



PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *MAP ADVENTURE*

Ayu Siwi Triastuti¹, Nila Ubaidah², Niwi Sruti Handayani³

Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia^{1,2}, SD Negeri Muktiharjo Kidul 03³

e-mail: peserta.34495@ppg.belajar.id¹, nilaubaidah@unissula.ac.id²,
niwihandayani26@guru.sd.belajar.id³

Diterima: 17/9/2026; Direvisi: 25/9/2026; Diterbitkan: 7/10/2026

ABSTRAK

Kebiasaan berpikir mekanis yang mendominasi pembelajaran matematika dasar sering kali membatasi ruang eksplorasi dan kemandirian bernalar murid. Upaya mengurai kendala kognitif tersebut diwujudkan melalui penelitian tindakan kelas yang dirancang untuk menguji efektivitas penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media *Map Adventure* di kelas V SD Negeri Muktiharjo Kidul 03. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus berkesinambungan yang melibatkan 28 murid sebagai subjek utama pada materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB). Pengumpulan data ditempuh melalui tes kemampuan berpikir kreatif bentuk uraian, observasi terstruktur terhadap aktivitas murid dan keterlaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi rekam jejak kegiatan. Alur pelaksanaan membuktikan bahwa perpaduan sintaks pemecahan masalah dengan skenario penjelajahan kontekstual berbasis empat pos *Map Adventure* mampu meningkatkan persentase ketuntasan belajar klasikal secara signifikan dari 7,41% pada pra tindakan, menjadi 61,54% pada siklus pertama, hingga mencapai 88,46% pada siklus kedua dan melampaui ambang batas minimum 80%. Peningkatan progresif tersebut terjadi secara merata pada seluruh indikator kognitif, mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), serta perincian (*elaboration*). Temuan empiris ini mengonfirmasi bahwa pengintegrasian model PBL dan media penjelajahan interaktif sangat efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk menumbuhkan keterlibatan aktif serta mengoptimalkan potensi berpikir kreatif murid di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, *Map Adventure*, Pembelajaran Berbasis Masalah

ABSTRACT

The habit of mechanical thinking that dominates elementary mathematics learning often limits students' space for exploration and independent reasoning. Efforts to address these cognitive constraints were realized through classroom action research designed to examine the effectiveness of applying the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Map Adventure media in fifth-grade students at SD Negeri Muktiharjo Kidul 03. This study was conducted in two continuous cycles involving 28 students as main subjects focusing on the least common multiple (LCM) and greatest common divisor (GCD) materials. Data collection was carried out through essay tests of creative thinking skills, structured observations of student activities and learning implementation, as well as documentation of activity records. The implementation flow demonstrated that combining problem-solving syntax with contextual exploration scenarios based on four Map Adventure posts significantly increased the classical learning mastery percentage from 7.41% in the pre-action phase to 61.54% in the first cycle, and



reaching 88.46% in the second cycle, successfully exceeding the 80% minimum threshold. This progressive surge occurred evenly across all cognitive indicators, including fluency, flexibility, originality, and elaboration. These empirical findings confirm that integrating the PBL model with interactive exploration media is highly effective as an alternative learning strategy to foster active engagement and optimize students' creative thinking potential in the primary school environment.

