PENERAPAN MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SD MQRES KAMPAR

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al Kifayah Riau

OLEH :
AZIZAH MAWADDAH
NIM : 1238.22.1352

PROGARAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIFERSITAS ISLAM AL KIFAYAH RIAU

TAHUN 1447 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **Azizah Mawaddah**

Nomor Induk Mahasiswa : 1238.22.1352

Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 12 April 2002

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **Penerapan Model *Project-Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD MQRES Kampar**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Universitas Islam Al Kifayah Riau, ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas ini.

Pekanbaru, 12 Maret 2026

Yang Membuat Pernyataan



AZIZAH MAWADDAH
NIM: 1238.22.1352

Niswatul Khasanah, S.Sy, M.A
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Azizah Mawaddah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara:

Nama	: **AZIZAH MAWADDAH**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1352
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 12 April 2002
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD MQRES Kampar.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 24 Februari 2026
Pembimbing II

Niswatul Khasanah, S.Sy, M.A
NIDN. 2124019004

Dr. Zalisman, S.Pd.,M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS
Prihal: *Skripsi Azizah Mawaddah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_

Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara:

Nama	: **AZIZAH MAWADDAH**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1352
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 12 April 2002
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD MQRES Kampar.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqasyah Universitas Islam Al Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 11 Maret 2026
Pembimbing I

Dr. Zalisman, S.Pd, M.Pd.I
NIDN. 2113108701

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II proposal, dengan ini menyetujui bahwa proposal yang berjudul: **Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 4 Di SD MQRES Kampar.** yang ditulis oleh:

Nama	: **AZIZAH MAWADDAH**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1352
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 12 April 2002
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam Ujian Munaqasyah Universitas Islam Al Kifayah Riau.

Pekanbaru, 11 Maret 2026

Pembimbing I

Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I.
NIDN. 2113108701

Pembimbing II

Niswatul Khasanah, S.Sy., M.A.
NIDN. 2124019004

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Violeta, Inayah Pama, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 006/SP/A/FTK-PGMI/V/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Mqres Kampar**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Azizah Mawaddah**
NIM : 1238.22.1352
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Rabu, 22 April 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I
(Assoc Prof. Dr.Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN. 2125058608

Penguji II
(Niswatul Khasanah, M.A.)
NIDN. 2124019004

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI
(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 15 Mei 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau
(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha

“B.J. Habibie”

Jika kamu tidak akan tahan dengan lelahnya belajar, maka kamu harus tahan dengan perihnya kebodohan

“Imam Syafii”

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”

PERSEMBAHAN

"Yang Utama dari Segalanya"

Sujud Syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Naungan Rahmat dan hidayah-Mu telah meliputiku, bekal ilmu pengetahuan yang telah engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat beriringkan salam selalu dilimpahkan kepada junjungan-Mu Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

"Ayah dan Ibu"

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terima kasih telah memberikan materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tak akan pernah cukup membalas kebaikanmu.

Kuucapkan terima kasih kepada Ayah dan Ibu tercinta….

"Dosen Pembimbing"

Bapak Dr. Zalisman, S.Pd.,M.Pd.I dan Ibu Niswatul Khasanah, S.Sy.,M.A selaku pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih atas segala yang telah diluangkan untuk membimbing ananda demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana sebagai wujud dari rasa terima kasih kepada bapak dan ibu. Terima kasih bapak, terima kasih ibu.

"Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al Kifayah Riau"

Hanya skripsi sederhana ini yang dapat Ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai serta mahasiswa Kampus Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji Syukur kehadirat Allah SWT Atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh umat dan sebagai penerang dalam kegelapan yang telah membawa umatnya kepada jalan yang benar, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul akhir. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Penerapan Model *Project-Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika kelas IV di SD MQRES Kampar".**

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawab peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada yang terhormat :

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A. selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd, M.Pd.I. selaku rektor Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.PSI., M.S.I. selaku wakil rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si. selaku wakil rektor II, dan Sahrin, S.H., M.H. selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam Upaya penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I. selaku Pembimbing I, Ibuk Niswatul Khasanah, S.Sy., M.A. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawn di Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Devi Gusvita, L.c., Gr. selaku Kepala Sekolah, Guru dan Siswa di SD MQRES Kampar yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa

meneliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.

9. Zahra Arifa, S.Pd. dan Anjli Wulandari, S.Pd. selaku wali kelas IV SD MQRES telah memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan kelas untuk melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian.
10. Kedua Orang tua tercinta, Bapak Sumardi dan Ibu Elda Mitra yang selalu memberikan dukungan dan mendo'akan yang tak henti-hentinya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, dan juga adik Nadhira Aisyah Rahmi dan Hifzun Nahdah yang telah memberikan support dan semangat serta do'anya dalam menyelesaikan penelitian ini.
11. Kepada sahabat dan teman-teman terkasih yang sudah menjadi partner bertumbuh disegala kondisi dan tempat berkeluh kesah yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sedih maupun bahagia. Memberikan dukungan, motivasi dan memberikan do'a setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Pekanbaru, 21 Februari 2026

Penulis

AZIZAH MAWADDAH
NIM 1238.22.1352

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN i
NOTA DINAS ii
PERSETUJUAN iv
LEMBAR PENGESAHAN v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR GRAFIK xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI xviii
ABSTRAK xx
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 7
1. Model *Project-Based Learning* 7
2. Bepikir Kreatif 7
3. Matematika Sekolah Dasar 8
C. Permasalahan 9
1. Identifikasi masalah 9
2. Batasan masalah 9
3. Rumusan masalah 10
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian 10
1. Tujuan Penelitian 10
2. Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI 12
A. Kerangka Teori 12
1. Model *Project-Based Learning* 12

a. Pengertian *Project-Based Learning* 12
b. Ciri-ciri *Project-Based Learning* 14
c. Tujuan *Project-Based Learning* 16
d. Langkah-langkah dalam Model *Project-Based Learning* 18
e. Kelebihan dan kekurang Model *Project-Based Learning* 19
2. Berpikir Kreatif 25
a. Pengertian berpikir kreatif 25
b. Ciri-ciri berpikir kreatif 28
c. Faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif 30
d. Strategi meningkatkan berpikir kreatif di sekolah dasar 33
e. Pentingnya berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika 35
3. Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar 38
B. Penelitian Relevan 39
C. Kerangka Berpikir 41
D. Indikator Keberhasilan 43
BAB III METODE PENELITIAN 46
A. Jenis Penelitian 46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 49
C. Subjek dan Objek Penelitian 49
D. Prosedur Penelitian 50
1. Perencanaan 50
2. Tindakan penelitian 51
3. Observasi Tindakan 56
4. Refleksi 57
E. Teknik Pengumpulan Data 58
F. Teknik Analisa Data 60
BAB IV HASIL PENELITIAN 64
A. Deskripsi Data Awal 64
1. Riwayat Sekolah 64
2. Visi dan Misi 65
3. Setting Ruang Kelas 66

4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 67
5. Profil Awal Pembelajaran 69
B. Deskripsi Persiklus 72
1. Siklus I 72
a. Pertemuan I 74
b. Pertemuan II 77
2. Siklus II 87
a. Pertemuan I 87
b. Pertemuan II 90
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 100
1. Siklus I 100
2. Siklus II 104
BAB V PENUTUP 110
A. Kesimpulan 110
B. Saran 111
DAFTAR PUSTAKA 113
RIWAYAT HIDUP 166

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Identitas Sekolah....65

Tabel IV.2 Keadaan Guru....67

Tabel IV.3 Keadaan Siswa....68

Tabel IV.4 Nilai Tes Tertulis Kemampuan Berpikir Kreatif Pra Siklus....70

Tabel IV.5 Skor Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pra Siklus....72

Tabel IV.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I....80

Tabel IV.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I....81

Tabel IV.8 Hasil Refleksi Individu Dalam Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I....82

