

Penggunaan Math Playground sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas I SD dalam Pembelajaran Matematika

Faisal Ramli¹, Kunti Diah Afiani², Novi Wulandari³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}, SDN Pacarkeling V Surabaya³
ramli7faisal@gmail.com¹, kuntidianayu@fkip.um.surabaya.ac.id²,
noviwulandari176@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan berpikir kreatif siswa dengan berbantuan math playground pada kelas 1 SD mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan melalui beberapa tahapan antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat dari siklus I ke siklus II dengan perolehan nilai ketuntasan pada siklus I sebesar 41,38% dengan rata-rata 62,9 sedangkan pada siklus II sebesar 89,65% dengan rata-rata 86,4. Berdasarkan hasil aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan di tiap siklusnya dengan perolehan nilai pada aktivitas guru 70,3% siklus I dan 93,5% siklus II, sedangkan pada aktivitas siswa diperoleh nilai sebesar 69,7% siklus I dan 97% siklus II.

Kata Kunci : *Math Playground, Kemampuan Berpikir Kreatif, Matematika*

Abstract

This study aims to measure the increase in students' creative thinking with the help of math playground in grade 1 elementary school mathematics subjects. This research uses a type of classroom action research by going through several stages including planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques are done with tests, observation and documentation. The results of the research on students' creative thinking skills increased from cycle I to cycle II with the acquisition of a completeness score in cycle I of 41.38% with an average of 62.9 while in cycle II it was 89.65% with an average of 86.4. Based on the results of student and teacher activities, it has increased in each cycle with the acquisition of values in teacher activities 70.3% cycle I and 93.5% cycle II, while in student activities obtained a value of 69.7% cycle I and 100% cycle II.

Keywords: *Math Playground, Creative Thinking Ability, Mathematics*

PENDAHULUAN

Pelajaran Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran yang sangat esensial bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Pada kelas I SD, fokus pembelajaran matematika adalah pengenalan konsep dasar bilangan, operasi hitung sederhana, dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Sugiarni et al., 2021). Matematika merupakan suatu alat berpikir logis yang sangat dibutuhkan untuk mengembangkan cara berpikir manusia dalam kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2021). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di kelas I SD seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Matematika seringkali dikenal oleh kebanyakan siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, dikarenakan konsep dasar dari matematika itu sendiri yang abstrak dan mempunyai konsep dan prinsip yang saling berhubungan (Azzahra & Pramudiani, 2022). Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menemukan solusi yang beragam terhadap suatu masalah, mengembangkan ide-ide baru, dan berpikir di luar kebiasaan (Rahmawati et al., 2018). Menurut Haryanti, (2019) 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. Salah satu kemampuan yang dituntut dimiliki siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif tergolong kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking (HOT) (Utomo Aji et al., 2024). 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 (Hagi & Mawardi, 2021).

Menurut Qomariyah & Subekti, (2021) kemampuan berpikir kreatif dapat diketahui dari keahlian menganalisis suatu data, serta memberikan respons penyelesaian masalah yang bervariasi. Ada beberapa indikator keberhasilan dari berpikir kreatif seperti menurut (Febrianingsih, 2022) bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dinilai oleh 4 indikator yaitu: fluency (kelancaran), flexibility (kelenturan), (kebaruan/keaslian) dan (fleksibilitas/ originality elaboration (elaborasi/keterincian). Sejalan dengan itu menurut Utami et al., (2020) indikator berpikir meliputi : 1. Fluency (keterampilan berpikir lancar) yaitu memiliki ciri-ciri seperti mencetuskan banyak pendapat, jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. 2. Flexibility (keterampilan berpikir luwes) yaitu keterampilan memberikan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif, pemecahan yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan. 3. Originality (keterampilan berpikir orisinal) yaitu kemampuan melahirkan gagasan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim 4. Elaboration (keterampilan memperinci) yaitu kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci secara detail dari suatu situasi sehingga lebih menarik

