

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model PBL dengan Media Pembelajaran Advance Puzzle Pada Pembelajaran Akidah Akhlak

Nur Vaizah, Nurul Azizah, Robith Aulianisa Sabila, Muhammad Nur Mahmudi, Khafif Damanhuri, Siti Fatimah, Nurhidayah, Umi Arifah

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen
nurvaizah00@gmail.com

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

Creative thinking skills are one of the key competencies that need to be developed in Akidah Akhlak instruction. This study aims to enhance the creative thinking skills of eighth-grade students at MTs Plus Nurul Ihsan through the application of the Problem-Based Learning model aided by the Advanced Puzzle media. This study employed the Classroom Action Research method, conducted in two cycles, comprising planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, documentation, and creative thinking ability tests, and were then analyzed descriptively. The results showed improvements in the indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The average creative thinking ability increased from 88.00 in Cycle I to 90.75 in Cycle II, while the classical mastery rate increased from 80% to 90%. Thus, the implementation of PBL supported by Advanced Puzzle can serve as an alternative learning approach to enhance students' creative thinking skills in Akidah Akhlak instruction.

Keywords: *Problem-Based Learning, Advanced Puzzle, creative thinking, Classroom Action Research, Akidah Akhlak*

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Plus Nurul Ihsan melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Advanced Puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes kemampuan berpikir kreatif, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif meningkat dari 88,00 pada siklus I menjadi 90,75 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 80% menjadi 90%. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan *Advanced Puzzle* dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Advanced Puzzle, berpikir kreatif, Penelitian Tindakan Kelas, Akidah Akhlak*



PENDAHULUAN

Semua penyelenggara pendidikan baik di tingkat kebijakan, manajemen, sampai pelaksana (guru) dengan berbagai levelnya, baik level makro, meso, dan mikro, merujuk kepada tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yakni: Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Begitu sentralnya tujuan pendidikan nasional dalam konteks posisinya sebagai acuan bagi para penyelenggara pendidikan di Indonesia. Sehingga semua orientasi kegiatan pendidikan nasional secara substansial mengacu kepada tujuan pendidikan nasional (Noor, 2018).

Pendidikan Agama Islam menurut Kementerian Agama bertujuan untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam. Pendidikan ini lebih menekankan pada bagaimana peserta didik mampu mengamalkan dan mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan agama Islam tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi juga menekankan pada aspek afektif dan psikomotorik sehingga pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna perlu adanya inovasi pembelajaran khususnya pada pembelajaran PAI.

Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan respons terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik masa kini. Inovasi tidak hanya berarti menciptakan hal baru, tetapi juga menyempurnakan pendekatan, strategi, dan media pembelajaran agar lebih relevan, efektif, dan menarik. Melalui pemanfaatan teknologi digital, pembelajaran PAI menjadi lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mengatasi berbagai kendala teknis. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berperan penting dalam mendukung tujuan PAI dalam membentuk peserta didik yang memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Islam sesuai tuntutan perkembangan zaman (Hapriliani dkk., 2025).

Pembelajaran abad 21 secara sederhana diartikan sebagai pembelajaran yang Memberikan kecakapan abad 21 kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi: (1) *Communication* (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and problem solving*, dan (4) *Creative and Innovative* (Rozi & Hanum, 2019). Keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking Skills*) merupakan keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan menggunakan pendekatan yang baru untuk menyelesaikan Suatu permasalahan, inovasi, dan penemuan (Zubaidah, 2018). Berdasarkan hasil observasi di MTs Plus Nurul Ihsan Muktisari pembelajaran Akidah Akhlak berjalan cukup baik dengan keterlibatan siswa yang relatif aktif dan dukungan sarana pembelajaran yang memadai, meskipun masih terdapat kendala berupa kurangnya fokus sebagian siswa dan penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi. Guru telah menerapkan pembelajaran mendalam, memanfaatkan media digital, serta menanamkan nilai-nilai karakter melalui Kurikulum Berbasis Cinta (KBC), namun pelaksanaannya masih menghadapi tantangan seperti perbedaan kemampuan siswa, motivasi belajar yang beragam, dan konsistensi penerapan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model PBL (Problem Based Learning). Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan permasalahan nyata sebagai konteks pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan keterampilan pemecahan masalah (Andini & Achmad, 2024). Menurut Inggit dan Rahmawati, penerapan model pembelajaran PBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa,

sekaligus membantu mereka memperoleh pengetahuan dan memahami konsep-konsep esensial dari materi pembelajaran secara lebih bermakna (Ningrum & Marsinun, 2022).

