

**PENGARUH METODE *GENERATIVE LEARNING* TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN  
POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK SMP NEGERI 1 TANGGUL**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Imam Asnawi  
NIM 1410251046**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**2018**

**PENGARUH METODE *GENERATIVE LEARNING* TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN  
POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK SMP NEGERI 1 TANGGUL**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Imam Asnawi  
NIM 1410251046**



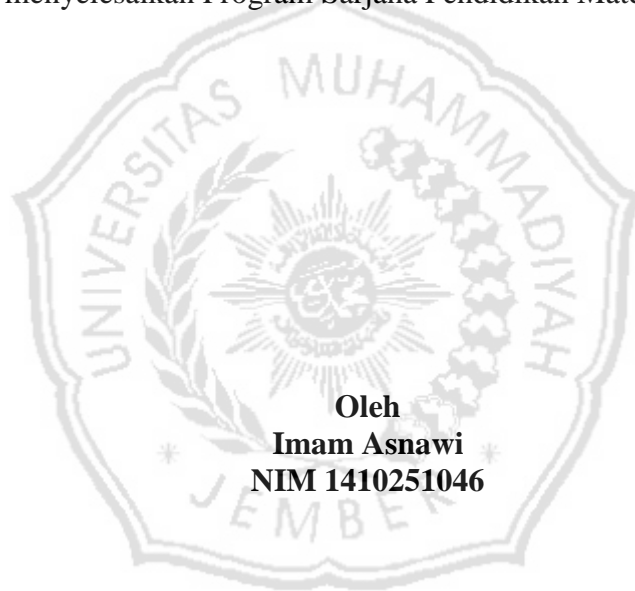
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**2018**

**PENGARUH METODE *GENERATIVE LEARNING* TERHADAP  
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN  
POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK SMP NEGERI 1 TANGGUL**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Matematika



Oleh  
**Imam Asnawi**  
**NIM 1410251046**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
2018**



## MOTTO

Sesungguhnya setelah kesusahan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh – sungguh (urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.

(QS Al-Insyiroh : 6-8)



## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Imam Asnawi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 10 Juli 2018  
Pembimbing I

Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si.  
NIP. 195912291988032002



## HALAMAN PENGESAHAN

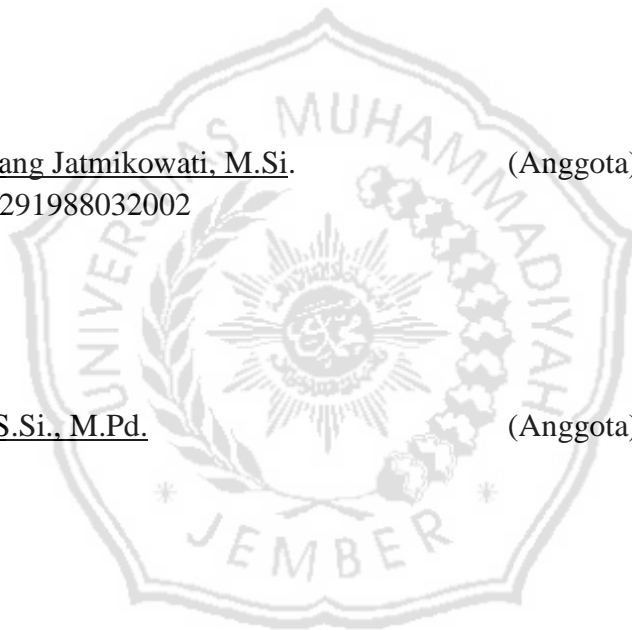
Skripsi oleh Imam Asnawi ini telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Juli 2018

Dewan Penguji,

Hana Puspita Eka Firdaus, S.Pd., M.Pd. (Ketua)  
NPK. 15 03 636

Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (Anggota)  
NIP. 195912291988032002

Abdul Jalil, S.Si., M.Pd. (Anggota)  
NIDN.