Dalam upaya untuk mendorong siswa berpikir kreatif dalam pelajaran matematika terutama untuk siswa kelas 1 SD diperlukan berbagai macam cara cara, salah satunya dengan bantuan media berbasis permainan dalam pembelajarannya (Fadila et al., 2022). Menurut Andari, (2020) game education (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang didalamnya memuat unsur unsur yang mendidik dan sesuai dengan nilai nilai pendidikan. Menurut Ari Suriani, et al (2022) Pengembangan multimedia interaktif berbasis game untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi geometri. Keberadaan game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan karena didalam game edukasi tersebut terdapat hal menarik yang menimbulkan perasaan senang dalam mengaksesnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas I SD Pacarkeling V/186 Surabaya, ditemukan bahwa 82,75% siswa masih memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah, hal ini terlihat dari kurangnya variasi jawaban yang diberikan siswa. Dalam pembelajaran matematika di kelas I SD, kemampuan berpikir kreatif siswa seringkali kurang mendapatkan perhatian. Guru cenderung fokus pada pencapaian target kurikulum dan mengabaikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran

matematika adalah Math Playground. Math Playground sendiri merupakan situs web yang menyediakan berbagai permainan matematika yang menarik dan edukatif. Menurut Karimah & Prastowo, (2023) Math playground adalah sebuah situs web yang berisi berbagai macam permainan matematika yang interaktif dan mendidik untuk anak-anak. Platform game edukasi tersebut terdapat 133 game matematika daring yang diperuntukkan bagi setiap tingkatan peserta didik, baik dari kelas 1 sampai kelas 6. Materi yang terdapat dalam platform bermacam-macam, dari yang paling sederhana tentang bilangan, bentuk geometri dan pengukuran, serta penyajian data. Pada game matematika online ini juga terdapat evaluasi diri dan dapat digunakan oleh guru sebagai portofolio, yaitu tampilan piala dan sertifikat game yang bisa dicetak (Wibowo et al., 2020). Media ini dirancang untuk melatih keterampilan matematika dasar, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selain itu, permainan-permainan ini juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir kritis.

Beberapa penelitian yang relevan diantaranya, N. Kumalasari et al., (2024) dalam penelitiannya menerapkan media corong berhitung untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil Belajar. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran corong berhitung dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas II semester I SD Laban 01 Kecamatan Mojolaban tahun pelajaran 2023/2024. Menurut Kharismawati Putri et al., (2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tema 5 subtema 2 materi hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN Krokeh. Menurut

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas I SD dengan berbantuan math playground, 2) meningkatkan aktivitas guru pada pembelajaran matematika berbantuan math playground, dan 3) meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah proses sistematis dari inkuiri yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan oleh sekelompok atau lebih partisipan dengan merefleksikan dan bertindak atas konsekuensi dari iman mereka. Penelitian Tindakan kelas sendiri dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Menurut Afiani & Putra, (2017) ada empat komponen, yaitu (1) perencanaan (*planning*), yang merupakan tahap perumusan rencana iman oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran atau prestasi iman siswa, (2) iman (*action*), yang merupakan pelaksanaan iman berdasarkan rencana yang telah dibuat sebagai iman perbaikan proses pembelajaran dan hasil iman siswa yang diinginkan, (3) pengamatan (*observation*), yaitu tahap mengamati dampak atau hasil dari iman yang dilaksanakan, apakah berpengaruh terhadap perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran dan hasil iman siswa atau tidak, dan (4) refleksi (*reflection*), yaitu tahap iman guru atau peneliti mengkaji tentang hasil atau dampak dari iman yang dilaksanakan itu berdasarkan pada berbagai kriteria yang telah dibuat. Pada

penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, dalam satu siklus memuat satu kali pertemuan. Jika satu siklus tidak memenuhi kriteria nilai ketuntasan, maka akan dilakukan siklus kedua untuk bisa memenuhi nilai ketuntasan yang telah ditentukan. Apabila siklus 2 tidak memenuhi batas dari nilai target ketuntasan maka akan dilakukan siklus berikutnya sampai memenuhi nilai target ketuntasan yang telah ditentukan.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan kelas

Penelitian ini dilakukan di SDN Pacarkeling V/186 Surabaya dan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 dengan jumlah peserta didik 30 dan guru kelas yaitu Ibu NW. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari – April 2025 di semester 2 tahun ajaran 2025-2026.

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian karena bertujuan untuk memperoleh data. Penelitian ini menggunakan test tulis, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil persentase dari masing-masing tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Rumus untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

$$\text{Ketrampilan Berpikir Kreatif} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk persentase menentukan pencapaian imana peserta didik, rumus yang diterapkan yakni mencakup:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Peneliti menganggap peserta didik yang telah mencapai nilai ketuntasan (KKM) 70 sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ketuntasan pemahaman materi, kriteria ketuntasan dapat dilihat pada table I sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketentuan Kemampuan Berpikir Kreatif

Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	Kategori Berpikir Kreatif
81-100	Kreatif Sekali
66-80	Kreatif
56-65	Cukup Kreatif
41-50	Kurang Kreatif
0-40	Tidak Kreatif

Aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus:

$$\% \text{ aktivitas siswa} = \frac{\sum \text{Indikator yang muncul}}{\sum \text{Total muncul}} \times 100\%$$

$$\% \text{ aktivitas guru} = \frac{\sum \text{Indikator yang muncul}}{\sum \text{Total muncul}} \times 100\%$$

Tabel 2. Presentase aktivitas guru dan siswa

Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	Kategori Berpikir Kreatif
81-100	Baik Sekali
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Kurang Sekali

(Husen, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

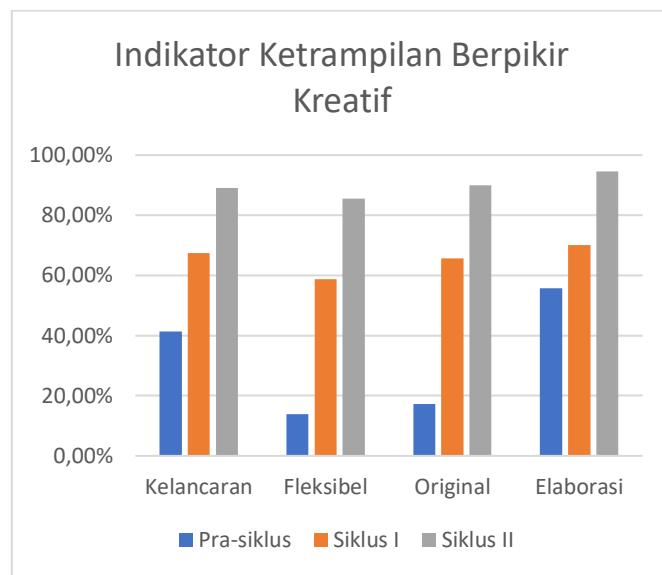
Ketrampilan Berpikir Kreatif

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1-A SDN Pacarkeling V/186 Surabaya pada mata imanaan matematika, penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu dari bulan Februari – April semester 2 tahun ajaran 2025-2026. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dan didasari dari hasil pra-siklus. Tahap pra-siklus adalah tahap imana peneliti masih menggunakan model konvensional.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

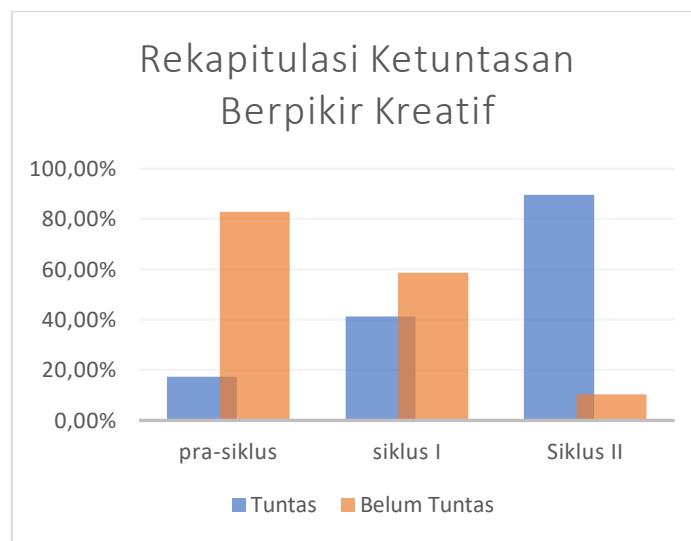
Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	Kategori Berpikir Kreatif	Pra-siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah peserta didik	Persentase	Jumlah peserta didik	presentase	Jumlah peserta didik	presentase
81-100	Kreatif Sekali	1	3,44%	4	13,79%	22	75,86%
66-80	Kreatif	4	13,79%	8	27,59%	4	13,79%
56-65	Cukup Kreatif	8	27,5%	8	27,59%	0	0%
41-55	Kurang Kreatif	5	17,24%	4	13,79%	0	0%
0-40	Tidak Kreatif	11	37,93%	5	17,24%	3	10,34%
Jumlah		29	100%	29	100%	29	100%

Diperoleh data penilitian hasil kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dapat dilihat pada table 3. Pada pra-siklus diperoleh sebanyak sebanyak 1 siswa (3,44%) kategori kreatif sekali dengan interval 81 – 100, sebanyak 4 siswa (13,79%) kategori kreatif dengan interval 66 – 80. Pada siklus I sebanyak 4 siswa (13,79%) kategori kreatif sekali dengan rentang interval 81 – 100, sebanyak 8 siswa (27,59%) kategori kreatif dengan rentang interval 66 – 80. Dan pada siklus II sebanyak 22 siswa (75,86%) kategori kreatif sekali pada interval 81 – 100, dan sebanyak 4 siswa (13,79%) kategori kreatif interval 66 – 80.