Tabel IV.9 Hasil Tes Tertulis Siswa Siklus I....84

Tabel IV.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II....92

Tabel IV.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II....94

Tabel IV.12 Hasil Refleksi Individu Dalam Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II....95

Tabel IV.13 Hasil Proyek Akhir Siswa Dalam Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II....97

Tabel IV.14 Hasil Tes Tertulis Siswa Siklus II....99

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir 42

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I 101

Grafik 4.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Hasil Refleksi Individu Siklus I..... 102

Grafik 4.3 Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Siklus I..... 103

Grafik 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II..... 105

Grafik 4.5 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Hasil Refleksi Individu Siklus II..... 106

Grafik 4.6 Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Siklus II..... 107

Grafik 4.7 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Nilai Hasil Proyek Siklus II 108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian 116

Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru 136

Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 140

Lampiran 4 Lembar Refleksi Individu Siswa 144

Lampiran 5 Lembar Tes Tertulis Siswa 150

Lampiran 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru 152

Lampiran 7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 154

Lampiran 8 Hasil Refleksi Individu Siswa 156

Lampiran 9 Hasil Tes Tertulis Siswa 158

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian 159

Lampiran 11 Daftar Hadir Siswa 161

Lampiran 12 Surat Izin Riset Skripsi 164

Lampiran 13 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi 165

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan Nomor0543.b/U/1987 tentang Pedoman Transliterasi Arab-Latin.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dh		

B. Vokal, Panjang dan diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = â misalnya قَالَ menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قِيلَ menjadi qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya يَقُولُ menjadi yaqûlu

Khusu untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay", perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

C. Ta' marbûthah (ة)

Ta'marbuthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada di Tengah kalimat, tetapi apabila Ta'marbuthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya للمدرسة الرسالة menjadi *arisalat li al-madrasah*, atau apabila berada di Tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "t" yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillah*.

D. Kata sandang dan lafdh Al-Jalalah

Kata sandang berupa "al" (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafdh al-jalalah yang berada di Tengah-tengah kalimat yang disandarkan (idhafah), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-conto berikut ini:

1. Al-Imâm al-bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Mâsyâ' Allâh kânâ wa mâ lam yasyâ' lam yakun.

ABSTRAK

Azizah Mawaddah (2026): Penerapan Model *Project-Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD MQRES Kampar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD MQRES Kampar. Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung berpusat pada guru dan lebih menekankan pada hafalan rumus serta prosedur penyelesaian soal, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan gagasan secara kreatif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Project-Based Learning* (PjBL). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model *Project-Based Learning* pada pembelajaran matematika di kelas IV SD MQRES Kampar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD MQRES Kampar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, refleksi individu, tes tertulis, penilaian hasil proyek, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil refleksi individu siswa, dimana pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 66,43% dengan kategori kreatif, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 82,06% dengan kategori sangat kreatif. Selain itu, hasil penilaian Hasil tes tertulis menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata kelas pada siklus I 88,87 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 90,32% (tuntas) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata kelas 96,61 persentase ketuntasan secara klasikal 96,77% (tuntas). lebih dari 75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sehingga indikator keberhasilan hasil belajar telah tercapai. Dan hasil proyek akhir yang dilakukan secara berkelompok menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 82,29% yang termasuk dalam kategori sangat kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project-Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD MQRES Kampar

Kata Kunci: berpikir kreatif, *Project-Based Learning*, pembelajaran matematika.

ABSTRACT

Azizah Mawaddah (2026): Using the Project-Based Learning Model at MQRES Elementary School in Kampar to Enhance Fourth-Grade Math Students' Creative Thinking Capabilities.

The low level of creative thinking abilities in mathematics instruction at fourth-grade MQRES Elementary School in Kampar is the driving force behind this study. Students have fewer opportunities to develop ideas and concepts creatively because the learning process is typically teacher-centered and emphasizes memorization of formulas and problem-solving techniques. As a result, a learning model that can actively involve students in the process of learning is required. Project-Based Learning (PjBL) is one such model. By applying the Project-Based Learning model to fourth-grade mathematics instruction at MQRES Elementary School in Kampar, this study seeks to enhance students' capacity for creative thought. Planning, execution, observation, and reflection comprised each of the two cycles of this Classroom Action Research (CAR) study. Students in the fourth grade at MQRES Elementary School in Kampar served as the subjects. Observation, introspection, written exams, evaluation of project outcomes, and documentation are some of the methods used to gather data. Both quantitative and qualitative descriptive analyses were performed on the data. The study's findings suggest that using the project-based learning model can enhance students' capacity for original thought. The results of individual student reflections show this; in cycle I, the average was 66.43% with a creative category, but in cycle II, it rose to 82.06% with a very creative category. Additionally, there was an increase from cycle I to cycle II in the written test results. In cycle I, the class average was 88.87 and the classical completion percentage was 90.32% (complete); in cycle II, the class average was 96.61 and the classical completion percentage was 96.77% (complete). The Minimum Completion Criteria (KKM) of 75 was exceeded by over 75% of students, indicating successful learning outcomes. Students' creative thinking abilities achieved an overall average of 82.29%, which falls into the very creative category, according to the results of the final project, which was completed in groups. Thus, it can be said that fourth-grade students at MQRES Elementary School, Kampar, can develop their creative thinking abilities in mathematics by implementing the Project-Based Learning model.

Keywords: learning mathematics, project-based learning, and creative thinking.

ملخّص

عزيزة مودة، (2026): تطبيق نموذج المشروع القائم بالتعليم لترقية القدرة على التفكير النقدي فى درس الرياضيات لدى تلاميذ الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية مدينة القرآن بالمرحلة الأولى بكمبار

إن خلفية هذا البحث لمنخفض قدرة تلاميذ الصف الرابع على التفكير النقدي فى تعلم درس الرياضيات، فهذه العملية مازالت متركزة فى نفس المدرس ومتركزة فى حفظ الرمز والكيفية فى إنهاء الأسئلة، حتى نقصت فرصهم على تطور الرأي مبتكرا. فلذا يحتاج إلى نموذج التعليم الذى يتمكن أن يورط التلاميذ ناشطا حين عملية التعلم والتعليم. فمن إحدى النماذج هي نموذج المشروع القائم بالتعليم. يهدف هذا البحث إلى ترقية قدرة تلاميذ الصف الرابع على التفكير النقدي من خلال تطبيق نموذج المشروع القائم بالتعليم. أما نوع هذا البحث فهو بحث إجراءة الفصل حيث يقام بالدورين، فلكل دور يتكون من خطوة التخطيط وتنفيذ الإجراءة والملاحظة والإنعكاس. وأفراد البحث تلاميذ الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية مدينة القرآن بالمرحلة الأولى بكمبار. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة وإنعكاس الفرد، وإختبار تحريري وتقويم محصلة العمل، ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات تحليل وصفي نوعي كمي. فنتيجة البحث دلت على أن تطبيق نموذج المشروع القائم بالتعليم استطاع أن يرقي قدرة التلاميذ على التفكير النقدي حيث أن مئوية ترقية الإنعكاس الفردي فى نفس التلاميذ للدور الأول ستة وستون بشولة ثلاثة وأربعين بمرتبة مبتكرة، ثم تترقى مئوية النتيجة فى الدور الثاني إلى إثنين وثمانين بشولة ستة فى المائة. وأما نتيجة الاختبار التحريري فهي دلت على أن النتيجة مترقية ابتداء من الدور الأول حتى الدور الثاني. فمعدل النتيجة فى الدور الأول ثمانية وثمانون بشولة سبعة وثمانين فمئوية النجاح الكلاسكي تسعون بشولة إثنين وثلاثين فى المائة أى ناجح، ثم تترقى مئوية النجاح فى الدور الثاني بستة وتسعين بشولة واحد وستين، فمئوية النجاح الكلاسكي ستة وتسعون بشولة سبعة وسبعين فى المائة (ناجح)؛ فحصل التلاميذ على معيار النجاح الأدنى أكثر من خمسة وسبعين فى المائة. فقد وصلت إلى مؤشرة نجاح التعلم. وأما من ناحية العمل النهائي القائم بالجماعي فدل على أن قدرة التلاميذ على التفكير النقدي وصل إلى إثنين وثمانين بشولة تسعة وعشرين فى المائة أى مبتكر جدا. فاستخلصت الباحثة أن نموذج المشروع القائم التعليم استطاع أن يرقي قدرة التفكير فى درس الرياضيات.

