

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Kajian teori berisi rumusan definisi konsep dan definisi operasional variabel. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan antara variable-variabel yang terlibat dalam penelitian.

#### A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses memperoleh suatu informasi dan pengetahuan, baik itu dengan cara melihat, mendengarkan, membaca, atau mempelajari. Belajar sangat perlu diperlukan untuk menambah wawasan serta meningkatkan keterampilan. Belajar merupakan suatu proses merubah sikap sehingga akan mengubah sikap secara keseluruhan. Sebagaimana yang telah dikemukakan Verantika (2013. hlm. 10) sebagai berikut :

Belajar dapat diartikan pula suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran akan terjadi apabila individu menghadapi situasi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi dengan insting atau kebiasaan. Adanya kebutuhan akan mendorong individu untuk mengkaji perilaku yang ada dalam dirinya, apakah dapat memenuhi kebutuhan atau tidak. Apabila tidak maka ia harus memperoleh perilaku yang baru dengan proses pembelajaran.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Artinya, dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik agar tercapainya tujuan belajar secara optimal. Tujuan belajar akan tercapai apabila peserta didik dan pendidik bekerja sama dengan baik dalam proses pembelajaran. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulang kembali materi yang telah dipelajarinya, belajar seperti ini disebut "*Rote Learning*". Jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri maka disebut "*Over Learning*". (Verantika, 2013. hlm. 10).

## **B. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek yang dipelajari di sekolah. Berdasarkan Lampiran Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 matematika adalah ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia, mendasari perkembangan teknologi modern, berperan dalam berbagai ilmu, dan memajukan daya pikir manusia. Dapat didefinisikan matematika sebagai ilmu yang tidak terbatas pada angka saja, tetapi keahlian dalam menggunakan prosedur untuk memahami dan mengaplikasikannya.

Ruseffendi (Verantika, 2013, hlm. 11) mendefinisikan “matematika sebagai hasil pemikiran manusia berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran menggunakan simbol, notasi atau lambang yang seragam yang dapat dipahami matematikawan diseluruh dunia”.

Verantika (2013, hlm. 11) menyimpulkan bahwa:

Matematika adalah ilmu yang dapat mengembangkan pola berpikir, hubungan, struktur, ide dan konsep dengan pembuktian yang logis untuk membantu manusia dalam mengatasi permasalahannya. Sehingga dapat kita nyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan individu melalui suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan yang kondisi-kondisi tertentu dapat diamati, diubah, dan dikontrol dalam bidang matematika yang dalam hal ini merupakan hasil pemikiran manusia berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran menggunakan simbol, notasi atau lambang yang seragam yang dapat dipahami matematikawan diseluruh dunia.

Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjang aktivitas seperti kegiatan ekonomi oleh karena itu matematika merupakan pelengkap bagi ilmu lain, maka dari itu pembelajaran matematika pun sangat penting dilakukan untuk mengembangkan pola berpikir sehingga akan mempermudah untuk menyikapi semua permasalahan yang terjadi dalam kehidupan.

### **C. Model Pembelajaran *Osborn***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Osborn***

Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Istilah *brainstorming* mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. Orang menggunakan istilah *brainstorming* untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.

Teknik *brainstorming* (Guntar, 2008, hlm. 1) adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif. *Brainstorming* sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama. *Brainstorming* juga dapat digunakan secara individual. Sentral dari *brainstorming* adalah konsep menunda keputusan. Dalam dunia industri, metode *brainstorming* ini banyak digunakan dalam rangka menyelesaikan suatu masalah.

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Osborn***

(Dahlan, 2006, hlm. 13) mengemukakan tahapan-tahapan pembelajaran untuk memulai *brainstorming*, antara lain:

- 1). Tahap orientasi (Guru menyajikan masalah atau situasi baru kepada siswa).
- 2). Tahap analisa (Siswa merinci bahan yang relevan atas masalah yang ada, dengan kata lain, siswa mengidentifikasi masalah).
- 3). Tahap hipotesis (Siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan).
- 4). Tahap pengeraman (Siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berfikirnya).
- 5). Tahap sintesis (Guru membuat diskusi kelas, siswa diminta mengungkapkan pendapatnya atas permasalahan yang diberikan, menuliskan semua pendapat itu, dan siswa diajak untuk berfikir manakah pendapat yang terbaik)
- 6). Tahap verifikasi (Guru melakukan pemilihan keputusan terhadap gagasan yang diungkapkan siswa sebagai pemecahan masalah terbaik).