Keywords: *Creative Thinking, Map Adventure, Problem-Based Learning*

PENDAHULUAN

Landasan hukum penyelenggaraan pendidikan nasional di Indonesia bertumpu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara mendasar menetapkan pendidikan sebagai ruang terencana untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengaktualisasikan segenap potensi dirinya. Kerangka kebijakan ini kemudian diturunkan dan diperbarui secara operasional melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024, yang menegaskan fleksibilitas kurikulum demi mendorong tumbuhnya karakter serta kapabilitas murid secara utuh pada jenjang sekolah dasar. Dalam konteks instruksional di tingkat dasar, Matematika memegang peranan krusial bukan sekadar sebagai instrumen kalkulasi angka, melainkan sebagai fondasi pembentukan daya nalar yang komprehensif (Fitri, 2023). Pembelajaran matematika pada Capaian Pembelajaran Fase C, khususnya pada domain bilangan yang mencakup Kelipatan Persekutuan Terkecil atau *KPK* dan Faktor Persekutuan Terbesar atau *FPB*, menuntut murid untuk tidak hanya menghafal algoritma hitung, melainkan piawai mengaitkan serta menerapkan konsep tersebut dalam skenario pemecahan masalah. Ketuntasan pemahaman pada materi ini dipengaruhi secara langsung oleh sejauh mana proses instruksional mampu memantik daya pikir murid saat berhadapan dengan situasi pelik yang membutuhkan solusi non-konvensional.

Kebutuhan akan proses pembelajaran matematika yang dinamis ini berhadapan langsung dengan realita yang ditemukan di lapangan. Pengamatan awal di kelas V SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 mengungkap dinamika kelas yang belum sejalan dengan ekspektasi kurikuler tersebut. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh instruksi eksplisit satu arah yang menempatkan murid pada posisi pasif, sebatas menunggu instruksi, serta enggan memaparkan gagasan secara mandiri. Ketergantungan pada prosedur kaku serta minimnya sarana interaktif membatasi eksplorasi kognitif, sehingga murid mengalami kendala serius sewaktu diminta merumuskan berbagai alternatif jawaban. Kesenjangan ini menandakan bahwa kapasitas penyelesaian masalah anak-anak belum terstimulasi secara berimbang, terutama pada aspek keberanian mengambil risiko intelektual dalam mengemukakan ide-ide baru.

Kondisi pasif yang dialami murid tersebut berdampak langsung pada terhambatnya perkembangan dimensi berpikir kritis dan kreatif dalam kelas matematika. Orientasi pembelajaran perlu digeser secara fundamental menuju penguatan pemikiran yang lebih fleksibel dan orisinal. Konstruksi berpikir semacam ini menuntut penguasaan empat dimensi utama, yakni kelancaran atau *fluency*, keluwesan atau *flexibility*, keaslian atau *originality*, serta perincian atau *elaboration* dalam memproses informasi (Mareta et al., 2026). Penguasaan keempat aspek tersebut memungkinkan anak memperluas horizon pemikirannya sewaktu mencermati fenomena abstrak maupun tantangan matematis (Astria & Kusuma, 2023). Pembentukan kemampuan tersebut tidak hadir secara spontan, melainkan membutuhkan penataan pengalaman belajar yang secara sengaja menantang anak untuk mengolah data, melahirkan gagasan baru, dan memetakan jalan keluar yang tidak monoton. Apabila dimensi



kognitif ini tidak tergarap sejak jenjang dasar, murid akan terus mengalami hambatan adaptasi ketika dihadapkan pada kompleksitas permasalahan di jenjang pendidikan selanjutnya (Aji et al., 2024).

Guna mengatasi hambatan pengembangan kognitif tersebut, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi kunci utama perbaikan kelas. Pendekatan *Problem-Based Learning* atau *PBL* kerap diandalkan sebagai kerangka pedagogis yang efektif untuk membiasakan anak berkonfrontasi dengan dilema dunia nyata secara terstruktur (Darwati & Purana, 2021). Melalui siklus investigasi mandiri dan kolaborasi kelompok, rancangan instruksional ini berpotensi membongkar kebiasaan belajar pasif dengan cara memaksa murid membangun sendiri bangunan pemahamannya (Arifin & Sidqi, 2025). Efektivitas kerangka instruksional tersebut dalam mengasah gagasan-gagasan baru juga dikonfirmasi oleh studi empiris di berbagai jenjang (Ngadha et al., 2024). Kendati demikian, penerapan sintaks *PBL* pada tingkat sekolah dasar sering kali membentur tembok kejenuhan apabila penyajian masalah dilakukan secara verbal-tekstual semata tanpa bantuan instrumen konkret (Hakim, 2022). Tanpa adanya perantara visual atau aktivitas interaktif, motivasi murid untuk bertahan dalam proses penyelidikan yang rumit cenderung merosot di tengah jalan.