الكلمات الرئيسية: ***القدرة على التفكير النقدي، المشروع القائم بالتعليم، درس الرياضيات***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan di abad ke-21 menuntut pendidikan harus sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Semakin berkembangnya teknologi, komunikasi, media sosial, menuntut kekreatifan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Kemampuan berpikir kreatif semakin diperlukan oleh masyarakat dunia guna menghadapi berbagai permasalahan global yang muncul dalam kehidupan saat ini menjadi salah satu tantangan bagi dunia pendidikan untuk membentuk generasi yang cerdas, cepat, tanggap dan kreatif.[1] Pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga harus mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Selain itu Islam juga memandang bahwa kemampuan berpikir dan penggunaan akal merupakan hal yang sangat penting dalam proses memperoleh pengetahuan. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an surah Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: "Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya yang dapat mengambil pelajaran hanyalah orang-orang yang berakal."

[1] Nisa Aulia, "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 3, no. 1 (2023): 1–7.

Dari ayat tersebut jelas dikatakan bahwa tidaklah sama antara orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui, dan hanya orang-orang yang berakal yang mampu mengambil pelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran matematika, perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kreatif.

Namun pada kenyataannya saat ini, pembelajaran di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional. Guru cenderung menjadi pusat pembelajaran, sementara siswa lebih banyak menjadi pendengar. Jika pola pembelajaran seperti ini terus dibiarkan, maka tujuan pendidikan untuk mencetak generasi kreatif akan sulit tercapai terutama dalam pembelajaran matematika yang seharusnya bisa dikembangkan secara kreatif melalui berbagai pendekatan kontekstual.

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang cerdas, terampil, dan mampu bersaing dalam era globalisasi. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini tidak hanya penting untuk menyelesaikan permasalahan secara inovatif, tetapi juga sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif.[2]

---

[2] Bernie Trilling and Charles Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (San Francisco: Jossey-Bass, 2009), hlm. 50.

Berpikir kreatif dapat dimaknai sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat, baik dalam konteks pemecahan masalah maupun menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Sejalan dengan pendapat Haryanti & Saputra menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan aktivitas memecahkan masalah melalui tahapan proses berpikir yang terdiri dari persiapan, konsentrasi, pengetahuan, pemecahan, dan verifikasi sehingga nantinya menghasilkan suatu gagasan baru.[3]

Berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada abad 21 yang bermanfaat dalam proses dan hasil belajar siswa serta melatih siswa menjawab persoalan yang dihadapi pada kehidupan nyata. Masalah yang dianggap sulit untuk dipecahkan sebenarnya dapat diselesaikan, hanya saja kita belum menemukan solusi dari permasalahan tersebut, sehingga upaya yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan dapat dikatakan sebagai proses berpikir kreatif. Keterampilan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, karena membantu individu melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Berpikir kreatif dalam konteks pembelajaran matematika sangat penting, karena matematika tidak hanya berfokus pada perhitungan dan penerapan rumus, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk melatih cara berpikir yang logis, sistematis, dan fleksibel. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar masih didominasi

[3] A. Haryati, & S. Saputra, "Penerapan Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 2 (2021): 115–124.

oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan latihan soal yang bersifat rutin.. Kondisi ini menyebabkan terbatasnya kesempatan siswa dalam mengeksplorasi ide baru serta menyelesaikan permasalahan dengan pendekatan yang lebih bervariasi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek *(Project-Based Learning),* di mana siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara mendalam, tetapi juga terlatih untuk berpikir kreatif dan inovatif.

PjBL (*Project-Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam PjBL, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga diminta untuk merancang solusi, menyusun langkah kerja, dan menghasilkan produk sebagai hasil akhir pembelajaran. Proses ini melibatkan aktivitas seperti eksplorasi ide, diskusi kelompok, pengambilan keputusan, hingga presentasi hasil, yang semuanya mendorong siswa untuk berpikir secara fleksibel, inovatif dan mandiri dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh karena mengintegrasikan aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik dalam satu rangkaian aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna karena siswa bekerja dengan permasalahan nyata yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Wena, yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual seperti PjBL membantu siswa

memahami konsep lebih dalam karena mereka terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Dengan demikian, PjBL tidak hanya membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menemukan berbagai alternatif solusi dari permasalahan yang ada.[4] Dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, hal ini sangat penting agar siswa tidak hanya terpaku pada satu cara menyelesaikan soal, tetapi juga mampu mengembangkan berbagai strategi berpikir yang kreatif dan logis.

SD MQRES Kampar merupakan sekolah islam yang berbasis qur'an, research dan karakter. Ia juga merupakan sekolah yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran serta memiliki komitmen kuat dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di kelas IV, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide-ide baru, terutama ketika dihadapkan pada soal-soal matematika yang menuntut pemikiran kritis dan kreatif. Ketika diberikan tugas atau proyek, siswa cenderung bergantung sepenuhnya pada arahan guru tanpa mencoba mengeksplorasi gagasan mereka sendiri. Mereka menunggu petunjuk secara rinci dan tidak menunjukkan inisiatif untuk menyelesaikan permasalahan secara mandiri.

Situasi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Siswa lebih nyaman mengikuti pola yang diberikan oleh guru,

---

[4] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 107.

dan kurang terbiasa untuk mengembangkan cara berpikir alternatif. Dalam pembelajaran matematika, hal ini semakin terlihat ketika siswa tidak menunjukkan keberanian untuk mencoba strategi penyelesaian soal yang berbeda atau menghasilkan pendekatan yang unik terhadap persoalan yang di hadapi. Ketika menemui kesulitan, siswa lebih memilih bertanya kepada guru atau mengikuti jawaban teman, dari pada mencoba memahami masalah dan mencari solusi sendiri. Padahal, dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa perlu dilatih untuk menjadi pemecah masalah yang mandiri dan kreatif.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memfasilitasi dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses berpikir tingkat tinggi, terutama dalam memunculkan ide-ide baru, merancang solusi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Peneliti melihat bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui pendekatan berbasis proyek yang berangkat dari permasalahan nyata dan kontekstual, siswa di dorong untuk lebih berperan aktif, berkolaborasi, serta mengembangkan pemikiran kreatifnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dengan demikian, peneliti bertujuan untuk mengkaji dan ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Pelajaran Matematika kelas IV di SD MQRES Kampar".

B. Penegasan Istilah

1. Model *Project-Based Learning*

Project-Based Learning (PjBL) adalah merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan proyek yang dirancang untuk menyelesaikan masalah nyata. Model ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam melalui keterlibatan aktif siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang mereka buat.

PjBL tidak hanya menumbuhkan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial, berpikir kritis, kolaborasi, dan tentu saja berpikir kreatif. PjBL merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui proyek yang terstruktur dan dirancang untuk menghasilkan produk.[5] Melalui model PjBL, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam merancang dan menyelesaikan proyek, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.

2. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinial dan bermanfaat dalam memecahkan masalah atau merespon situasi tertentu. Dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif sangat penting

---

[5] Sri Lestari, *Coaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)* (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta, 2022), hlm. 18.

karena dapat membantu siswa menyelesaikan soal dengan berbagai strategi yang tidak monoton. Berpikir kreatif melibatkan aspek kelancaran *(fluency),* keluwesan *(flexibility),* orisinalitas *(originality)*, dan elaborasi *(elaboration)*.[6] Dengan berpikir kreatif, siswa tidak hanya terpaku pada satu cara, tetapi mampu mengeksplorasi alternatif solusi secara mendiri dan inovatif.