Mengetahui,  
Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Mochamad Hatip, M.Pd  
NPK. 87 02 165

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul: "Pengaruh Metode *Generative Learning* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Pokok Bahasan Kubus dan Balok SMP Negeri 1 Tanggul". Serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Matematika program strata satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang banyak memberikan arahan, koreksi, bimbingan dan dorongan dengan penuh kesabaran. Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang sesuai dari Allah SWT.

Dengan penuh kesadaran Penulis menyampaikan permohonan maaf atas kekurangan yang masih ada pada penulisan skripsi ini, semoga bisa menjadi koreksi bersama untuk perbaikan selanjutnya.

Jember, 8 Juli 2018

Penulis



## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk dapat memperoleh gelar derajat kesarjanaan di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, maka segala hambatan dan kesulitan yang penulis hadapi dapat teratasi. Oleh karena itu sangatlah tepat kiranya jika dalam kesempatan ini penyusun menghaturkan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Ir. Muhammad Hazmi, DESS, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jember
2. Dr. Mochamad Hatip, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Jember
3. Nurul Imamah Ah, M.Si, selaku Ketua Program Studi Matematika Universitas Muhammadiyah Jember
4. Ibu Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si dan Abdul Jalil, S.Si., M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Semua dosen Prodi Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Jember
6. Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri 1 Tanggul
7. Semua teman-teman MATEMATIKA angkatan 2014 terimakasih atas kebersamaannya, bantuannya, *support* nya selama ini.
8. Teman-teman MATEMATIKA angkatan 2014 kelas B terimakasih atas pelajaran, pengalaman, dan kebersamaannya selama ini.

9. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Jember yang memberikan kebanggaan, kewibawaan, dan dorongan kepada penulis.

Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disampaikan terima kasih atas semua bantuannya dan bimbingannya.

Jember, 8 Juli 2018



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan hormat dipersembahkan kepada

1. Keluarga Besar Bapak Ibu, dan Kakak tercinta yang telah menyayangi dan mengasihiku setulus hati. Sebening cinta dan sesuci doa
2. Almamater tercinta, Universitas Muhammadiyah Jember.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN LOGO .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
UNGKAPAN TERIMA KASIH.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Definisi Operasional.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran .....	7
2.1.2 Metode Pembelajaran .....	7
2.1.3 Metode <i>Generative Learning</i> .....	8
2.1.4 Kreativitas.....	11
2.1.5 Hasil Belajar .....	15
2.1.6 Keterkaitan antara Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar .....	16
2.1.7 Luas Permukaan Serta Volume Kubus Dan Balok.....	18
2.2 Hipotesis .....	22
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Desain Penelitian.....	24
3.3 Prosedur Penelitian.....	25
3.4 Populasi Dan Sampel .....	26
3.4.1 Populasi .....	26
3.4.2 Sampel .....	26

3.5 Lokasi Penelitian .....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6.1 Observasi .....	27
3.6.2 Tes .....	28
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	28
3.7.1 Lembar Observasi .....	28
3.7.2 Tes Uraian .....	29
3.7.2.1 Validitas .....	30
3.7.2.2 Reliabilitas .....	32
3.7.2.3 Daya Pembeda .....	33
3.7.2.4 Indeks Kesukaran .....	35
3.8 Teknik Analisis Data .....	36
3.8.1 Analisis Regresi Linier Sederhana .....	37