### **c. Kelebihan Pembelajaran Model *Osborn***

Model *Osborn* memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Beberapa ahli seperti Sudjana (2001, hlm. 88) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran *Osborn* sebagai berikut:

- 1) Merangsang semua peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan gagasan.
- 2) Menghasilkan jawaban atau pendapat melalui reaksi berantai.
- 3) Penggunaan waktu dapat dikontrol dan model pembelajaran ini dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil.
- 4) Tidak memerlukan banyak alat atau tenaga profesional

### **d. Kekurangan Pembelajaran Model *Osborn***

Pembelajaran model *Osborn* juga memiliki kelemahan jika dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Berikut kelemahan-kelemahan pembelajaran model *Osborn* yang dikemukakan oleh (Sudjana, 2001, hlm. 88) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang kurang perhatian dan merasa terpaksa untuk menyampaikan buah pikirannya.
- 2) Jawaban cenderung mudah terlepas dari pendapat yang berantai.
- 3) Peserta didik cenderung beranggapan bahwa semua pendapatnya diterima.
- 4) Memerlukan evaluasi lanjutan untuk menentukan prioritas pendapat yang disampaikan.
- 5) Anak yang kurang selalu ketinggalan.
- 6) Kandang-kadang pembicara hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.

## **D. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

Berpikir kreatif adalah upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan. Berpikir kreatif menggunakan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sudah nyata ada dan di dalam pikiran kitalah sesungguhnya proses nyata itu berlangsung. Proses ini tidak harus selalu menciptakan suatu konsep-konsep baru, walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang baru hasil dari penggabungan dua atau lebih dari konsep-konsep yang sudah ada. Salah satu aspek lain dari berpikir kreatif ini adalah bermimpi. Kegiatan bermimpi ini, dipercaya sebagai salah satu

kebutuhan penting di dalam cara kerja otak, dan pada kenyataannya memang hanya sedikit sekali orang-orang yang diketahui tidak pernah berimimpi. Bila kita mencoba untuk berpikir secara analitis mungkin suatu bayangan-bayangan yang pernah kita lihat di dalam mimpi itu seolah-olah tidak ada kaitannya antara satu dengan yang lainnya. Bahkan pada kasus-kasus tertentu hal itu terasa sangat mengganggu. Menurut psikologi Gestalt, "Berpikir merupakan keaktifan psikis yang abstrak, yang prosesnya tidak dapat kita amati dengan alat indra kita. Orang dapat berpikir, tetapi berpikir itu tidak dapat diamati secara langsung.

Sujanto (2001, hlm. 56) menyatakan bahwa: "Berpikir ialah gejala jiwa yang dapat menetapkan hubungan-hubungan antara pengetahuan-pengetahuan kita. Berpikir merupakan suatu proses dialektis, artinya selama kita berpikir, pikiran kita mengadakan tanya jawab pikiran kita. Untuk dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita dengan tepat". Menurut Plato (dalam Suryabrata: 2002, hlm. 12): "Berpikir itu adalah berbicara dalam hati". Sehubungan dengan pendapat tersebut ada pendapat (Suryabrata, 2002, hlm. 12) mengatakan bahwa "Berpikir adalah aktivitas ideasional" yaitu: 1. Bahwa berpikir itu adalah aktivitas, jadi subjek yang berpikir aktif. 2. Bahwa aktivitas itu sifatnya ideasional, jadi bukan sensoris dan motoris, walaupun dapat disertai oleh kedua hal itu mempergunakan abstraksi-abstraksi atau "ideas". Kepekaan berpikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah ditentukan para ahli, salah satunya menurut Torrance. Menurut Torrance kemampuan berpikir kreatif terbagi menjadi tiga hal, yaitu:

1. *Fluency* (Kelancaran), yaitu menghasilkan banyak ide dalam berbagai kategori/bidang.
2. *Originality* (Keaslian), yaitu memiliki ide-ide baru untuk memecahkan persoalan.
3. *Elaboration* (Penguraian), yaitu kemampuan memecahkan masalah secara detail

Sedangkan Guilford menyebutkan lima indikator berpikir kreatif, yaitu:

1. Kepekaan (*problem sensitivity*), adalah kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi, atau masalah.

2. Kelancaran (*fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
3. Keluwesan (*flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
4. Keaslian (*originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
5. Elaborasi (*elaboration*), adalah kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan merincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.

#### **E. *Self-Regulated Learning***

*Self-Regulated Learning* Zimmerman (Schunk & Zimmerman, 1998) mengatakan bahwa *self-regulated learning* dapat dikatakan berlangsung bila peserta didik secara sistematis mengarahkan perilaku dan kognisinya dengan cara memberi perhatian pada instruksi tugas tugas, melakukan proses dan mengintegrasikan pengetahuan, mengulang-ulang informasi untuk diingat serta mengembangkan dan memelihara keyakinan positif tentang kemampuan belajar (*self-efficacy*) dan mampu mengantisipasi hasil belajarnya.

Zimmerman (Woolfolk, 2004) mengatakan bahwa *self-regulation* merupakan sebuah proses dimana seseorang peserta didik mengaktifkan dan menopang kognisi, perilaku, dan perasaannya yang secara sistematis berorientasi pada pencapaian suatu tujuan. Ketika tujuan tersebut meliputi pengetahuan maka yang dibicarakan adalah *self-regulated learning*. *Self-regulated learning* dapat berlangsung apabila peserta didik secara sistematis mengarahkan perilakunya dan kognisinya dengan cara memberi perhatian pada instruksi-instruksi, tugas-tugas, melakukan proses dan menginterpretasikan pengetahuan, mengulang-ulang informasi untuk mengingatnya serta mengembangkan dan memelihara keyakinannya positif tentang kemampuan belajar dan mampu mengantisipasi hasil belajarnya (Schunk & Zimmerman, 1989). Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *self-regulated learning* adalah proses bagaimana seorang peserta didik mengatur pembelajarannya sendiri dengan mengaktifkan kognitif, afektif dan perilakunya sehingga tercapai tujuan belajar.

Sumarmo (2011) mengutarakan Kemandirian belajar mahasiswa dalam matematika memuat 9 komponen kemandirian belajar yaitu: 1) Inisiatif dan motivasi belajar intrinsik, 2) Kebiasaan mendiagnosa kebutuhan belajar, 3) Menetapkan tujuan atau target belajar, 4) Memonitor, mengatur, dan mengontrol belajar, 5) Memandang kesulitan sebagai tantangan, 6) Memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, 7) Memilih, menerapkan strategi belajar, 8) Mengevaluasi proses dan hasil belajar, 9) *Self efficacy* atau konsep diri atau kemampuan diri.

Schunk dan Zimmerman (Woolfolk, 2004) mengemukakan model perkembangan *self-regulated learning*. Berkembangnya kompetensi *self-regulated learning* dimulai dari beberapa faktor yaitu:

1. Pengaruh sumber sosial: Berkaitan dengan informasi mengenai akademik yang di peroleh dari lingkungan teman sebaya.
2. Pengaruh lingkungan: Berkaitan dengan orang tua dan lingkungannya, sehingga peserta didik dapat menetapkan rencana dan tujuan akademiknya secara maksimal.
3. Pengaruh personal atau diri sendiri. Berkaitan dengan diri sendiri peserta didik yang memiliki andil untuk memunculkan dorongan bagi dirinya sendiri untuk mencapai tujuan belajarnya.