3. Matematika Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan kritis siswa. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran matematika tidak hanya ditujukan untuk menghafal rumus atau menyelesaikan soal semata, tetapi juga untuk membangun pemahaman konsep secara mendalam dan aplikatif.

Tujuan dari pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu mengembangkan keterampilan berhitung, memecahkan masalah, dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar perlu dikemas dalam pendekatan yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar.[7]

---

[6] Busnawir, *Pengukuran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika: Tinjauan Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Solving Dan Gaya Belajar* (Yogyakarta: Adab, 2022), hlm. 24.

[7] Muhsetyo dkk, *Pembelajaran Matematika SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2021), hlm. 32.

Melalui pendekatan yang tepat, seperti menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk berpikir kreatif dan tidak hanya mengandalkan intruksi dari guru.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang di uraikan pada latar belakang di atas maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Guru dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD MQRES Kampar masih menggunakan metode yang berfokus pada hafalan dan prosedur, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitas.
b. Penggunaan media dan strategi pembelajaran kreatif dalam pembelajaran matematika di SD MQRES Kampar masih terbatas.
c. Sebagian siswa di kelas IV SD MQRES Kampar menganggap bahwa matematika hanya berkaitan dengan angka dan rumus, sehingga kurang termotivasi untuk berpikir kreatif.

2. Batasan Masalah

Mengingat luas nya permasalahan maka peneliti membatasi masalah pada meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui Model *Project-Based Learning* pada Pelajaran Matematika kelas IV di SD MQRES Kampar.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu Bagaimana Penerapan Model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Pelajaran Matematika kelas IV di SD MQRES Kampar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah di kemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model *Project-Based Learning* pada Pelajaran Matematika kelas IV di SD MQRES Kampar.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan tentang bagaiman model pembelajaran berbasis proyek *(Project-Based Learning)* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran inovatif dan pengembangan kemampuan berpikir siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik karena terlibat langsung dalam kegiatan proyek. Diharapkan mereka menjadi lebih aktif, mandiri, dan mampu berpikir kreatif saat menyelesaikan soal matematika.

2) Bagi Guru

Guru bisa mendapatkan ide atau alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan di kelas, khusunya untuk membuat pembelajaran matematika jadi lebih menyenangkan dan memicu kreativitas siswa.

3) Bagi Sekolah

Sekolah bisa mengembangkan suasana belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman berharga dalam menerapkan secara langsung model pembelajaran berbasis proyek di dalam kelas. Dan dapat memahami lebih dalam lagi tentang bagaimana proses pembelajaran yang mendorong berpikir kreatif siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model *Project-Based Learning*

a. Pengertian *Project-Based Learning*

Project-Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar secara aktif melalui kegiatan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima dari guru, melainkan mereka dilibatkan secara langsung untuk merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan sebuah proyek yang berorientasi pada pemecahan masalah.

PjBL menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya, siswa menjadi subjek aktif yang bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar mereka sendiri. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan memecahkan masalah secara aktif.

Menurut Trianto, pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan inti dalam pembelajaran, di mana peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpertasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar yang bermakna.[8] Dalam pelaksanaanya, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proyek yang dirancang bersama.

Model ini juga mendukung pembelajaran kontekstual, karena proyek yang dikerjakan oleh siswa biasanya berkaitan langsung dengan dunia nyata atau masalah yang mereka jumpai sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan litersi digital.

Pembelajaran berbasis proyek atau PjBL ialah salah satu model pembelajaran yang mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menyelesaikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran. Proyek yang dimaksud bisa berupa tugas kelompok atau individu yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, dengan tujuan agar siswa

[8] Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif-Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 60.

mampu memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Secara sederhana, PjBL membantu siswa belajar dengan cara "melakukan" bukan hanya "mendengar". Mereka diajak untuk mengamati, meneliti, menganalisis, lalu membuat produk atau Solusi dari suatu permasalahan yang diberikan. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa karena mereka bisa mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Wena, bahwa *Project-Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada tugas-tugas kompleks yang terintegrasi dengan kegiatan belajar, seperti investigasi, perencanaan, pengoganisasian, dan presentasi produk.[9] Dengan begitu, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung.

b. Ciri-ciri *Project-Based Learning*

Project-Based Learning memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari model pembelajaran lain. Ciri-ciri ini penting dipahami agar penerapan model PjBL dapat berjalan sesuai tujuan, dan bisa menjadi acuan untuk guru dalam mengenali apakah suatu

[9] Wena Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 232.

proses belajar sudah menerapkan PjBL atau belum. Secara umum PjBL memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut:

1) **Berbasis pada pertanyaan atau masalah nyata**

   Proyek dalam PJBL biasanya berangkat dari pertanyaan atau permasalahan yang terjadi di sekitar siswa. Tujuannya supaya siswa bisa merasa bahwa apa yang mereka pelajari punya hubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Ini juga yang membuat siswa jadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

2) **Siswa terlibat aktif dalam proses belajar**

   Dalam PjBL siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari, menganalisis, berdiskusi, dan menyusun solusi atas proyek yang dikerjakan. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab.

3) **Adanya produk atau hasil nyata**

   Salah satu ciri PjBL adalah adanya produk yang bisa ditampilkan atau dipresentasikan di akhir kegiatan. Produk ini bisa berupa laporan, karya, seni, model, video, atau bentuk lain tergantung dari jenis proyek yang diberikan.

4) **Proses belajar berlangsung dalam waktu yang cukup lama**

   Proyek dalam PjBL tidak selesai dalam satu kali pertemuan. Siswa membutuhkan waktu untuk merancang, mengerjakan, merevisi, dan menyelesaikan proyek secara bertahap. Ini memberi ruang bagi siswa untuk benar-benar mendalami materi.

5) Kolaboratif dan interaktif

Kegiatan proyek biasanya dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dilatih untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, menyelesaikan masalah bersama dan memperkuat kemampuan sosial mereka.

Menurut Wena, ciri utama pembelajaran berbasis proyek meliputi:

a) Adanya pertanyaan atau masalah sebagai titik awal.
b) Keterlibatan siswa dalam investigasi otentik.
c) Hasil berupa produk nyata.
d) Adanya refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui.[10]

Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar untuk memahami teori, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan *Project-Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek pada dasarnya tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi Pelajaran semata, tetapi lebih dari itu, PjBL berusaha menumbuhkan sikap aktif dan rasa tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa dilibatkan dalam proyek yang nyata dan relevan dengan kehidupan

[10] *Ibid*., hlm. 233.

mereka, secara tidak langsung mereka terdorong untuk berperan lebih aktif dan terlibat secara penuh dalam proses belajar.

Selain menumbuhkan sikap aktif, PjBL juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan keterampilan menajemen waktu. Melalui keterlibatan langsung dalam proyek, siswa ditantang untuk menemukan solusi atas masalah nyata, merancang strategi, dan mengelola waktu mereka dengan baik agar proyek yang mereka kerjakan bisa selesai sesuai rencana.[11]

Pembelajaran berbasis proyek juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, karena mereka belajar melalui pengalaman langsung. Proses ini membuat pengetahuan yang mereka peroleh menjadi lebih bermakna dan bertahan lama dalam ingatan. Tak hanya itu, proyek yang dilakukan secara berkelompok memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar tentang dinamika sosial, seperti cara menghargai pendapat orang lain, menyelesaikan konflik, serta belajar menjadi pendengar dan pemimpin yang baik. [12]

---

[11] Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, *Panduan Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2017), hlm. 4-6.

[12] M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 312.

Dengan demikian, PjBL tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi akademik, tetapi juga sangat bermanfaat dalam membangun karakter dan soft skills siswa yang akan mereka perlukan dalam kehidupan nyata.

d. Langkah-langkah dalam Model *Project-Based Learning*

Menurut Kemendikbud, ada beberapa langkah penting dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

1) Penentuan pertanyaan mendasar

Proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan yang dapat memancing rasa ingin tahu siswa dan berkaitan dengan kehidupan nyata.