Gambar 2. Indikator Ketrampilan Berpikir Kreatif

Berdasarkan gambar 2 terlihat bahwa indicator ketrampilan berpikir kreatif siswa tiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada pra-siklus indicator kelancaran diperoleh nilai sebesar 41,38%, siklus I diperoleh nilai 67,50% dan siklus II diperoleh nilai 89%. Pada pra-siklus indicator fleksibel diperoleh nilai sebesar 13,80%, siklus I diperoleh nilai 58,80% dan siklus II diperoleh nilai 85,50%. Pada pra-siklus indicator original diperoleh nilai sebesar 17,24%, siklus I diperoleh nilai 65,70% dan siklus II diperoleh nilai 90%. Pada pra-siklus indicator elaborasi diperoleh nilai sebesar 55,80%, siklus I diperoleh nilai 70,1% dan siklus II diperoleh nilai 94,5%.



Gambar 3. Rekapitulasi Ketuntasan Berpikir Kreatif

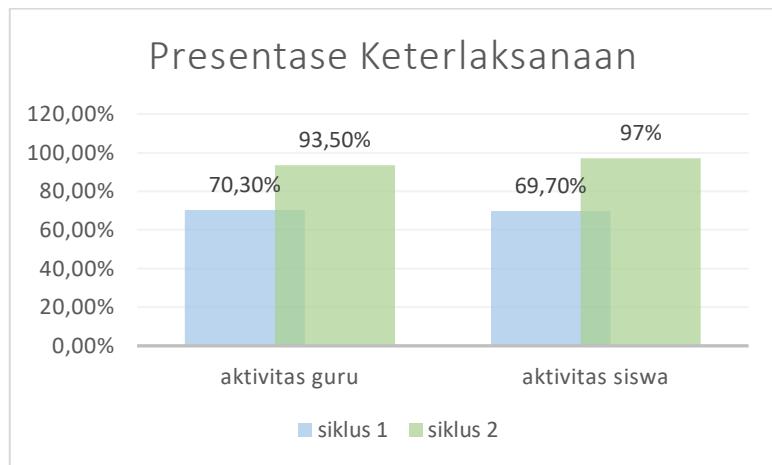
Tahap awal dilakukan pra-siklus yang mana proses pembelajaran belum menggunakan alat bantu math playground sebagai penunjang pembelajaran, hanya menggunakan metode konvensional dan penggerjaan soal. Berdasarkan gambar 2

pada pra-siklus terdapat 24 siswa (17,24%) tuntas dan 24 siswa (82,75%) yang tidak tuntas. Rata-rata yang diperoleh dari hasil pelaksanaan pra-siklus adalah 55,64 dan hanya 5 (17,24%) dari 29 siswa yang tuntas, angka ini masuk ke dalam kategori rendah sehingga perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan gambar 3 Berdasarkan tabel 6 pada siklus 1 terdapat 12 siswa (41,38%) tuntas dan 17 siswa (58,62%) yang tidak tuntas. Pelaksanaan siklus I diperoleh hasil rata-rata siswa sebesar 62,9 dengan nilai ketuntasan klasikal 41,38% atau 12 dari 29 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan pada siklus I masih belum tuntas. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu math playground masih perlu perbaikan ke siklus II sebab belum memenuhi ketuntasan klasikal berpikir kreatif. Dalam proses pembelajaran siklus I masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran sebab siswa tidak berani untuk mencoba ide-ide mereka sendiri karena merasa takut salah, sehingga siswa masih terpaku pada satu cara penyelesaian. Dari permasalahan tersebut perlunya dilakukan perbaikan pada siklus II. Menurut Puspita (2018) kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu modal dasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi persaingan di era global. Kemampuan berpikir kreatif membentuk siswa yang mampu mengungkapkan dan mengelaborasi gagasan orisinal untuk pemecahan masalah (N. Kumalasari et al., 2024). Kemampuan berpikir kreatif akan memunculkan kreativitas sebagai hasilnya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Adanya berpikir kreatif, membuat siswa lebih peka dengan masalah disekitarnya, sehingga mampu mengidentifikasi masalah, hingga siswa menyelesaikan dengan memunculkan ide-ide yang baru terhadap penyelesaian masalah tersebut (Fadila et al., 2022)