## **BAB 1V HASIL PENELITIAN**

4.1 Deskripsi Data .....	42
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	42
4.2 Hasil Penelitian .....	42
4.2.1 Hasil Observasi .....	42
4.2.2 Hasil <i>Pre-Test</i> .....	44
4.2.3 Hasil <i>Post-Test</i> .....	44
4.3 Analisis Data .....	45
4.3.1 Pengaruh Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Kreativitas.....	45
4.3.1.1 Menentukan Persamaan Regresi Linier Sederhana .....	46
4.3.1.2 Uji Linieritas dan Uji Signifikansi Regresi Linier Sederhana.....	46
4.3.1.3 Uji Signifikansi Koefisien Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	47
4.3.1.4 Menentukan Koefisien Korelasi dan Uji Signifikansi Koefisien Korelasi .....	48
4.3.1.5 Menentukan Koefisien Determinasi .....	49
4.3.2 Pengaruh Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Hasil Belajar .	50
4.3.2.1 Menentukan Persamaan Regresi Linier Sederhana .....	50
4.3.2.2 Uji Linieritas dan Uji Signifikansi Regresi Linier Sederhana.....	50
4.3.2.3 Uji Signifikansi Koefisien Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	52
4.3.2.4 Menentukan Koefisien Korelasi dan Uji Signifikansi Koefisien Korelasi .....	52
4.3.2.5 Menentukan Koefisien Determinasi .....	54

## **BAB V PEMBAHASAN**

5.1 Kreativitas .....	55
5.1.1 <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kreativitas .....	57
5.1.2 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	57

5.2 Hasil Belajar .....	58
5.2.1 <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil Belajar.....	58
5.2.2 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	59
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
6.1 Kesimpulan .....	62
6.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	64
LAMPIRAN.....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tahapan Metode <i>Generative Learning</i> .....	10
2.2 Komponen Kunci Berfikir Kreatif dan Karakteristiknya .....	14
2.3 Tingkatan Kreativitas Dan Karakteristiknya.....	15
3.1 Lembar Observasi Kreativitas Siswa .....	29
3.2 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen.....	31
3.3 Hasil Perhitungan Validitas.....	31
3.4 Kriteria Reliabilitas Instrumen .....	33
3.5 Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	33
3.6 Kriteria Daya Pembeda Instrumen .....	34
3.7 Hasil Perhitungan Daya Pembeda.....	34
3.8 Kriteria Indeks Kesukaran.....	36
3.9 Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran .....	36
4.1 Hasil Observasi Sebelum Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Generative Learning</i> .....	43
4.2 Hasil Observasi Sesudah Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Generative Learning</i> .....	43
4.3 Nilai <i>Pre-Test</i> Peserta Didik untuk Kreativitas dan Hasil Belajar.....	44
4.4 Nilai <i>Post-Test</i> Peserta Didik untuk Kreativitas dan Hasil Belajar....	44
4.5 Hasil <i>Output</i> Nilai Kreativitas dengan SPSS untuk Persamaan Regresi Linier Sederhana .....	46
4.6 Hasil <i>Output</i> Nilai Kreativitas dengan SPSS untuk Uji Linieritas.....	46
4.7 Hasil <i>Output</i> Nilai Kreativitas dengan SPSS untuk Uji Signifikan ...	47
4.8 Hasil <i>Output</i> Nilai Kreativitas dengan SPSS untuk Uji Signifikan Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	48
4.9 Hasil <i>Output</i> Nilai Kreativitas dengan SPSS untuk Koefisien Korelasi .....	48
4.10 Hasil <i>Output</i> Nilai Kreativitas dengan SPSS untuk Uji Signifikan Korelasi .....	49
4.11 Hasil <i>Output</i> Nilai Hasil Belajar dengan SPSS Untuk Persamaan Regresi Linier Sederhana .....	50
4.12 Hasil <i>Output</i> Nilai Hasil Belajar dengan SPSS Untuk Uji Linieritas .....	51
4.13 Hasil <i>Output</i> Nilai Hasil Belajar Dengan SPSS Untuk Uji Signifikan .....	51
4.14 Hasil <i>Output</i> Nilai Hasil Belajar Dengan SPSS Untuk Uji Signifikan Persamaan Regresi Linier Sederhana.....	52
4.15 Hasil <i>Output</i> Nilai Hasil Belajar Dengan SPSS Untuk Koefisien Korelasi .....	53
4.16 Hasil <i>Output</i> Nilai Hasil Belajar Dengan SPSS Untuk Uji Signifikan Korelasi.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kubus .....	18
2.2 Balok .....	19
2.3 kubus dengan satuan .....	20
2.4 Balok dengan satuan .....	21
3.1 <i>One Grup Pre-Test Post-Test Desaign</i> .....	24