Kelemahan operasional dalam penerapan pembelajaran berbasis masalah tersebut memicu timbulnya berbagai inovasi pendukung, khususnya penggunaan media instruksional interaktif. Salah satu bentuk penanganan yang pernah diterapkan adalah pengintegrasian piranti lunak matematis seperti *GeoGebra* dalam skema *PBL* (Indayanti & Sagala, 2023). Namun demikian, perangkat berbasis lunak yang terlalu teknis kerap kurang ramah bagi anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan keterlibatan fisik serta visualisasi yang intuitif. Perkembangan studi terkini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* dan petualangan mampu menciptakan iklim belajar yang jauh lebih mengikat bagi anak sekolah dasar (Adnyana, 2025). Kebutuhan akan instrumen yang memadukan unsur tantangan fisik, narasi petualangan, serta kartu soal berjenjang menjadi titik krusial yang belum banyak tersentuh dalam studi-studi terdahulu. Keterbatasan tersebut mendasari urgensi pengintegrasian media *Map Adventure*, yakni sebuah alat bantu berbentuk peta eksplorasi yang terbagi dalam empat pos mencakup kapal bersandar, rumah pohon, gua, dan peti harta karun sebagai wahana konkret tempat penyelesaian masalah *KPK* dan *FPB* dilangsungkan secara kolaboratif.

Integrasi antara model *Problem-Based Learning* dan media *Map Adventure* memberikan nilai tambah pedagogis tersendiri dalam praktik pembelajaran matematika. Media ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat peraga statis, melainkan bertindak sebagai sistem navigasi instruksional yang merangsang murid untuk mengemukakan argumen, mencoba beragam taktik pemecahan masalah, serta merevisi langkah penyelesaiannya secara interaktif di tiap pos petualangan. Unsur kompetisi sehat dan struktur permainan dalam *Map Adventure* mentransformasi rasa takut akan kesalahan matematis menjadi dorongan untuk mengeksplorasi jawaban-jawaban orisinal yang belum pernah dipikirkan sebelumnya. Pendekatan terpadu ini menghadirkan perbaikan atas keterbatasan implementasi *PBL* konvensional, sekaligus menjawab kejenuhan murid terhadap metode pengajaran matematika yang monoton. Melalui keterlibatan aktif berbasis pemicu petualangan ini, kapasitas kognitif dan emosional murid dapat dikerahkan secara optimal untuk menumbuhkan keberanian berpikir secara independen.

Berdasarkan analisis teoritis serta fenomena empiris yang telah dipaparkan, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media *Map Adventure* mampu meningkatkan kemampuan



berpikir kreatif murid kelas V SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 pada materi matematika. Penekanan utama penelitian ini berfokus pada artikulasi taktis antara masalah kognitif berjenjang dengan media naratif petualangan fisik yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dasar. Melalui pemetaan tahapan yang sistematis, hasil riset ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran berupa model pembelajaran matematika yang komunikatif, menyenangkan, serta efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Inkuiri lapangan ini mengadopsi desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dikembangkan melalui kerangka kerja spiral Kemmis dan McTaggart. Penyelidikan berlangsung selama satu bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027, tepatnya sejak tanggal 19 hingga 26 Agustus 2026 di SD Negeri Muktiharjo Kidul 03, Semarang. Subjek utama yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan perbaikan pembelajaran ini mencakup 28 murid kelas V, yang terdiri atas 12 murid laki-laki dan 16 murid perempuan. Intervensi dilaksanakan dalam dua siklus berkesinambungan (Siklus I pada 19–20 Agustus 2026 dan Siklus II pada 24–26 Agustus 2026), di mana setiap siklus dirancang secara reflektif memadukan empat fase utama: perancangan skenario pembelajaran, pelaksanaan tindakan nyata, pengamatan interaktif, serta refleksi menyeluruh. Alur instruksional di dalam kelas digerakkan mengikut lima sintaks *Problem-Based Learning (PBL)*, yakni orientasi murid pada masalah kontekstual KPK dan FPB, pengorganisasian kelompok heterogen berbasis perahu kertas, pembimbingan penyelidikan mandiri maupun kelompok berbantuan empat pos *Map Adventure* (kapal bersandar, rumah pohon, gua, dan peti harta karun), penyajian hasil karya pemecahan masalah di depan kelas, serta analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah.