2) Perencanaan proyek

Guru dan siswa bekerja sama untuk merancang proyek, termasuk menentukan tujuan, alur kerja, serta peran masing-masing anggota kelompok.

3) Penyusunan jadwal

Guru membantu siswa Menyusun jadwal kegiatan proyek agar terstruktur dan dapat diselesaikan tepat waktu.

4) Monitoring proyek

Guru membantu proses pengerjaan proyek, memberi masukan, dan membantu jika siswa mengalami hambatan.

5) Pengujian hasil

Hasil proyek dievaluasi baik dari segi proses maupun produk. Penilaian dapat dilakukan oleh guru, siswa lain dan siswa itu sendiri.

6) Evaluasi pengalaman

Siswa dan guru merefleksikan pengalaman belajar yang telah dijalani, agar ke depannya pembelajaran menjadi lebih efektif.[13]

e. Kelebihan dan Kekurang Model *Project-Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

1) Kelebihan

a) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Model ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui berbagai tahapan kegiatan, sehingga membuat mereka lebih semangat dan terdorong untuk berpikir secara kreatif.

[13] Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, *Panduan Implementasi Pembelajaran Abad 21* (Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, 2017), hlm. 18-20.

b) Mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah

Pembelajaran berbasis proyek melatih siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangan yang kompleks. Kegiatan ini membantu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena siswa terlibat langsung dalam proses analisis dan pencarian solusi terhadap permasalahan nyata.

c) Meningkatkan kemampuan bekerja sama

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran ini mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok, sehingga mereka terbiasa berkomunikasi, berdiskusi, dan berbagi tanggung jawab. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika dilakukan dalam suasana kolaboratif.

d) Meningkatkan keterampilan dalam mengelola sumber daya

Salah satu ciri dari siswa yang mandiri adalah kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menantang secara bertanggung jawab. Model pembelajaran berbasis proyek, jika diterapkan dengan tepat, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengatur proyek mereka sendiri. Hal ini mencakup pengelolaan waktu, perencanaan kegiatan, serta pemanfaatan berbagai sumber

daya seperti alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut.

2) **Kekurangan**

Meskipun memiliki banyak keunggulan, pembelajaran berbasis proyek juga memiliki sejumlah kendala yang perlu diperhatikan, di antaranya:

a) Tidak semua mata pelajaran cocok dengan pendekatan proyek

Beberapa materi pelajaran, seperti pendidikan keagamaan, memiliki karakteristik khusus yang kurang sesuai jika disajikan dalam bentuk proyek karena lebih mengandalkan proses pemahaman nilai dan spiritualitas dari pada kegiatan observasi langsung atau praktik di lapangan.

b) Kesulitan dalam menentukan proyek yang tepat

Menentukan jenis proyek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi guru.

c) Persiapan tugas membutuhkan waktu dan usaha ekstra

Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran secara matang agar proyek yang diberikan benar-benar bermakna dan tidak keluar dari konteks materi yang sedang dipelajari.

d) Sulitnya menemukan sumber referensi yang sesuai

Dalam beberapa kasus, guru maupun siswa mengalami kesulitan dalam mencari bahan bacaan atau sumber informasi yang relevan dan mendukung pelaksanaan proyek secara optimal.[14]

Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beragam keunggulan maupun kekurangan. Westwood dan Peter S. menjelaskan sejumlah kelebihan dari model pembelajaran berbasis proyek, di antaranya:

1. Pendekatan ini dapat diterapkan pada hampir seluruh mata pelajaran dalam kurikulum, sehingga fleksibel untuk berbagai konteks pembelajaran.
2. Proyek yang dirancang berorientasi pada kehidupan nyata, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini memungkinkan siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan pemahaman sebelumnya, yang pada akhirnya memperkuat makna dari pembelajaran itu sendiri.
3. Siswa belajar berbagai proses dan keterampilan penting, seperti mengumpulkan dan menganalisis data secara mandiri.

[14] Irfan Rizkiana Raja Nugraha, Udin Supriadi, and Mokh. Iman Firmansyah, "Efektivitas Strategi Pembelajran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 17, no. 1 (2023): 39–47.

4. Pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab penuh atas proses belajarnya, yang turut mendorong tumbuhnya motivasi dan kemandirian belajar.
5. Kegiatan dalam proyek melibatkan beragam bentuk komunikasi dan cara representasi informasi, sehingga mendukung keterampilan komunikasi siswa.
6. Pendekatan ini juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi *(higher order thinking skills),* tidak hanya sekadar menghafal fakta.
7. Dengan terlibat langsung dalam proyek, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.
8. Selain itu, model ini juga mendukung pengembangan kerja sama dan keterampilan kolaboratif dalam kelompok.[15]

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan, kelebihan *Project-Based Learning* yaitu, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan siswa, meningkatkan kemampuan berkomunikasi,

[15] Abu Anwar, Zubaidah Amir, and Intan Kartika Sari, "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sekolah Dasar Negeri 167 Pekanbaru," *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 4, no. 1 (2020): 127–142.

meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kemampuan pemecahan masalah.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, model pembelajaran berbasis proyek, PjBL juga memiliki sejumlah kelemahan. Pertama**,** permasalahan yang diangkat dari kehidupan nyata sering kali tidak dapat dipisahkan dari persoalan kedisiplinan siswa. Oleh karena itu, guru perlu membimbing dan memfasilitasi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan tersebut dengan cara yang tepat.

Kedua, proses penyelesaian masalah dalam PjBL membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga pelaksanaannya memerlukan perencanaan yang matang dan jadwal yang fleksibel. Ketiga, model ini sering kali memerlukan dana yang cukup besar untuk menunjang kegiatan proyek yang dirancang. Keempat, guru dan siswa kerap menghadapi kesulitan dalam menemukan alat dan bahan yang sesuai untuk mendukung pelaksanaan proyek, terutama jika sumber daya yang tersedia di sekolah terbatas.

Dari uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kelemahan dalam penerapan model *Project-Based Learning* terletak pada durasi waktu yang dibutuhkan, yang cenderung lebih panjang dibandingkan model pembelajaran lainnya. Selain itu, model ini menuntut tersedianya berbagai media

dan alat bantu pembelajaran yang cukup banyak, sehingga bisa menjadi kendala tersendiri bagi guru. Tidak semua siswa juga terlibat aktif dalam pengerjaan proyek, karena ada kemungkinan sebagian dari mereka kurang berpartisipasi dalam kerja kelompok. Hal ini bisa menyebabkan ketimpangan peran dalam tim. Di sisi lain, perbedaan tugas antar kelompok yang diberikan oleh guru dapat memengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi secara keseluruhan, karena tidak semua siswa memperoleh pengalaman belajar yang seragam.

2. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan berbagai alternatif solusi, dan melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Berpikir kreatif merupakan proses mental yang melibatkan kepekaan terhadap permasalahan, kemampuan untuk menyusun banyak gagasan, serta mengahasilkan solusi yang tidak biasa atau orisinal. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif menjadi penting karena siswa tidak hanya dituntut untuk mengahafal

atau memahami materi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi.[16]

Berpikir kreatif merupakan bagian dari proses berpikir tingkat tinggi, dimana siswa diajak untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengembangkan informasi tersebut menjadi pemahaman yang dalam. Karena itu, kreativitas menjadi bagian penting dalam proses belajar yang bermakna.[17]

Selain beberapa pengertian sebelumnya, berpikir kreatif juga dijelaskan sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide yang unik, berbeda, dan orisinal dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Proses ini tidak hanya berkaitan dengan daya imajinasi, tetapi juga menyangkut fleksibilitas dan keluwesan dalam berpikir.[18]

Berpikir kreatif menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur kualitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan berpikir kreatif tidak hanya menghasilkan jawaban tunggal, melainkan membuka kemungkinan adanya berbagai alternatif solusi yang tepat.[19] Oleh karena itu, pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menciptakan ide baru sangat

---

[16] Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 29.

