

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RICOSRE TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA SISWA KELAS V MADRASAH
IBTIDAIYAH PADA MATERI BILANGAN CACAH**

Ziya Zahro'ul Ulya¹, Nurul Widayati²

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama
Islam KH. Zainuddin Ponpes Mojosari Nganjuk
ziyazahro38@gmail.com¹, nurulwidayati97@gmail.com²

ABSTRACT

21st-century education requires students to master creative thinking skills, including in mathematics learning. However, preliminary observations in grade V of MI Darul Muta'allimin Cepoko showed that students' mathematical creative thinking ability was still low because learning tended to be teacher-centered and demanded a single method of solving problems. This study aimed to examine the effect of the RICOSRE learning model (Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving, and Extending the Problem Solving) on students' mathematical creative thinking ability in the topic of whole numbers. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The subjects were 32 fifth-grade students selected through purposive sampling, consisting of an experimental class (16 students, treated with the RICOSRE model) and a control class (16 students, conventional learning). Data were collected through essay tests (pretest and posttest) and a student response questionnaire, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, the Independent Samples T-Test, and simple linear regression with SPSS. The results showed that the experimental class's posttest mean (87.19) was higher than the control class's (79.69), with a t-test significance value of 0.004 ($p < 0.05$). The regression analysis produced the equation $Y = 24.311 + 0.710X$ with a significance of 0.006 and a coefficient of determination (R Square) of 0.433, meaning the RICOSRE model contributed 43.3% to students' mathematical creative thinking ability. It is concluded that the RICOSRE learning model has a positive and significant effect on the mathematical creative thinking ability of fifth-grade students in the topic of whole numbers.

Keywords: *RICOSRE model, creative thinking, mathematics, elementary school, whole numbers*

ABSTRAK

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif, termasuk dalam pembelajaran matematika. Namun, observasi awal di kelas V MI Darul Muta'allimin Cepoko menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa masih rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan menuntut satu cara penyelesaian soal. Penelitian ini bertujuan untuk

menguji pengaruh model pembelajaran RICOSRE (Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving, dan Extending the Problem Solving) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada materi bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu (quasi-experiment) dengan desain nonequivalent control group. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas V yang dipilih dengan teknik purposive sampling, terdiri atas kelas eksperimen (16 siswa, diberi perlakuan model RICOSRE) dan kelas kontrol (16 siswa, pembelajaran konvensional). Data dikumpulkan melalui tes uraian (pretest dan posttest) serta angket respon siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, uji Independent Samples T-Test, dan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (87,19) lebih tinggi daripada kelas kontrol (79,69), dengan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,004 ($p < 0,05$). Hasil analisis regresi menghasilkan persamaan $Y = 24,311 + 0,710X$ dengan signifikansi 0,006 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,433, yang berarti model RICOSRE menyumbang 43,3% terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Disimpulkan bahwa model pembelajaran RICOSRE berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V pada materi bilangan cacah.

Kata Kunci: model RICOSRE, berpikir kreatif, matematika, sekolah dasar, bilangan cacah

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik menguasai empat kompetensi utama, yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Di Indonesia, tuntutan tersebut diakomodasi melalui Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran fleksibel, berpusat pada peserta didik, dan penguatan kompetensi esensial (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2022). Pada jenjang madrasah ibtidaiyah, kurikulum ini menuntut guru berperan sebagai

fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna, khususnya dalam pembelajaran matematika, agar peserta didik tidak hanya mampu menyelesaikan soal secara prosedural, tetapi juga mampu menghasilkan ide, strategi, dan solusi alternatif yang inovatif.

Kenyataan di lapangan menunjukkan kesenjangan antara harapan kurikulum dan kondisi riil pembelajaran. Observasi awal di kelas V MI Darul Muta'allimin Cepoko mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa

masih tergolong rendah: siswa terbiasa menyelesaikan soal cerita hanya dengan satu strategi yang sama dan kesulitan mengemukakan solusi alternatif ketika dihadapkan pada soal baru. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran matematika di banyak sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan latihan soal rutin dengan satu jawaban benar, sehingga kurang melatih siswa mengembangkan fluency, flexibility, originality, dan elaboration dalam berpikir (Irwan & Kamarudin, 2021; Utomo Aji, Aziz, & Hidajat, 2024).