Proses ekstraksi data di lapangan ditempuh melalui tiga jalur utama untuk menjamin keabsahan temuan empiris. Pengukuran capaian kognitif diuji menggunakan tes uraian berpikir kreatif di setiap akhir siklus, sementara lembar observasi partisipatif dan dokumentasi foto/catatan lapangan difungsikan untuk memotret kelancaran alur instruksional serta keterlibatan murid selama interaksi berlangsung dengan bantuan dua orang pengamat (*observer*). Sebelum digunakan, seluruh butir soal tes uraian dan kisi-kisi lembar pengamatan telah melalui uji validasi isi oleh ahli (*expert judgment*) guna memastikan kelayakan instrumen. Data kuantitatif hasil tes individu diolah dengan perhitungan persentase rata-rata kelas dan angka ketuntasan klasikal, yang dipatok pada ambang minimum 80% murid mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (*KKTP*) bernilai ≥ 70 . Adapun data kualitatif dari lembar observasi aktivitas murid dan keterlaksanaan pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan mengodekan catatan lapangan untuk memeta peningkatan keaktifan kelas secara terstruktur.

Skor kognitif yang diperoleh murid dihitung berdasarkan kriteria pembobotan empat indikator utama berpikir kreatif, yakni *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (berpikir orisinal), dan *elaboration* (berpikir memerinci). Setiap perolehan nilai dari masing-masing indikator tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk persentase capaian kelas. Hasil kalkulasi persentase tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam kategori kualitatif berdasarkan skala interval yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Interpretasi Kemampuan Berpikir Kreatif Murid

Rentang Persentase Capaian (%)	Tingkat / Level Interpretasi	Kategori Kualitatif
81,25 < Skor ≤ 100,00	Level 4	Sangat Kreatif

$62,50 < \text{Skor} \leq 81,25$	Level 3	Kreatif
$43,75 < \text{Skor} \leq 62,50$	Level 2	Cukup Kreatif
$25,00 < \text{Skor} \leq 43,75$	Level 1	Kurang Kreatif
$0,00 \leq \text{Skor} \leq 25,00$	Level 0	Tidak Kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data penelitian tindakan kelas di kelas V SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kreatif dan observasi aktivitas belajar murid. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap pra siklus untuk memperoleh gambaran kemampuan awal murid. Instrumen tes digunakan untuk mengukur empat indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Perkembangan hasil tes kemampuan berpikir kreatif pada setiap tahapan tindakan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Murid pada Setiap Tahapan Tindakan

Tahapan Tindakan	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Murid Tuntas	Persentase Tuntas	Murid Belum Tuntas	Persentase Belum Tuntas
Pra Siklus	1.306,25	48,38	2	7,41%	25	92,59%
Siklus I	1.925,00	74,04	16	61,54%	10	38,46%
Siklus II	2.218,75	85,34	23	88,46%	3	11,54%

Tabel 2 memperlihatkan pergerakan angka capaian secara kumulatif dari tahap awal hingga akhir tindakan kelas. Peningkatan nilai rata-rata kelas tampak terjadi secara progresif seiring berjalannya tahapan siklus pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan tren tersebut, jumlah murid yang berhasil melampaui ambang batas ketuntasan mengalami penambahan signifikan pada setiap fase evaluasi. Capaian akhir pada siklus penutup mengonfirmasi bahwa target persentase ketuntasan klasikal telah berhasil dipenuhi. Perkembangan ketuntasan belajar murid pada setiap tahapan tindakan selanjutnya divisualisasikan melalui Gambar 1.