[17] Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018), hlm. 73.

[18] Mutiani & Maimunah, "'Pembelajaran Berpikir Kreatif dalam Konteks Pendidikan Abad 21,'" *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* Vol.2, No.1 (2020): 1-7.

[19] Y. Nuraini, "'Berpikir Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran,'" *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol. 5, no. No. 2 (2019).

diperlukan agar kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang.

Berpikir kreatif juga mencerminkan adanya integrasi antara kemampuan kognitif dan afektif siswa. Ketika siswa mengahadapi suatu masalah, mereka tidak hanya diminta untuk mengingat atau memahami konsep, tetapi juga ditantang untuk mengembangkan gagasan orisinal yang bisa menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara yang tidak biasa maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan ini menjadi sangat penting, terlebih dalam pelajaran seperti matematika yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran dengan jawaban pasti dan terbatas.

Selain dilihat dari segi kemampuan menghasilkan ide yang orisinal, berpikir kreatif juga mencakup proses berpikir yang *luwes*, lancar, dan elaboratif. *Keluwesan*[20] dalam berpikir membuat seseorang mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Sedangkan kelancaran berpikir merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu yang relatif singkat. Sementara itu, elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan suatu ide secara rinci dan mendalam.[21]

[20] Luwes adalah sifat mudah menyesuaikan diri, tidak kaku dan fleksibel. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

[21] E. Rini, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 45.

Pentingnya penguasaan berpikir kreatif dalam pembelajaran tidak hanya terletak pada aspek akademik semata, melainkan juga membentuk kepribadian siswa agar mampu menyelesaikan masalah secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan berpikir kreatif dapat menjadi bekal penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan, terutama di era digital seperti sekarang.[22]

Berpikir kreatif juga dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang tepat, misalnya dengan pemberian tugas-tugas terbuka, diskusi kelompok, maupun proyek yang memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kreativitas bukanlah bakat bawaan semata, melainkan sesuatu yang dapat dilatih dan ditumbuhkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.[23]

b. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Torrance menyebutkan ada beberapa ciri utama berpikir kreatif yang dikenal dengan istilah *four indicators of creative thinking*, yaitu:

1) Kelancaran *(fluency)*: kemampuan yang mengahsilkan banyak ide dalam waktu singkat.

---

[22] S. Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 108.

[23] Zuhdan Kun Prasetyo, "'Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah,'" *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 3., no. No. 1 (2012).

2) Keluwesan *(flexibility)*: kemampuan untuk menghasilkan beragam ide dari berbagai sudut pandang.
3) Keunikan *(originality)*: kemampuan mengembangkan atau memperinci ide secara detail.
4) Penguraian *(elaboration)*: kemampuan mengembangkan atau memperinci ide secara detail.[24]

Ciri-ciri di atas sangat bermanfaat untuk diamati dalam kegiatan belajar siswa, terutama saat mereka diberi tugas terbuka atau tantangan berpikir logis seperti dalam pelajaran matematika. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mencoba menyelesaikan soal dengan berbagai strategi.

Ciri-ciri berpikir kreatif bisa terlihat dari cara seseorang memandang masalah dan bagaimana ia mencari solusinya. Salah satu ciri utamanya adalah kemampuan untuk berpikir tidak biasa atau *out of the box*. Orang yang kreatif biasanya tidak hanya puas dengan satu jawaban, tapi mencoba mencari kemungkinan lain yang lebih unik dan bermanfaat.[25]

Selain itu, individu yang berpikir kreatif juga cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak terpikirkan oleh orang lain dan menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap hal-hal baru. Rasa

---

[24] Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 88-89.

[25] Paulus Supartono, *Psikologi Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), hlm. 64.

ingin tahu inilah yang biasanya mendorong mereka untuk bereksperimen dan menemukan pendekatan baru terhadap sebuah persoalan.[26]

Kemampuan untuk menyambungkan hal-hal yang tampaknya tidak berkaitan juga menjadi salah satu tanda seseorang memiliki pola pikir kreatif. Dalam hal ini, berpikir kreatif melibatkan proses asosiasi bebas, dimana berbagai ide yang muncul bisa di hubungkan menjadi sebuah Solusi yang baru dan berbeda.[27]

Ciri berpikir kreatif juga mencakup keberanian mengambil resiko. Seseorang yang kreatif tidak takut jika idenya dianggap aneh atau gagal. Sebaliknya, mereka melihat kegagalan sebagai bagian dari proses untuk menciptakan sesuatu yang lebih baik lagi.

c. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor, baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Tidak semua siswa secara alami memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, karena sejatinya kreativitas bisa tumbuh dan berkembang jika ditunjang oleh kondisi yang tepat.

Salah satu faktor yang paling menentukan adalah minat dan motivasi individu. siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata

---

[26] E Wuryani, "'Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Inovatif,'" *Jurnal Pendidikan Inovatif* Vol. 5, no. No. 2 (2019): 102.

[27] A Fitria, "'Meningkatkan Kreatifitas Berpikir Melalui Media Pembelajaran Interaktif,'" *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2021): 50.

pelajaran cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih terdorong untuk mencari cara-cara baru dalam menyelesaikan soal atau proyek. Motivasi ini berasal dari keinginan pribadi untuk mengetahui sesuatu, atau bahkan karena dukungan lingkungan seperti apresiasi dari guru dan teman. Ketika seorang siswa merasa bahwa ide dan usahanya dihargai, maka akan muncul keberanian untuk berpikir di luar kebiasaan.[28]

Selain motivasi, lingkungan pembelajaran yang kondusif juga sangat memengaruhi tumbuhnya kreativitas. Lingkungan yang memberi ruang kebebasan untuk bertanya, berdiskusi, mencoba solusi alternatif, dan tidak langsung memberi hukuman saat siswa salah, dapat memicu siswa untuk lebih berani berpikir orisinal. Jika guru mampu membangun suasana belajar yang terbuka dan tidak terlalu kaku, maka siswa akan merasa nyaman untuk mengeluarkan ide-idenya sendiri tanpa rasa takut salah. Hal ini sangat penting khususnya dalam pembelajaran matematika, yang sering dianggap sebagai pelajaran yang kaku dan hanya ada satu jawaban yang benar.[29]

Selain itu, pengalaman belajar juga merupakan bagian penting dalam pembentukan kreativitas. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang, semakin banyak pula referensi

---

[28] Dimyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 80-81.

[29] *Ibid*., hlm. 119.

mental yang bisa ia gunakan saat mengahadapi masalah. Dalam konteks ini, guru bisa memberikan berbagai bentuk latihan atau proyek yang menantang dan tidak monoton. Proyek-proyek yang melibatkan pengamatan, penalaran, serta kerja sama dalam kelompok bisa memperkaya pengalaman dan membuka jalan bagi pemikiran kreatif.[30]

Di samping itu, kondisi psikologis dan emosional siswa turut menentukan. anak-anak yang merasa tertekan, takut salah, atau tidak percaya diri, akan cenderung menahan diri dan enggan mengemukakan ide. Sebaliknya, anak yang merasa aman, bebas, dan diperhatikan akan lebih mudah untuk berpikir terbuka. Maka dari itu, pendekatan guru yang ramah dan terbuka terhadap ide-ide siswa sangat penting untuk mendukung terciptanya iklim yang sehat bagi perkembangan kreativitas.[31]

Dengan memahami berbagai faktor tersebut, guru dapat menciptakan strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir siswa. Hal ini sangat sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang ideal, yaitu melatih logika, nalar, dan kreativitas untuk menyelesaikan persoalan-persoalan secara mandiri dan inovatif.

