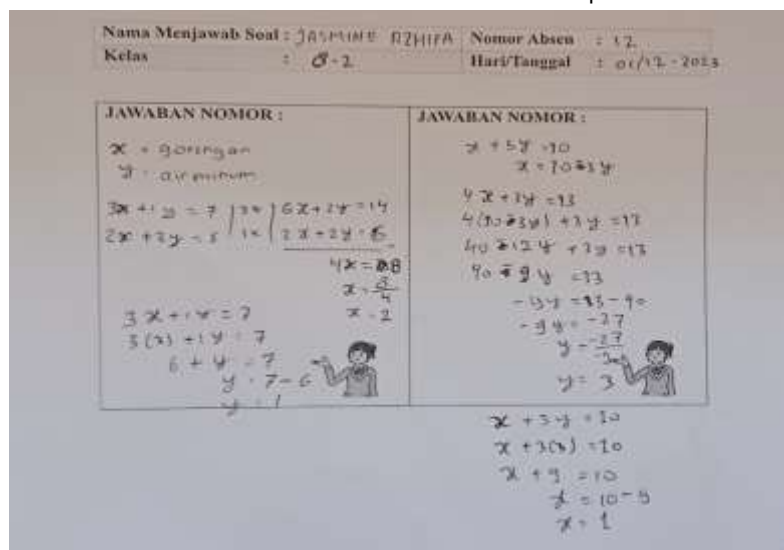


Gambar 2. Jawaban Siswa Pada Materi Metode Eliminasi

Pada gambar 1 terlihat bahwa siswa mampu dalam membuat soal terhadap materi metode eliminasi. Untuk gambar 2 siswa pun mampu dalam memecahkan persoalan yang di buat teman dengan benar.



Gambar 3. Soal Buatan Siswa Pada Materi Metode Campuran Dan Metode Eliminasi



Gambar 4. Jawaban Siswa Pada Materi Metode Campuran Dan Metode Eliminasi

Bukan hanya pada materi metode eliminasi saja pada metode lain pun siswa mampu membuat soal lain seperti pada gambar 3, serta tidak hanya membuat soal siswa juga mampu dalam mengerjakan soal teman dengan benar walaupun dengan metode apapun seperti pada gambar 4.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Kusnanti. Dengan menggunakan metode *Rolling Question* memberikan kontribusi secara positif terhadap kreativitas siswa. mampu menemukan soal-soal yang bervariasi dan dapat menyelesaikan soal-soal yang beragam. Mampu mengembangkan ide-ide dalam pembentukan soal maupun menyelesaikan soal-soal secara benar dan cermat. Dengan demikian kegiatan yang terdapat dalam metode *Rolling Question* dapat berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika siswa.

Menurut Hasihola Gultom, dkk. Metode pembelajaran *Rolling Question* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa berpikir, mengerjakan soal, dan pemecahan masalah dalam waktu ditentukan. (Gultom, Yafizham, & Hasibuan, 2022) Itu terbukti dalam pembelajaran siswa lebih terdorong untuk berpikir dalam membuat soal maupun jawaban, serta dapat memecahkan masalah soal dalam waktu ditentukan.

Kusnanti pun juga mengatakan bahwa *Rolling Question* merupakan pembelajaran yang menciptakan unsur permainan. (Kusnati, 2018) Kenyataan dalam pembelajaran pun terbukti yang membuat siswa senang dan tidak membosankan karena ada unsur menggulirkan soal dan waktu yang ditentukan yang membuat siswa berlomba-lomba dan memikirkan soal ataupun jawaban secara cepat.

Pada kelas eksperimen pada metode *Rolling Question* siswa dituntut mampu dalam membuat soal sendiri dan mengerjakan soal dari temannya dengan cara digulir. Itu menyebabkan siswa termotivasi dalam belajar untuk mau berpikir, mau membuat soal dan mampu menyelesaikan soal tersebut. (Kusnati, 2017) Maka dalam pembelajaran guru harus merancang pembelajaran yang dapat melatih siswa dalam berpikir dan mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

Menurut Kusnanti, pembelajaran dengan menggunakan *Rolling Question* dapat melatih kreativitas siswa dalam belajar. Siswa menemukan soal, membuat sendiri soal dan menemukan jawaban sendiri, bisa dijadikan indikator siswa tersebut kreatif dan juga memahami materi dengan siswa membuat soal sendiri beserta jawabnya. (Kusnati, 2018) Itu terbukti bahwasannya dalam pembelajaran siswa mampu membuat soal sendiri serta menjawab soal dari temannya yang berdampak siswa tidak takut dalam mengerjakan soal soal yang diberikan dan mampu menyelesaikannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan data dan analisis yang telah peneliti uraikan pada bab sebelumnya, bahwa terdapat pengaruh dengan metode *Rolling Question* terhadap kreatifitas siswa kelas VIII MTsN 3 Agam tahun pelajaran 2023/2024 hal ini di buktikan di peroleh  $t_{hitung} = 2,842$  dan  $t_{tabel} = 1,29$  dengan dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2020). *Gaya Belajar Matematika Siswa SMP*. Medan: Penerbit Cakra.
- Ariani, S., & Oktavia, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Matematika Metode Rolling Question Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 2 Pagaram . *PRISMA* .
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(4).
- Gultom, R. H., Yafizham, & Hasibuan, E. K. (2022). Perbedaan Pembelajaran Rolling Question Dan Take And Give. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Hasratudin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perdana Publishing.
- Isnaniah. (2017). Peningkatan Kreativitas Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Perkuliahan Media pembelajaran Matematika. *Suska Jurnal Mathematis Education*, 3(2).
- Kusnati. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa Melalui Metode Rolling Question Materi Segitiga Dan Segi Empat Di SMPN 3 Ciawigebang Kabupaten Kuningan. *Jurnal Euclid*, 4(2).
- Kusnati. (2018). Invasi Pembelajaran Matematika Metode Rolling Question Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Siswa Di Kelas VII SMP Ciawigebang Kabupaten Kuningan. *Jurnal Euclid*, 5(1), 55-69.
- M.Ilyas, & Syahid, A. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Al-Aulia*, 4(1).
- Mahmudin, A. (2007). Tinjauan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika. *Pythagoras*, 37-49.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Priyambodo, M., Probosari, R. M., & Indriyanti, N. Y. (2021). Hubungan Kepercayaan Diri Dan Adversity Quotient Dengan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Pada Materi Gerak Dan Gaya. *Jurnal Phenomenon*, 231-244.
- Priyambodo, M., Probosari, R. M., & Indriyanti, N. Y. (2021). Hubungan Kepercayaan Diri Dan Adversity Quotient Dengan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Pada Materi Gerak Dan Gaya. *Jurnal Phenomenon*, 231-244.
- Puspa, M., Imamuddin, M., & Rahmawati. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar siswa SMK N 1 Tanjung Raya. *Jurnal Koloni*, 1(4).
- Putra, D. A., & Fitri, H. D. (2022). *Eksistensi Matematika Dalam Kehidupan Bermasyarakat*.

Yogyakarta: Pustaka Egaliter.

- Rindiantika, Y. (2021). Pentingnya Pengembangan Kreativitas dalam Keberhasilan Pembelajaran Kajian Teoritik . *Jurnal Intelegensia*.
- Suryanti, Rahmat, T., Imamuddin, M., & Aniswita. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTS. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*.
- Widiani, Y., & Ferolina, N. (2019). Matematika dan lingkungan. *Jurnal Equation, 2*, 40-45.
- Yusuf, M. (2018). *Peengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.