Salah satu model pembelajaran yang berpotensi menjawab persoalan tersebut adalah model RICOSRE, yang dikembangkan oleh Mahanal dan Zubaidah (2017) untuk memberdayakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills) abad ke-21. Model ini terdiri atas enam tahap yang sistematis, yaitu Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving, dan Extending the Problem Solving, yang mengarahkan siswa membaca dan memahami masalah, mengidentifikasi informasi penting, menyusun serta

menguji solusi, dan menelaah kembali hasil yang diperoleh (Mahanal & Zubaidah, 2015, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model RICOSRE pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Revayani dan Pramudiani (2022) menemukan bahwa RICOSRE meningkatkan keterampilan berpikir kreatif IPA siswa kelas V sekolah dasar. Khoiriyah (2024) menunjukkan bahwa RICOSRE berbantuan media question card meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan self-efficacy peserta didik, sementara Sabilla (2025) membuktikan efektivitas RICOSRE berbantuan Scratch terhadap hasil belajar siswa SMA pada materi fungsi kuadrat. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian RICOSRE tersebut dilaksanakan pada jenjang SMP, SMA, atau mata pelajaran IPA, sedangkan bukti empiris mengenai pengaruh RICOSRE secara khusus terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah masih sangat terbatas. Penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif matematika pada jenjang dasar sendiri juga masih lebih banyak

membahas pendekatan lain, seperti open-ended (Widianti, 2020) atau soal berbasis HOTS tanpa model pembelajaran tertentu (Afifah & Nugraheni, 2024), tanpa mengaitkannya dengan sintaks RICOSRE.

Kesenjangan penelitian tersebut menjadi dasar urgensi penelitian ini. Penelitian ini memberikan kebaruan dengan menguji secara empiris pengaruh model pembelajaran RICOSRE terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V pada materi bilangan cacah, sebuah kombinasi jenjang (sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah), mata pelajaran (matematika), dan materi (bilangan cacah dalam bentuk soal cerita) yang belum banyak diteliti pada kajian RICOSRE sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penerapan model pembelajaran RICOSRE, mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematika antara siswa yang belajar menggunakan model RICOSRE dan model konvensional, serta mengetahui besarnya pengaruh model RICOSRE terhadap kemampuan berpikir kreatif

matematika siswa kelas V MI Darul Muta'allimin Cepoko.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal, yaitu penelitian yang bertujuan mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan metode pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experiment) dengan desain nonequivalent control group design, yang melibatkan satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen tanpa pengacakan subjek secara penuh. Masing-masing kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di MI Darul Muta'allimin Cepoko, Nganjuk, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V-A dan V-B yang berjumlah 32 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling: kelas V-A (16 siswa; 4 perempuan dan 12 laki-laki)

ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas V-B (16 siswa; 6 perempuan dan 10 laki-laki) ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran RICOSRE. Kedua kelas dipilih karena memiliki karakteristik yang relatif setara, meliputi jumlah siswa, tingkat perkembangan kognitif, materi yang dipelajari, kemampuan awal matematika, serta diajar oleh guru yang sama, sehingga perbedaan hasil belajar yang diperoleh dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran RICOSRE (X), yaitu model pembelajaran yang terdiri atas tahapan Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing, dan Extending. Variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa (Y), yang diukur melalui empat indikator: fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (keterincian) dalam menyelesaikan soal cerita bilangan cacah.

Instrumen penelitian terdiri atas tes uraian dan angket respon siswa.

Tes kemampuan berpikir kreatif matematika berupa lima butir soal uraian pada materi bilangan cacah yang disusun berdasarkan empat indikator berpikir kreatif, dengan skor maksimal 20 yang dikonversi ke skala 0-100. Angket respon siswa terdiri atas 20 item berskala Likert (1-4) yang disusun berdasarkan enam tahap model RICOSRE dan diberikan kepada kelas eksperimen setelah pembelajaran selesai. Validitas instrumen diuji melalui dua tahap, yaitu validitas isi melalui penilaian ahli (dosen pembimbing dan guru matematika) dan validitas empiris menggunakan korelasi Product Moment Pearson ($r_{\text{tabel}} = 0,361$ pada taraf signifikansi 0,05); seluruh butir instrumen tes dan angket dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS, dengan hasil $\alpha = 0,756$ untuk angket model RICOSRE dan $\alpha = 0,820$ untuk tes kemampuan berpikir kreatif, yang keduanya berada di atas batas reliabilitas 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Teknik pengumpulan data meliputi tes (pretest dan posttest), angket respon siswa, observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan

dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif (mean, median, modus) dan statistik inferensial. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk (data dinyatakan normal apabila $\text{Sig.} > 0,05$) dan uji homogenitas menggunakan uji Levene (data dinyatakan homogen apabila $\text{Sig.} > 0,05$). Uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples T-Test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran RICOSRE (berdasarkan skor angket respon siswa) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, dengan kriteria model berpengaruh signifikan apabila nilai $\text{Sig.} < 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Data pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif

matematika siswa pada kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	78,00	87,18	75,00	79,68
Median	80	90	75	80
Modus	80	90	75	75
Jumlah siswa	16	16	16	16

Kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada kedua kelas mengalami peningkatan dari pretest ke posttest. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 78,00 menjadi 87,18, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 75,00 menjadi 79,68. Secara deskriptif, peningkatan pada kelas eksperimen (9,18 poin) lebih besar dibandingkan kelas kontrol (4,68 poin), yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran RICOSRE memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

Hasil angket respon siswa terhadap penerapan model RICOSRE pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,13, yang termasuk kategori sangat baik. Dari 16 siswa, sebanyak 9 siswa berada pada

kategori sangat baik (interval 90-95), 5 siswa kategori baik (84-89), 1 siswa kategori cukup (78-83), dan 1 siswa kategori kurang (72-77). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa pembelajaran dengan model RICOSRE menarik dan membantu mereka memahami materi bilangan cacah, sekaligus mendorong keaktifan berdiskusi dan keberanian menyampaikan pendapat.

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,084 pada kelas eksperimen dan 0,135 pada kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pada kedua kelas berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji Levene menghasilkan nilai statistik sebesar 0,040 ($df_1 = 1$; $df_2 = 30$) dengan signifikansi 0,842 ($> 0,05$), sehingga varians data kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Uji Perbedaan dan Uji Pengaruh

Uji Independent Samples T-Test dilakukan terhadap nilai posttest kedua kelas untuk mengetahui ada

tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematika. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Samples T-Test

Kelas	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	87,19	-3,081	30	0,004
Kontrol	79,69	-3,081	29,991	0,004

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematika yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model RICOSRE dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional, dengan selisih rata-rata posttest sebesar 7,50 poin.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh model RICOSRE, dilakukan analisis regresi linear sederhana dengan skor angket respon siswa sebagai variabel bebas (X) dan skor kemampuan berpikir kreatif matematika sebagai variabel terikat (Y). Hasil analisis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koef. Regresi	t	Sig.
Konstanta	24,311	1,253	0,231
Model RICOSRE (X)	0,710	3,271	0,006

Hasil analisis menghasilkan persamaan regresi $Y = 24,311 + 0,710X$. Koefisien regresi variabel X bernilai positif sebesar 0,710 dengan signifikansi 0,006 ($< 0,05$), yang berarti setiap peningkatan penerapan model RICOSRE diikuti oleh peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Uji kelayakan model (uji F) menghasilkan F-hitung sebesar 10,700 dengan signifikansi 0,006 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa model regresi layak digunakan. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,433 menunjukkan bahwa model pembelajaran RICOSRE memberikan kontribusi pengaruh sebesar 43,3% terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, sedangkan 56,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti kemampuan awal siswa, motivasi belajar, dan dukungan lingkungan belajar.

Pembahasan

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen diterapkan melalui enam

tahap RICOSRE. Pada tahap Reading, siswa membaca dan memahami soal cerita bilangan cacah secara mandiri, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan pemahaman awal sebagai dasar pembentukan pengetahuan baru. Tahap Identifying the Problem melatih siswa mengenali informasi yang diketahui dan ditanyakan, sesuai dengan teori pemrosesan informasi yang menekankan proses menerima, mengorganisasi, dan mengolah informasi sebelum menghasilkan jawaban. Pada tahap Constructing the Solution dan Solving the Problem, siswa menyusun serta menerapkan strategi penyelesaian, yang selaras dengan teori belajar kognitif yang menitikberatkan pentingnya proses berpikir aktif dalam mengolah informasi. Tahap Reviewing the Problem Solving melatih siswa mengevaluasi kembali ketepatan jawaban, mencerminkan prinsip metakognitif, sedangkan tahap Extending the Problem Solving memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan solusi alternatif atau menyusun soal serupa, yang secara langsung mendukung indikator flexibility dan originality dalam berpikir kreatif.