Gambar 1. Tren Peningkatan Ketuntasan Belajar Klasikal Murid

Gambar 1 menunjukkan grafik pergerakan persentase ketuntasan klasikal dari kondisi awal hingga akhir siklus tindakan. Lonjakan angka ketuntasan terlihat jelas pada perpindahan

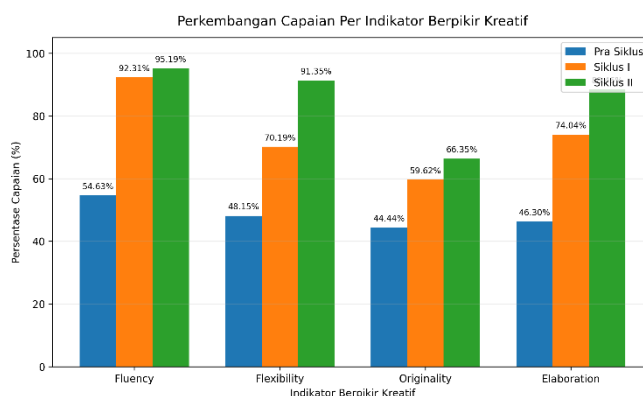
antarfase pelaksanaan pembelajaran di kelas. Grafik tersebut merekam keberhasilan pencapaian target minimum ketuntasan secara visual tanpa menyertakan ulasan analitis yang mendalam. Seluruh data yang terekam pada kurva batang ini berfungsi sebagai gambaran kuantitatif murni dari pelaksanaan tindakan.

Selain melihat pencapaian secara keseluruhan, perkembangan kemampuan berpikir kreatif dianalisis berdasarkan empat indikator yang digunakan dalam penelitian. Perbandingan skor dan persentase capaian setiap indikator pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Skor dan Persentase Capaian Per Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Pra Siklus (Skor / %)	Siklus I (Skor / %)	Siklus II (Skor / %)
<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	59 / 54,63%	96 / 92,31%	99 / 95,19%
<i>Flexibility</i> (berpikir luwes)	52 / 48,15%	73 / 70,19%	95 / 91,35%
<i>Originality</i> (berpikir orisinal)	48 / 44,44%	62 / 59,62%	69 / 66,35%
<i>Elaboration</i> (berpikir memerinci)	50 / 46,30%	77 / 74,04%	92 / 88,46%

Tabel 2 memperlihatkan rincian perolehan skor serta persentase pada masing-masing dimensi kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan nilai tampak terjadi secara merata pada seluruh komponen indikator dari sebelum tindakan hingga akhir siklus kedua. Lonjakan capaian tertinggi terekam pada dimensi kelancaran dan keluwesan berpikir murid di akhir rangkaian tindakan. Perkembangan capaian keempat indikator berpikir kreatif tersebut selanjutnya ditampilkan secara visual pada Gambar 2.



Gambar 2. Perkembangan Capaian Per Indikator Berpikir Kreatif

Gambar 2 menampilkan diagram perbandingan pencapaian antarindikator berpikir kreatif di setiap tahapan tindakan secara berdampingan. Diagram tersebut menggambarkan perbedaan tinggi batang grafik antara kondisi pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Visualisasi ini menegaskan adanya pergerakan positif pada tiap-tiap dimensi kognitif tanpa memuat paparan argumen teoretis. Seluruh informasi grafis tersebut disajikan semata-mata untuk memperjelas laporan data empiris penelitian.