Merujuk dari kekurangan pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II yakni, memberikan motivasi dan dorongan terkait cara penyelesaian sehingga siswa dapat mengeksplorasi jawabannya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat (Acesta, 2020) yang menyatakan bahwa setiap siswa dapat menghasilkan pemikiran dan menemukan hal baru, menciptakan gagasan yang baru, dan siswa juga dapat melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang yang lain sehingga terbentuk suatu pola pikir yang kreatif pada siswa. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk menghasilkan peningkatan perolehan ketrampilan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan ketrampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan gambar 2 pada siklus II terdapat 26 siswa (89,65%) tuntas dan 3 siswa (10,34%) yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 86,38. Jadi disimpulkan berdasarkan kriteria yang dibuat, bahwa secara keseluruhan penggunaan alat bantu math playground dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif siswa kelas 1-A SDN Pacarkeling V/186.

Aktivitas Guru dan Siswa



Gambar 3. Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru saat kegiatan belajar mengajar pada gambar 3, kemampuan pengelolaan proses pembelajaran oleh guru (peneliti) pada siklus I memperoleh nilai sebesar 70,3% yang termasuk kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru (peneliti) telah melaksanakan sebagian besar proses pembelajaran sesuai dengan isi rencana pelaksanaan pembelajaran. Akan tetapi dari diskusi dengan observer, pada siklus I ini masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I yakni guru masih kurang dalam memberikan apersepsi kepada siswa, serta pengelolaan waktu belum baik, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya maksimal.

Selanjutnya pada siklus II, kemampuan pengelolaan pembelajaran oleh guru (peneliti) memperoleh nilai sebesar 93,5% yang termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan isi rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga aktivitas guru mengalami peingkatan siklus I ke siklus II. Hal ini sejalan dengan (Sugiarni et al., 2021) bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang dapat menciptakan kondisi yang lebih baik untuk siswa dalam setiap proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pada gambar 3, presentase aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 69,7% menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, pindah tempat duduk untuk melihat tugas siswa yang lain. Menurut peneliti, arahan dan motivasi perlu diberikan agar meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Husen, 2015) yang menyatakan bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi yang diperolehnya. Hal ini perlu adanya perbaikan pada siklus 2.

Hasil observasi siklus II diperoleh nilai sebesar 97%. Presentase ini menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran . Berdasarkan

hasil tersebut, telah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran juga meningkat dan sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti di SDN Pacarkeling V/186 terkait peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan berbantuan math playground, pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 62,9 dengan nilai ketuntasan sebesar 41,38% dan meningkat secara signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 86,38 dengan nilai ketuntasan sebesar 89,65%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan math playground dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas I pada mata Pelajaran matematika. Aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai sebesar 70,3% yang termasuk kategori baik pada siklus II memperoleh nilai sebesar 93,5% yang termasuk kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 69,7% menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 97%. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Saran dari peneliti agar dapat memanfaatkan math playground untuk membantu kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581–586. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>
- Afiani, Kunti Dian Ayu; Putra, D. A. (2017). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS III SD MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PENGAJUAN MASALAH*. 1–23.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ari Suriani, Rahmi Dwi Febriani, Reksa Putri Rulef, Dhea Anggraini, Fadel Muhamad Alfarraz, S. M. P. (2022). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MENCiptakan SUASANA BELAJAR YANG MENYENAGKAN DI SDN 01,02,03 BALAI PANJANG*. 2(2), 52–56.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Fadila, M., Inayah, S., & Fatwa, V. C. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.35194/ts.v5i2.2908>
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130.

- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Haryanti, S. (2019). INSTRUMEN PENILAIAN BERPIKIR KREATIF PADA PENDIDIKAN ABAD 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 1–7.
- Husen, D. N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 3(2), 367–372.
- Karimah, V. H., & Prastowo, A. (2023). Penerapan Math Playground sebagai Penunjang Karakteristik Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 816–825. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.637>
- Kharismawati Putri, R., Samsiyah, N., & Sri Maruti, E. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sd Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 1440–1448.
- N. Kumalasari, M. Mahendra, & M. Suswandari. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Corong Berhitung. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 181–190. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3099
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahmawati, N. S., Bernard, M., & Akbar, P. (2018). Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Journal On Education*, 01(02), 344–352.
- Sari, S. G., Fauzan, A., Armiaty, A., & Yerizon, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Sugiarni, R., Septian, A., Juandi, D., & Julaeha, S. (2021). Studi Penelitian Tindakan Kelas: Bagaimana Meningkatkan Pemahaman Matematis pada Siswa? *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 21–35. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i1.905>
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/download/5328/2997>
- Utomo Aji, S., Aziz, T. A., & Hidajat, F. A. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>
- Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105–118. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4227>