---

[30] *Ibid*., hlm. 285.
[31] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 38-45.

d. Strategi Meningkatkan Berpikir Kreatif di Sekolah Dasar

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir yang alami. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka tanpa takut salah. Dalam kegiatan belajar, guru dapat memberi pertanyaan terbuka yang mendorong siswa berpikir di luar kebiasaan. Misalnya, bukan hanya menanyakan "berapa hasil dari 4+4?", tetapi menantang siswa dengan pertanyaan seperti "dalam situasi apa saja kita bisa mendapatkan jumlah 8?".

Selain itu, pembelajaran harus dirancang agar memancing rasa ingin tahu siswa. Guru bisa menggunakan metode berbasis masalah atau proyek *(Project-Based Learning)*, di mana siswa diberi tugas untuk menyelesaikan suatu masalah nyata dengan caranya sendiri. Metode ini mendorong anak untuk berpikir secara mandiri, bekerja sama, dan mengembangkan ide-ide baru berdasarkan pengamatan serta pengalaman mereka. Dalam hal ini, peran guru bukan sebagai pemberi jawaban, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan dorongan.[32]

Strategi lain yang juga penting adalah pemberian umpan balik yang membangun. Alih-alih langsung memberi tahu kesalahan

[32] Dedi Sugandi, *Pembelajaran Berbasis Proyek* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 25.

siswa, guru bisa mengajak mereka merefleksikan pekerjaannya, lalu menuntun mereka untuk memperbaikinya sendiri. Dengan begitu, siswa terbiasa melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan terdorong untuk berpikir lebih luas dan kreatif. Pemberian kesempatan untuk berekspresi melalui gambar, cerita, drama, atau eksperimen juga efektif untuk menumbuhkan keberanian dalam menyampaikan ide.[33]

Lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan juga menjadi strategi penting. Siswa akan lebih terbuka untuk berpikir kreatif Ketika mereka merasa nyaman dan dihargai. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana yang mendukung seperti memberikan apresiasi pada setiap usaha siswa, bukan hanya pada hasil akhirnya. Ini akan meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi intrinsik siswa dalam belajar dan berpikir.

Melalui penerapan strategi-strategi ini secara konsisten, diharapkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dapat berkembang secara optimal, tidak hanya dalam pelajaran tertentu seperti seni atau bahasa, tetapi juga dalam pelajaran eksakta seperti matematika.

Menurut Nasution, pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir dan

[33] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 42-45.

pencarian solusi.[34] Ada beberapa strategi yang dapat digunakan guru di kelas untuk meningkatkan berpikir kreatif antara lain:

1) Memberikan soal terbuka atau tugas proyek yang memungkinkan berbagai jawaban dan pendekatan.
2) Mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat, meskipun jawbannya belum benar,
3) Menyediakan ruang eksplorasi melalui kegiatan seni, eksperimen, atau permainan edukatif.
4) Mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga siswa tertantang untuk berpikir lebih luas.

e. Pentingnya Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika

Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang kaku dan hanya memiliki satu jawaban yang benar. Namun, dalam pembelajaran yang dikembangkan saat ini, matematika justru bisa menjadi sarana yang sangat baik untuk melatih berpikir kreatif. Hal ini karena matematika tidak hanya soal menghitung, tetapi juga melibatkan pemecahan masalah, logika, dan penalaran.

[34] Nasution S., *Bebagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 87.

Menurut Trianto, dalam pembelajaran matematika siswa yang berpikir kreatif akan lebih mudah memahami konsep karena mereka terbiasa mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian, tidak hanya terpaku pada satu rumus. Selain itu, berpikir kreatif dalam matematika juga membantu siswa dalam kehidupan sehari-hari karena mereka mampu menyelesaikan masalah secara fleksibel dan inovatif.[35]

Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Matematika bukan hanya soal rumus dan jawaban pasti, tetapi juga tentang bagaimana siswa mampu berpikir fleksibel, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, serta mencari Solusi yang beragam. Dalam kenyataan di lapangan, masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang kaku dan menakutkan. Padahal, bila diajarkan dengan pendekatan yang tepat, matematika justru bisa menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

Menurut Nadhiroh Kristanti, dan Suprapti berpikir kreatif sangat di butuhkan dalam pembelajaran matematika karena siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu mengembangkan ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan.

[35] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 137.

Pembelajaran matematika dapat membantu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam meningkatkan pemahaman yang lebih, serta melatih mereka untuk menghadapi permasalahan secara mandiri dan tidak terpaku pada satu metode penyelesaian saja.[36]

Senada dengan itu, Hanifah dkk. Juga menegaskan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih mampu menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan bangun datar, seperti segitiga dan segiempat. Mereka tidak hanya menghafal rumus, tetapi mampu mengembangkan strategi penyelesaian yang berbeda dari biasanya. Hal ini membuktikan bahwa kreativitas dalam berpikir sangat membantu siswa dalam memahami dan memaknai konsep matematika secara lebih menyeluruh.[37]

Dengan demikian, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, merangsang rasa ingin tahu, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi. Proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga menghargai proses berpikir, akan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara maksimal dalam mata pelajaran matematika.

---

[36] Nadhiroh, Siti Ulpatun, Febriana Kristanti, & Endang Suprapti, "Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Education and Teaching* Vol. 4, no. 1 (2023): 98–106.

[37] Hanifah, Nisa Noventya, "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Dan Segiempat," *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 6, no. 2 (2022): 828–837.

3. Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini bisa berlangsung secara langsung melalui kegiatan tatap muka di kelas, maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran sebagai perantara. Menurut Gagne, pembelajaran dapat dipahami sebagai serangkaian peristiwa eksternal yang sengaja dirancang untuk membantu memfasilitasi berbagai proses belajar yang berlangsung secara internal dalam diri peserta didik.

Menurut Hudoyo, hakikat matematika berkaitan erat dengan ide, struktur, dan hubungan-hubungan yang disusun secara logis. Dengan kata lain, matematika membahas konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kebenarannya diperoleh melalui penalaran yang sistematis. Meskipun begitu, proses berpikir dalam matematika tidak hanya bersifat logis, tetapi juga melibatkan aktivitas seperti mengamati, memperkirakan, merasakan intuisi, menguji dugaan, hingga membuat perbandingan. Semua proses tersebut pada akhirnya mengarah pada perumusan teorema yang disusun dari berbagai asumsi dan unsur dasar yang tidak selalu didefinisikan secara eksplisit. [38]

[38] Almira Amir, "Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif," *Forum Paedagogik* VI, no. 1 (2014): 78.

Hakikat dari pembelajaran matematika adalah suatu proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa dalam melakukan aktivitas belajar matematika. Dalam proses ini, siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan memperoleh pengalaman bermakna terkait konsep-konsep matematika. Setiap teori pembelajaran dapat dipandang sebagai cara untuk mengorganisasi serta memahami berbagai aspek yang memengaruhi proses belajar dan perkembangan kemampuan intelektual siswa. Oleh karena itu, guru dapat memilih dan menerapkan unsur-unsur dari teori tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.[39]

B. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai bahan rujukan penelitian yang terkait dengan Penerapan Model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada Pelajaran Matematika kelas IV di SD MQRES Kampar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Utami, Kristin & Anugraheni dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreatif siswa dari kategori cukup (30%) menjadi kategori baik (70%) pada siklus II, serta peningkatan hasil belajar hingga mencapai rata-rata

[39] Alfiana Rahmawati and Eko Andy Purnomo, "Penerapan PjBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Workshop Pendidikan Matematika," *Prosiding Seminar Nasional dan Internasional* (2017): 25–34.