Di dalam faktor-faktor ini terdapat beberapa level berkembangnya *self regulated learning*.

a. Level pengamatan (observasional)

Peserta didik yang baru awalnya memperoleh hampir seluruh strategi-strategi belajar dari proses pengajaran, pengerjaan tugas, dan dorongan dari lingkungan sosial. Pada level pengamatan ini, sebagian peserta didik dapat menyerap ciri-ciri utama strategi belajar dengan mengamati model, walaupun hampir seluruh peserta didik membutuhkan latihan untuk menguasai kemampuan *self-regulated learning*.

b. Level persamaan (emulative)

Pada level ini peserta didik menunjukkan performansi yang hampir sama dengan kondisi umum dari model. Peserta didik tidak secara langsung meniru model, namun berusaha menyamai gaya atau pola-pola umum saja. Oleh karena

itu, mereka mungkin menyamai tipe pertanyaan model tapi tidak meniru kata-kata yang digunakan oleh model.

c. Level kontrol diri (*self-controlled*)

Peserta didik sudah menggunakan dengan sendiri strategi-strategi belajar ketika mengerjakan tugas. Strategi-strategi yang digunakan sudah terinternalisasi, namun masih dipengaruhi oleh gambaran standar performansi yang ditunjukkan oleh model dan sudah menggunakan proses self-reward.

d. Level pengaturan diri

Level ini merupakan level terakhir dimana peserta didik mulai menggunakan strategi-strategi yang disesuaikan dengan situasi dan termotivasi oleh tujuan serta self-efficacy untuk berprestasi. Peserta didik memilih kapan menggunakan strategi-strategi khusus dan mengadaptasinya untuk kondisi yang berbeda, dengan sedikit petunjuk dari model atau tidak ada.

e. *Strategi self-regulated learning*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zimmerman (Schunk & Zimmerman, 1998) ditemukan empat belas strategi *self-regulated learning* sebagai berikut:

1. Evaluasi terhadap diri (*self-evaluating*)

Merupakan inisiatif peserta didik dalam melakukan evaluasi terhadap kualitas dan kemajuan pekerjaannya.

2. Mengatur dan mengubah materi pelajaran (*organizing and transforming*)

Peserta didik mengatur materi yang dipelajari dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar. Perilaku ini dapat bersifat covert dan overt.

3. Membuat rencana dan tujuan belajar (*goal setting & planning*)

Strategi ini merupakan pengaturan peserta didik terhadap tugas, waktu, dan menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan tujuan tersebut.

4. Mencari informasi (*seeking information*)

Peserta didik memiliki inisiatif untuk berusaha mencari informasi di luar sumber-sumber sosial ketika mengerjakan tugas.

5. Mencatat hal penting (*keeping record & monitoring*)

Peserta didik berusaha mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan topik yang dipelajari.

6. Mengatur lingkungan belajar (*environmental structuring*)  
Peserta didik berusaha mengatur lingkungan belajar dengan cara tertentu sehingga membantu mereka untuk belajar dengan lebih baik.
7. Konsekuensi setelah mengerjakan tugas (*self consequating*)  
Peserta didik mengatur atau membayangkan reward dan punishment bila sukses atau gagal dalam mengerjakan tugas atau ujian.
8. Mengulang dan mengingat (*rehearsing & memorizing*)  
Peserta didik berusaha mengingat bahan bacaan dengan perilaku overt dan covert.
9. Meminta bantuan teman sebaya (*seek peer assistance*)  
Bila menghadapi masalah yang berhubungan dengan tugas yang sedang dikerjakan, peserta didik meminta bantuan teman sebaya.
10. Meminta bantuan guru/pengajar (*seek teacher assistance*)  
Bertanya kepada guru di dalam atau pun di luar jam belajar dengan tujuan untuk dapat membantu menyelesaikan tugas dengan baik.
11. Meminta bantuan orang dewasa (*seek adult assistance*)  
Meminta bantuan orang dewasa yang berada di dalam dan di luar lingkungan belajar bila ada yang tidak dimengerti yang berhubungan dengan pelajaran.
12. Mengulang tugas atau test sebelumnya (*review test/work*)  
Pertanyaan-pertanyaan ujian terdahulu mengenai topik tertentu dan tugas yang telah dikerjakan dijadikan sumber infoemasi untuk belajar.
13. Mengulang catatan (*review notes*)  
Sebelum mengikuti tujuan, peserta didik meninjau ulang catatan sehingga mengetahui topik apa saja yang akan di uji.
14. Mengulang buku pelajaran (*review texts book*)  
Membaca buku merupakan sumber informasi yang dijadikan pendukung catatan sebagai sarana belajar. Landasan teori dari self regulated learning yang akan digunakan menjadi alat ukur ialah keempat belas strategi self-regulated learning dari penjelasan di atas