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Matriks Penelitian .....	68
2. Silabus .....	70
3. Kisi - Kisi Soal <i>Try Out</i> .....	72
4. Soal <i>Try Out</i> .....	73
5. Kunci Jawaban <i>Try Out</i> .....	74
6. Perhitungan <i>Try Out</i> .....	79
7. Soal <i>Pre-Test</i> .....	86
8. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik <i>Pre-Test</i> .....	87
9. Pedoman Penskoran Kreativitas Peserta Didik <i>Pre-Test</i> .....	89
10. Pedoman Penskoran Hasil Belajar Peserta Didik <i>Pre-Test</i> .....	91
11. RPP Pertemuan 1 .....	93
12. RPP Pertemuan 2 .....	107
13. Soal Post-Test .....	120
14. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik <i>Post-Test</i> .....	121
15. Pedoman Penskoran Kreativitas Peserta Didik <i>Post-Test</i> .....	123
16. Pedoman Penskoran Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post-Test</i> .....	125
17. Daftar Hadir Peserta Didik .....	127
18. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik <i>Pre-Test</i> .....	128
19. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik <i>Post-Test</i> .....	131
20. Daftar Nilai Peserta Didik <i>Pre-Test</i> .....	134
21. Daftar Nilai Peserta Didik <i>Post-Test</i> .....	135
22. Perhitungan Analisis Kreativitas .....	136
23. Perhitungan Analisis Hasil Belajar .....	144
24. Perhitungan SPPS Kreativitas .....	152
25. Perhitungan SPPS Hasil Belajar .....	156
26. Pernyataan Keaslian Tulisan .....	160
27. Riwayat Hidup .....	161
28. Tabel t.....	162
29. Tabel F .....	163
30. Surat Keterangan Penelitian.....	164
31. Dokumentasi penelitian.....	165

## ABSTRAK

Asnawi, Imam. 2018. *Pengaruh Metode Generative Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Pokok Bahasan Kubus Dan Balok SMP Negeri 1 Tanggul*, Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si., (2) Abdul Jalil, S.Si., M.Pd.

**Kata Kunci:** Metode *Generative Learning*, Kreativitas, Hasil Belajar.

Latar belakang penelitian ini adalah peserta didik kurang kreatif dan terlalu pasif dalam kegiatan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sudah sering digunakan sehingga sulit untuk mencapai kreativitas dan keberhasilan peserta didik.

Masalah dalam penelitian ini adalah (1) apakah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul? (2) apakah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap kreativitas dengan menggunakan *Generative Learning* (2) untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan *Generative Learning*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* dengan desain *One Grup Pre-test Post-test Design*. Pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 05 Mei sampai 14 Mei 2018 di kelas VIII C SMP Negeri 1 Tanggul. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tingkat kemampuan berfikir kreatif peserta didik adalah tidak kreatif, kurang kreatif, cukup kreatif, kreatif dan sangat kreatif. Pada hasil tes setelah dilakukan analisis regresi linier sederhana didapatkan untuk kreativitas peserta didik  $F_{hitung} = 335,008 > F_{tabel} = 4,20$  dan untuk hasil belajar  $F_{hitung} = 160,455 > F_{tabel} = 4,20$ .

Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul dan terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul.

## ABSTRACT

Asnawi, Imam. 2018. Effect of Generative Learning Methods Against Creativity and Learning Outcomes Learners Learned With Cubes And Blocks SMP Negeri 1 Tanggul, Thesis Mathematics Education Program, Faculty of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Jember. Advisor: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si., (2) Abdul Jalil, S.Si., M.Pd.

**Keywords:** Generative Learning Method, Creativity, Learning Outcomes.

The background of this study is the students are less creative and too passive in the learning process activities. Learning models that have been used frequently so that it is difficult to achieve the creativity and success of students.