(83%). Persamaan dari penelitian ini ialah menggunakan model PJBL dan jenjang pendidikan. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan kelas.[40]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mokambu yang berjudul *Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 4 Talaga Jaya* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerapkan model PJBL. Persamaan dari penelitian ini ialah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model PJBL dan jenjang pendidikan. Sedangkan perbedaannya terdapat pada lokasi dan mata pelajaran.[41]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Septiandri dan Zaitun dalam Jurnalnya yang berjudul Penerapan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Labshool FIP UMJ. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis siswa, baik dari segi struktur teks

---

[40] Tri Utami, Firosalia Kristin, & Indri Anugraheni, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD," *Jurnal Mitra Pendidikan* Vol. 2, no. No. 6 (n.d.): 541–552.

[41] Mokambu Fitrianingsih, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SDN 4 Talaga Jaya," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (n.d.): 56–62.

maupun kreativitas dalam mengembangkan cerita. Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama menerapkan model PjBl untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dan perbedaan dari penelitian ini ialah terletak pada keterampilan yang dikembangkan, mata pelajaran dan jenjang Pendidikan nya.[42]

4. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita dkk dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.* Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam indikator berpikir kreatif seperti orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi. persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis ialah penggunaan model PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perbedaannya terletak pada konteks pembelajaran dan jenjang pendidikan sekolah menengah.[43]

C. Kerangka Berpikir

Pada kondisi awal, pembelajaran matematika di kelas IV SD MQRES Kampar, proses belajar masih berpusat pada guru dan menekankan hafalan serta prosedur. Siswa cenderung pasif dan kurang diberi kesempatan untuk mengeplorasi ide serta menyelesaikan masalah secara mandiri.

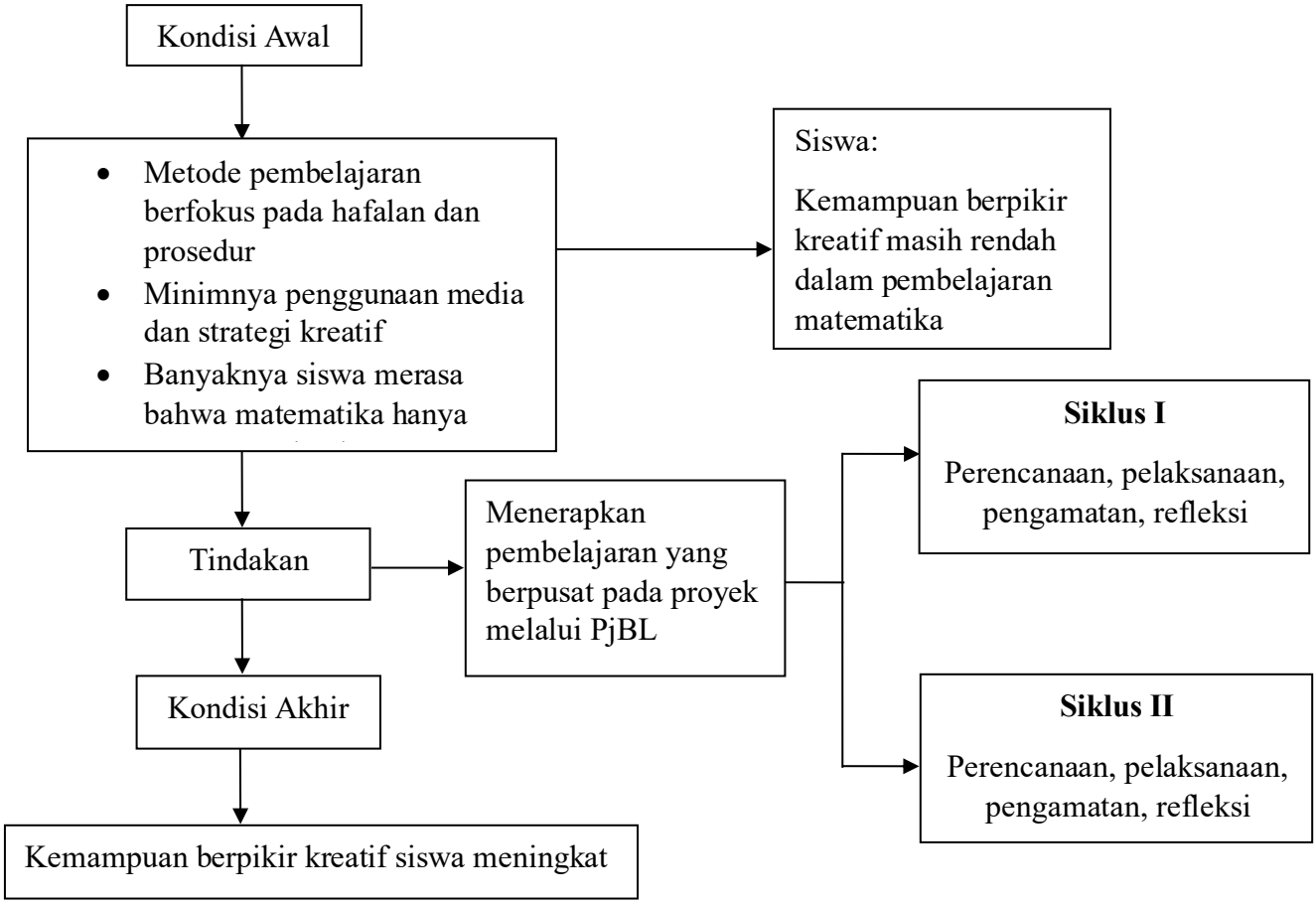
---

[42] Septiandri & Zaitun, "Penerapan Model Pembelajaran PjBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Kelas VII SMP Labschool FIP UMJ," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 2, no. 1 (2024): 1–10.

[43] Puspita A., Manzilatusifa,N., & Handoko,B.E. "Penerapan Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 20, no. 1 (2019): 35–42.

Penggunaan media dan strategi kreatif juga masih terbatas, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proyek nyata dan bermakna. Melalui kegiatan merancang, membuat, dan mempresentasikan proyek, siswa dilatih berpikir kreatif, bekerja sama dan memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Penerapan dilakukan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



Gambar II.1 Kerangka Berpikir

D. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dari penerapan model Project-Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD MQRES Kubang Jaya dapat diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru
   a. Kemampuan Guru dalam Menerapkan Sintaks PjBL
      1) Guru melaksanakan langkah PjBL secara sistematis (pertanyaan mendasar hingga evaluasi)
      2) Guru memfasilitasi perencanaan, pelaksanaan, dan presentasi proyek siswa.
   b. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran
      1) Guru menyampaikan intruksi secara jelas dan terarah.
      2) Guru mengelola kelas dan waktu pembelajaran dengan baik.
   c. Guru Berperan sebagai Fasilitator
      1) Guru membimbing tanpa mendominasi pembelajaran.
      2) Guru mendorong siswa berpikir kreatif melalui pertanyaan pemantik.
   d. Penggunaan Media dan Sumber Belajar
      1) Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan proyek.
      2) Guru mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa.

e. Guru melakukan Refleksi dan Evaluasi

1) Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2) Guru mampu mengidentifikasi kelemahan pembelajaran untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Aktivitas Siswa

a. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

1) Siswa mampu menghasilkan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah matematika.
2) Siswa menunjukkan fleksibilitas dalam berpikir, yaitu mampu menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan satu persoalan.
3) Siswa menunjukkan orisinalitas dalam menjawab atau menyelesaikan tugas proyek matematika.
4) Siswa mampu mengembangkan dan memperluas ide-ide matematis dari materi yang sedang dipelajari.

b. Aktivitas dan Partisipasi Siswa dalam Proyek

1) Siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan perencanaan proyek.
2) Siswa menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan selama proyek.
3) Siswa mampu bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas proyek matematika.

3. Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar siswa dalam penelitian ini meliputi ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal, yaitu:

a. Ketuntasan Individu

Siswa dinyatakan tuntas dalam hasil belajar apabila memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar secara klasikal dinyatakan tercapai apabila minimal 85% dari seluruh siswa dalam satu kelas memperoleh nilai ≥ 75.

c. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif

Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya, baik dari segi jumlah siswa yang tuntas maupun kualitas jawaban yang dihasilkan pada lembar refleksi individu siswa.