Perubahan kemampuan berpikir kreatif tersebut juga berlangsung bersamaan dengan perubahan aktivitas murid selama pembelajaran. Aktivitas murid diamati pada setiap pertemuan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan mereka selama pelaksanaan tindakan. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas murid disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Murid dalam Pembelajaran

Pertemuan / Siklus	Rata-Rata Skor	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Kategori Klasikal
Pertemuan 1 (Siklus I)	2,29	1 (3,57%)	9 (32,14%)	11 (39,29%)	7 (25,00%)	Cukup
Pertemuan 2 (Siklus I)	2,75	5 (19,23%)	12 (46,15%)	8 (30,77%)	1 (3,85%)	Baik
Pertemuan 3 (Siklus II)	3,11	9 (33,33%)	11 (40,74%)	7 (25,93%)	0 (0,00%)	Baik
Pertemuan 4 (Siklus II)	3,41	18 (69,23%)	7 (26,92%)	1 (3,85%)	0 (0,00%)	Sangat Baik

Tabel 4 menyajikan rincian perolehan skor rata-rata serta distribusi kategori keaktifan murid di setiap pertemuan pengamatan. Angka-angka yang tertera memperlihatkan pergeseran jumlah subjek ke dalam kategori penilaian yang lebih tinggi seiring berjalannya waktu pertemuan. Klasifikasi skor kelas juga tampak bergerak secara bertahap dari kategori awal menuju kategori tertinggi di penghujung siklus. Seluruh catatan statistik pengamatan tersebut melengkapi sajian data kuantitatif utama dalam laporan penelitian ini.

Pembahasan

Dinamika kelas yang teramati sejak awal tindakan memperlihatkan bahwa hambatan utama murid dalam menyelesaikan persoalan matematika bukan terletak pada kemampuan dasar menghitung semata, melainkan pada kebiasaan berpikir yang cenderung mekanis. Ketika dihadapkan pada materi kelipatan persekutuan terkecil (*KPK*) dan faktor persekutuan terbesar (*FPB*), sebagian besar murid terbiasa menunggu instruksi baku tanpa keberanian mengeksplorasi strategi alternatif. Situasi ini merefleksikan temuan Bukang (2023) yang mencatat bahwa kesulitan siswa dalam merampungkan soal berbasis pemecahan masalah sering kali berakar dari minimnya pengalaman dalam mengonstruksi makna konsep secara mandiri. Tanpa adanya intervensi pedagogis yang merangsang daya nalar, proses pembelajaran di dalam kelas hanya akan melahirkan pemahaman permukaan yang rapuh dan mudah terlupakan.

Menyadari adanya kebuntuan kognitif tersebut, penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* yang diintegrasikan dengan media *Map Adventure* dihadirkan bukan sekadar sebagai variasi mengajar, melainkan sebagai jembatan operasional untuk mencairkan kebakuan berpikir murid. Format petualangan berbasis pos dirancang sedemikian rupa agar konsep abstrak matematika bertransformasi menjadi tantangan kontekstual yang memancing rasa ingin tahu secara kolektif. Pendekatan berbasis petualangan ini diperkuat oleh riset Al Faruq et al. (2026) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif bertema petualangan efektif merangsang keterlibatan aktif murid dalam membedah konsep matematis. Penguatan serupa juga ditegaskan oleh Harianto dan Sudatha (2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berlandaskan masalah mampu memicu keterlibatan kognitif mendalam karena menyajikan stimulus belajar yang dekat dengan realitas keseharian anak. Suasana kelas yang semula kaku berangsur-angsur berubah menjadi ruang eksplorasi yang dinamis, di mana setiap kelompok mulai berani mendiskusikan berbagai jalur alternatif pemecahan masalah.

Lonjakan skor rata-rata kelas yang bergeser secara progresif dari angka 48,38 pada tahap awal menuju 74,04 di Siklus I membuktikan bahwa kerangka kerja berbasis masalah efektif merangsang aspek kelancaran (*fluency*) berpikir murid. Sejalan dengan gagasan Arisandi



(2024), pembelajaran berdiferensiasi yang menempatkan murid sebagai subjek aktif penyelidikan mampu mendongkrak motivasi intrinsik secara signifikan. Kendati demikian, pencapaian tersebut belum sepenuhnya merata karena pada siklus pertama masih ditemukan dominasi individual dalam kelompok serta hambatan manajemen waktu yang cukup kentara. Hambatan operasional ini sejalan dengan catatan Paratiwi dan Ramadhan (2023) yang menemukan bahwa transisi dari pembelajaran pasif menuju metode berbasis masalah sering kali terkendala oleh kesiapan adaptasi murid dalam mengelola durasi diskusi kelompok secara mandiri.