## B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Fery Ferdiansyah (2013) tentang penerapan model pembelajaran *Osborn* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. Sampel penelitian ini adalah siswa SMP, dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *Osborn* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selanjutnya penelitian Aisyah (2013) tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP melalui pembelajaran matematika dengan strategi relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian Runisah (2016) tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis serta kemandirian belajar siswa melalui model *learning cycle 5e* dengan teknik metakognitif. Penelitian ini berpengaruh baik secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis serta *self-regulated learning* yang relevan dengan aspek kognitif yang akan saya ujikan, yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis dan yang membedakannya adalah model pembelajaran yang digunakan.

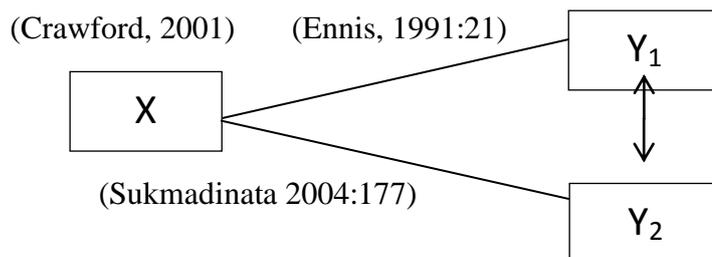
## C. Kerangka Pemikiran

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sebagai salah satu disiplin ilmu, matematika sebagai pendukung bagi keberadaan ilmu yang lain. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki penguasaan matematika pada tingkat tertentu, sehingga dapat berguna bagi siswa dalam berkompetensi dimasa depan.

Matematika sebagai wahana kehidupan yang tidak hanya digunakan untuk mencapai satu tujuan tertentu misalnya mencerdaskan siswa tetapi dapat pula untuk membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu. Hal ini mengarahkan perhatian kepada pembelajaran nilai-nilai dalam kehidupan

melalui matematika. Digunakannya model pembelajaran *Osborn* diharapkan tidak hanya akan terjadi komunikasi satu arah, tetapi terjadi interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa melalui diskusi atau siswa secara bersama-sama menyelesaikan masalah yang dihadapi dan memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi masalah yang dihadapi menjadi lebih besar. Siswa yang pandai dan siswa yang lemah secara bersama-sama memperoleh manfaat melalui aktivitas belajar ini. Model pembelajaran *Osborn* diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya, berpendapat, menerapkan, bahkan hingga mereka mampu membuat hal-hal baru yang lebih kreatif dengan sejumlah temuan khususnya dalam materi yang dikaji di penelitian ini. Jadi dengan memilih model pembelajaran *Osborn* diharapkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa lebih baik dari sebelumnya.

### Kerangka Berpikir



**Gambar 1**

### Kerangka Berikir

Keterangan : X = Model Pembelajaran *Osborn*

Y<sub>1</sub> = Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Y<sub>2</sub> = *Self-Regulated Learning*

### D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Surakhmad (Nurmayan, 2012, hlm. 6) mengemukakan bahwa “sebuah anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik itu”.

Dalam penelitian ini penulis mengemukakan beberapa anggapan dasar yang melandasi penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran *Osborn* akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

2. Sintak model pembelajaran *Osborn* ada kaitannya dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-regulated learning*. Maka dari itu, model pembelajaran *Osborn* cocok digunakan untuk upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-regulated learning*.

Berdasarkan kajian pustaka dan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model *Osborn* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
2. *Self-regulated learning* siswa yang memperoleh pembelajaran model *Osborn* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
3. Terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh pembelajarann model *Osborn* maupun yang memperoleh pembelajaran biasa.