Problems in this study are (1) is there any influence of Generative Learning method toward creativity of class VIII students of SMP Negeri 1 Tanggul ? (2) is there any influence of Generative Learning method toward learning outcomes of students of class VIII SMP Negeri 1 Tanggul ?. The purpose of this research is (1) to know the influence of creativity by using Generative Learning (2) to know the effect to result of learning by using Generative Learning.

The type of research used is Quasi Eksperimen Design with One Group Pre-test Post-test Design. Implementation of the research is on May 5 to May 14, 2018 in class VIII C SMP Negeri 1 Tanggul. The researcher uses two methods of data collection, namely observation and test. The instruments used are observation sheets and test questions.

Based on the results of research obtained level of creative thinking ability of learners is not creative, less creative, creative enough, creative and very creative. In the test results after a simple linear regression analysis was obtained for the creativity of students  $F_{\text{count}} = 335,008 > F_{\text{table}} = 4.20$  and for the learning result  $F_{\text{count}} = 160.455 > F_{\text{table}} = 4.20$ .

The conclusion of this research is that there is influence of Generative Learning method toward creativity of students of class VIII SMP Negeri 1 Tanggul and there is influence of Generative Learning method toward student learning result of class VIII SMP Negeri 1 Tanggul.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT REMAJA ROSDAKARTA
- Daryanto, dan Karim, Syaiful. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta. GAVA MEDIA
- Hamdani, Dedy. Dkk. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu*. Dalam Jurnal Exacta Vol X No 1 Juni 2012 (Online). Tersedia ([http://repository.unib.ac.id/496/1/10.Isi\\_vol\\_x\\_2012-Dedy\\_Hamdani\\_20079-088.pdf](http://repository.unib.ac.id/496/1/10.Isi_vol_x_2012-Dedy_Hamdani_20079-088.pdf)). Diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- Harum. Cut Luthfia. Dkk. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Generatif Berbantu Simulasi Physics Education Technology (PHET) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Dalam JIM pendidikan fisika Vol 2 No1 Januari 2017(Online). Tersedia di (<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikanfisika/article/view/2135/110>). Diakses tanggal 27 Maret 2018)
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Lislina. Dkk. 2016. *Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Materi Segitiga*. Dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran Vol 5 No 11 2016. Tersedia di (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17409/14837>). Diakses tanggal 27 Maret 2018)
- Lestari, K. E dan Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung. PT. Refika Aditama
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT REMAJA ROSDAKARTA
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta. GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA
- Richardo. Rino. Dkk. 2014. *Tingkat kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika divergen ditinjau dari gaya belajar siswa (studi pada siswa kelas IX MTs Negeri Plupuh Kabupaten Sragen semester gasal tahun pelajaran 2013/2014)*. Dalam Jurnal Elektronik pembelajaran matematika Vol 2 No 2 Tahun 2014. (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/3912/2753>). Diakses tanggal 27 Maret 2018.)