Refleksi kritis dari siklus perdana inilah yang kemudian melahirkan penyesuaian taktis pada siklus berikutnya melalui optimalisasi peran tutor sebaya dan pembagian tugas yang lebih terstruktur. Langkah intervensi ini selaras dengan prinsip kolaborasi yang ditekankan oleh Winanto (2024), di mana pendampingan sosial terbukti mampu memangkas jurang pemahaman antarpeserta didik di dalam kelompok kecil. Ketika murid yang lebih cepat memahami materi diarahkan untuk membimbing rekan sekelompoknya secara bergantian, ketimpangan partisipasi dapat diredam secara drastis. Transformasi sosial di dalam kelas ini memberikan ruang aman bagi murid-murid yang sebelumnya pasif untuk mulai berani mengutarakan gagasan orisinal tanpa rasa tertekan.

Dampak nyata dari perbaikan strategi tersebut terlihat jelas pada lonjakan capaian di Siklus II, di mana persentase ketuntasan klasikal berhasil menembus angka 88,46% dan melampaui target minimal yang ditetapkan. Peningkatan pesat pada indikator keluwesan (*flexibility*) dan perincian (*elaboration*) mengonfirmasikan bahwa ketika hambatan psikologis di dalam kelompok berhasil diurai, potensi kognitif murid dapat berkembang secara optimal. Fenomena ini sejalan dengan hasil riset Ndiung dan Menggo (2024) yang menggarisbawahi bahwa perancangan tugas investigatif secara konsisten mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah tingkat tinggi di tingkat sekolah dasar. Murid tidak lagi terpaku pada satu rumus tunggal, melainkan mulai terbiasa membedah persoalan dari berbagai sudut pandang yang bervariasi.

Keberhasilan kolektif ini semakin dikuatkan oleh temuan Rahman et al. (2024) yang membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia pendukung dalam kerangka pembelajaran berbasis masalah memberikan kontribusi nyata terhadap pertumbuhan motivasi sekaligus hasil belajar murid. Integrasi media visual berbentuk peta petualangan terbukti ampuh mereduksi kejenuhan belajar matematika yang selama ini menjadi momok menakutkan bagi sebagian besar anak usia sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan riset Setiawan dan Rahman (2026) yang menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran terstruktur dalam membangkitkan kreativitas berpikir secara holistik di lingkungan kelas. Setiap tahapan pos penjelajahan terbukti berfungsi efektif sebagai wahana latihan mental yang melatih ketekunan sekaligus kecermatan bernalar.

Secara keseluruhan, konsistensi peningkatan yang terekam dari siklus awal hingga akhir memberikan legitimasi empiris bahwa penghentian tindakan pada Siklus II sudah sangat tepat secara metodologis maupun pedagogis. Seluruh target keberhasilan, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif, tercapai secara tuntas berkat ketepatan sintaks *PBL* yang bersenyawa secara harmonis dengan karakteristik media penjelajahan. Argumen ini dipertegas oleh Susilawati et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa bedah masalah secara sistematis mampu memetakan tingkat pencapaian kognitif anak secara transparan dan akurat. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan terbukti handal sebagai alternatif solusi empiris untuk meruntuhkan hambatan berpikir kreatif dalam ekosistem pembelajaran matematika modern.