Temuan bahwa kelas eksperimen memperoleh kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($\text{Sig.} = 0,004 < 0,05$) sejalan dengan penelitian Khoiriyah (2024) yang menunjukkan RICOSRE mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, serta memperkuat temuan Revayani dan Pramudiani (2022) yang membuktikan pengaruh positif RICOSRE terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, meskipun pada mata pelajaran IPA. Konsistensi hasil pada mata pelajaran yang berbeda (IPA maupun matematika) menguatkan argumen bahwa struktur sintaks RICOSRE secara umum efektif melatih aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration, sebagaimana juga ditemukan pada jenjang yang lebih tinggi oleh Sabilla (2025).

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen terjadi karena model RICOSRE memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif memahami masalah, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menemukan berbagai alternatif penyelesaian soal cerita bilangan cacah, alih-alih hanya menerima satu

prosedur penyelesaian dari guru sebagaimana pada kelas kontrol. Hasil regresi yang menunjukkan kontribusi RICOSRE sebesar 43,3% memperkuat temuan tersebut secara kuantitatif, sekaligus mengonfirmasi bahwa sebagian besar varians kemampuan berpikir kreatif matematika siswa (56,7%) masih dipengaruhi faktor-faktor di luar model pembelajaran, seperti kemampuan awal, motivasi, dan dukungan belajar di rumah, yang perlu menjadi perhatian penelitian selanjutnya (Widianti, 2020; Utomo Aji et al., 2024).

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif kecil (32 siswa) dan cakupan yang terbatas pada satu sekolah serta satu materi (bilangan cacah), sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Meskipun demikian, temuan ini memberikan bukti empiris awal yang mengisi kekosongan penelitian mengenai penerapan model RICOSRE pada pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, yang selama ini lebih banyak diuji pada jenjang SMP, SMA, atau mata pelajaran IPA.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran RICOSRE, yang diterapkan melalui enam tahap (Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solving, dan Extending the Problem Solving), berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V pada materi bilangan cacah. Hal ini dibuktikan melalui uji Independent Samples T-Test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,004 ($< 0,05$) dengan rata-rata posttest kelas eksperimen (87,19) lebih tinggi daripada kelas kontrol (79,69), serta melalui uji regresi linear sederhana yang menghasilkan persamaan $Y = 24,311 + 0,710X$ dengan signifikansi 0,006 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,433, yang berarti model RICOSRE menyumbang 43,3% terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa model RICOSRE dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya pada

materi yang berbentuk soal cerita seperti bilangan cacah. Guru disarankan mengadopsi tahapan RICOSRE secara konsisten untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif, sedangkan penelitian selanjutnya disarankan menguji model ini pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain, mengingat 56,7% varians kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam penelitian ini masih dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., & Nugraheni, E. A. (2024). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan masalah berbasis HOTS pada materi lingkaran. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 65–79.
<https://doi.org/10.15642/jrpm.2024.9.1.65-79>
- Helmiati. (2012). Model pembelajaran. Aswaja Pressindo.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Pengaruh kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 524–532.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 347 Tahun 2022 tentang Pedoman Implementasi

- Kurikulum Merdeka pada Madrasah.
- Khoiriyah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran RICOSRE berbantuan media question card terhadap kemampuan berpikir kreatif dan self efficacy peserta didik. *Skripsi*, 5, 70–80.
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2015). Potensi model pembelajaran RICOSRE dalam meningkatkan high order thinking siswa. *MSOpen FMIPA UM*, 2, 141–157.
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Model pembelajaran RICOSRE yang mampu memberdayakan keterampilan berpikir kreatif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5), 676–685.
- Putri, A., Pohan, R. I., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh kreativitas dan pemikiran alternatif sebagai teori dasar pemecahan masalah dalam matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 583–588.
- Revayani, K. E., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh model pembelajaran RICOSRE terhadap keterampilan berpikir kreatif IPA siswa kelas V SD Negeri Jatirahayu II Bekasi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 366–374. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.301>
- Sabilla, Y. S. (2025). Efektivitas model pembelajaran RICOSRE (Reading, Identifying, Constructing, Solving, Reviewing, Extending) berbantuan Scratch terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam materi fungsi kuadrat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 1028–1038. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4091>
- Tabrani, A. A., Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). Model-model pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 14716.
- Utomo Aji, S., Aziz, T. A., & Hidajat, F. A. (2024). Kemampuan berpikir kreatif di Indonesia: Sebuah kajian literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>
- Widianti, R. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Ilmiah Pendidikan*, 7, 43–48.