- Rosdianto. Haris. 2017. *Pengaruh model generative learning terhadap hasil belajar Ranah Kognitif siswa pada materi Hukum Newton*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Haris\\_Rosdianto/publication/320263491\\_Pengaruh\\_Model\\_Generative\\_Learning\\_Terhadap\\_Hasil\\_Belajar\\_Ranah\\_Kognitif\\_Siswa\\_Pada\\_Materi\\_Hukum\\_Newton/links/59d84f7eaca272e6095f9843/Pengaruh-Model-Generative-Learning-Terhadap-Hasil-Belajar-Ranah-Kognitif-Siswa-Pada-Materi-Hukum-Newton.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Haris_Rosdianto/publication/320263491_Pengaruh_Model_Generative_Learning_Terhadap_Hasil_Belajar_Ranah_Kognitif_Siswa_Pada_Materi_Hukum_Newton/links/59d84f7eaca272e6095f9843/Pengaruh-Model-Generative-Learning-Terhadap-Hasil-Belajar-Ranah-Kognitif-Siswa-Pada-Materi-Hukum-Newton.pdf). diakses tanggal 27 Maret 2018.
- Ruhimat, Toto. Dkk, (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sari. NLP. Dkk. 2014. *Model Pembelajaran Generatif Berbasis Lingkungan Sekolah Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Gugus Abiansemal*. Dalam e-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha jurusan PGSD Vol 2 No 1 Tahun 2014.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1881/1633>. Diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- Siswono. TYE. 2004. *Identifikasi Proses Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pengajuan Masalah (Problem Solving) Matematika Berpadu Model Wallas Dan Creative Problem Solving (CPS)*.  
[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31598978/paper04\\_wallasCPS.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598002&Signature=asUmzc6qVa9Dv9d9pkz0PFrINRO%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DIdentifikasi\\_Proses\\_Berpikir\\_Kreatif\\_Sis.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31598978/paper04_wallasCPS.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598002&Signature=asUmzc6qVa9Dv9d9pkz0PFrINRO%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DIdentifikasi_Proses_Berpikir_Kreatif_Sis.pdf). diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- Siswono. TYE. 2004. *Mendorong berfikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah (problem solving)*.  
[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423467/paper04\\_berpikirkreatif2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598794&Signature=D7C%2FR8eMfM6FAk1Cw8a5bEPS7zU%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DMendorong\\_Berpikir\\_Kreatif\\_Siswa\\_Melalui.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423467/paper04_berpikirkreatif2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598794&Signature=D7C%2FR8eMfM6FAk1Cw8a5bEPS7zU%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DMendorong_Berpikir_Kreatif_Siswa_Melalui.pdf). Diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- Siswono.TYE dan Rosydi. AH. 2005 *menilai kreativitas dalam matematika*.  
[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423517/paper05\\_nilaikreatif.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598932&Signature=a%2FYqwVyNJqLSt1Z%2FUFAYcYch4ck%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filena me%3DMenilai\\_Kreativitas\\_Siswa\\_dalam\\_Matemati.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423517/paper05_nilaikreatif.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598932&Signature=a%2FYqwVyNJqLSt1Z%2FUFAYcYch4ck%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filena me%3DMenilai_Kreativitas_Siswa_dalam_Matemati.pdf). Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.)

- Siswono, TYE. 2005. *Upaya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah*.  
[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423532/paper\\_05\\_problemposing.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525599236&Signature=7YLIIOHXEwzCYbFHFxqZvbzR1DA%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DUpaya\\_Meningkatkan\\_Kemampuan\\_Berpikir\\_Kr.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423532/paper_05_problemposing.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525599236&Signature=7YLIIOHXEwzCYbFHFxqZvbzR1DA%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DUpaya_Meningkatkan_Kemampuan_Berpikir_Kr.pdf).  
 Diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- Sugiana, I Nyoman. Dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa Pada Materi Momentum dan Implus*. Dalam jurnal fisika dan teknologi Vol 2 No 2, April 2016 (online). Tersedia di <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/290/283>.  
 Diakses tanggal 27 Maret 2018)
- Sugilar. Hamdani. 2013. *Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan desposisi matematika siswa madrasah tsanawiyah melalui pembelajaran generatif*.  
<http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/32>.  
 Diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Suharsimi, Arikuntho. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT REMAJA ROSDAKARTA
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2012. *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA
- Tuada. Rasydah Nur. Dkk. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Teknik Guide Teaching Terhadap Kentrampilan Proses Sains*.  
<http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/363/346>.  
 Diakses tanggal 27 Maret 2018)
- Wulandari, Ayu. Dkk. 2016. *Implementasi model pembelajaran generatif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada sub materi moluska di kelas X SMA Negeri 01 Sungai Raya*.  
<http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/bioed/article/view/183/150>.  
 Diakses tanggal 11 Mei 2018)

# LAMPIRAN