KESIMPULAN

Eksplorasi tindakan kelas yang digerakkan melalui sintaks *Problem-Based Learning* (PBL) berpadu media *Map Adventure* secara nyata mampu meruntuhkan kebakuan berpikir kreatif murid kelas V dalam menaklukkan kompleksitas materi matematika. Transformasi kognitif ini terwujud berkat pergeseran orientasi belajar yang semula pasif dan mekanis menjadi ruang penyelidikan kolektif, sehingga seluruh dimensi berpikir yang mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), serta perincian (*elaboration*) berkembang secara serempak melampaui standar ketuntasan klasikal. Muara dari seluruh rangkaian siklus tersebut menegaskan bahwa integrasi masalah kontekstual dengan media penjelajahan terstruktur bukan sekadar mendongkrak angka ketuntasan semata, melainkan berhasil menanamkan keberanian bernalar kritis pada diri setiap anak. Keberhasilan ini sekaligus memantapkan legitimasi bahwa desain pembelajaran kolaboratif berbasis masalah merupakan instrumen ampuh untuk menghidupkan kembali gairah intelektual di ruang kelas dasar.

Temuan substansial ini membawa implikasi praktis yang kuat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam mendesain ekosistem pembelajaran matematika yang membebaskan murid dari kungkungan rumus hafalan. Guru-guru di lapangan dapat mengadopsi kerangka kerja serupa untuk merancang skenario pembelajaran interaktif yang mampu merangsang daya cipta dan keaktifan sosial secara beriringan. Sebagai proyeksi di masa mendatang, pengembangan media penjelajahan ini sangat terbuka untuk dieksplorasi ke dalam platform digital berbasis gawai guna menjangkau cakupan materi yang lebih luas. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas pendekatan ini dengan memperhitungkan keragaman gaya belajar murid secara lebih mendalam demi memperkaya khazanah inovasi pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. S. (2025). Pengembangan media game edukasi Belitung berbasis website pada materi operasi hitung sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1355–1364. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3398>
- Aji, S. U., 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>
- Al Faruq, M. U., Sesanti, N. R., & Wahyuningtyas, D. T. (2026). Adventure mobile game berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 14(3), 275–281. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/8365>
- Arifin, F., & Sidqi, F. K. (2025). Problem-based learning on creative thinking skills in basic mathematics learning. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 7(1), 65–74. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jppm/article/view/10533>
- Arisandi, O. R. (2024). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan model problem based learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 243–262. <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/id/article/view/1286>
- Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2647>



- Bukang, M. M. (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah HOTS materi KPK dan FPB di SD GMT Padangsul. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 1(2), 420–425. <https://doi.org/10.36312/madu.v1i2.45>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Fitri, A. (2023). Inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–448. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7946>
- Hakim, L. N. (2022). Model pembelajaran problem-based learning (PBL) dalam pelajaran matematika di sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 1311–1316. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/84730>
- Harianto, N. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive multimedia with problem-based learning in mathematics. *Journal of Education Technology*, 7(4), 610–618. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.64656>
- Indayanti, Y., & Sagala, P. N. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan media Geogebra untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di MTs Citra Abdi Ngoro. *Journal of Student Research*, 1(3), 245–259. <https://scientivapress.org/index.php/jsr/article/view/1245>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mareta, L. A., Astiti, N. Y., Izzatika, A., & Destini, F. (2026). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui model CTL berbantuan Pop Up Book pada pembelajaran IPA SD. *Didaktika Dwija Indria*, 14(2), 764–771. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/116484>
- Ngadha, C., Itu, M. A., Lulu, M. J., Odje, M. S., Soro, V. M., & Sayangan, Y. V. (2024). Penerapan model problem based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 114–122. <https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.923>
- Ndiung, S., & Menggo, S. (2024). Using project-based learning to foster mathematics creative thinking and problem-solving skills of elementary school students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(2), 732–741. <https://jpp.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/view/129>
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Setiawan, B., & Rahman, T. N. (2026). Pengembangan media pembelajaran Puzzle Card berbasis ESD pada materi bangun datar untuk meningkatkan kemampuan berpikir



- kreatif di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 20–29.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/41757>
- Susilawati, A. E., Jaenudin, A., & Yusuf, Y. (2025). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 206–217.
<https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5186>
- Winanto, A. (2024). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model problem based learning dengan pendekatan culturally responsive teaching. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 205–215.
<https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.171>