Selain model *Problem Based Learning* (PBL), pembelajaran PAI dapat lebih efektif jika diintegrasikan dengan media *advanced puzzle*, yaitu media pembelajaran berupa permainan menyusun kepingan puzzle sesuai materi yang dipelajari (Purwaningrum & Iftitah, 2023). Puzzle merupakan media permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan karena dapat melatih motorik halus, merangsang kemampuan kognitif, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Melalui aktivitas tersebut, siswa dilatih menggunakan logika dan penalaran, mengembangkan berpikir kritis, meningkatkan fokus dan ketekunan, serta lebih aktif dalam menganalisis dan mengambil keputusan selama proses pembelajaran (Ramadhani dkk., 2025).

Integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Advanced Puzzle* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. PBL mendorong siswa berpikir kritis, analitis, dan kreatif melalui penyelesaian masalah nyata, sedangkan *Advanced Puzzle* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang melalui kegiatan menyusun serta menganalisis informasi. Kombinasi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bermakna, di mana siswa tidak hanya membangun pemahaman konsep secara mandiri, tetapi juga mengembangkan kemampuan menghasilkan ide, menemukan berbagai alternatif solusi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Dengan demikian, integrasi *Problem Based Learning* (PBL) dan *Advanced Puzzle* berpotensi meningkatkan kreativitas sekaligus keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan ketuntasan menulis permulaan dengan bantuan media *Puzzle* (Manik & Mutia Febriyana, 2024). Media puzzle mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas menyusun informasi secara logis, analitis, dan sistematis sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran (Leksono dkk., 2025). Namun, penelitian-penelitian tersebut baru membuktikan bahwa model PBL dan media puzzle masing-masing efektif secara terpisah, sedangkan kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan kedua strategi tersebut secara bersamaan masih sangat terbatas. Integrasi model PBL dengan media *Advanced Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya masih jarang diteliti, sebab sebagian besar penelitian terdahulu menguji kedua strategi tersebut pada mata pelajaran umum yang lebih menekankan aspek kognitif, sementara Akidah Akhlak memiliki karakteristik muatan nilai, keimanan, dan afektif yang berbeda sehingga efektivitas integrasi PBL dan *Advanced Puzzle* pada mata pelajaran ini belum tentu sama dan perlu dibuktikan secara empiris. Kesenjangan inilah yang mendasari penelitian ini. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pembuktian efektivitas integrasi model PBL dengan media *Advanced Puzzle* secara bersamaan (bukan secara terpisah) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Plus Nurul Ihsan pada pembelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Advanced Puzzle*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Advanced Puzzle* pada pembelajaran Akidah Akhlak serta bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Azizah, 2021). Penelitian dilaksanakan di MTs Plus Nurul Ihsan, Muktisari, Kebumen. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII, sedangkan objek penelitian adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Advanced Puzzle. Data penelitian diperoleh dari guru dan peserta didik melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes kemampuan berpikir kreatif (Ahmad & Laha, 2020; Fathoni, 2021).

Penerapan PBL meliputi lima tahap, yaitu orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan individu atau kelompok, presentasi hasil, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Suyono S., dkk., 2025). Media Advanced Puzzle digunakan sebagai media edukatif berbasis materi Akidah Akhlak untuk membantu peserta didik memahami konsep dan menemukan solusi secara interaktif. Kemampuan berpikir kreatif diukur melalui indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration (Sari, dkk., 2025). Analisis data kualitatif mengacu pada Miles, Huberman, dan Saldana (2014), meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keberhasilan penelitian ditinjau dari ketuntasan klasikal minimal 80%, peningkatan kemampuan berpikir kreatif, keaktifan peserta didik, dan keterlaksanaan PBL. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024; Zulfirman, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Advanced Puzzle tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa, tetapi juga meningkatkan setiap indikator kemampuan berpikir kreatif. Pada Siklus I, siswa mulai menunjukkan peningkatan pada aspek fluency (kelancaran) yang ditandai dengan kemampuan menghasilkan lebih dari satu gagasan dalam menyelesaikan masalah. Aspek flexibility (keluwesan) juga mulai berkembang melalui kemampuan siswa mengemukakan beberapa alternatif penyelesaian selama diskusi kelompok, meskipun masih terbatas pada sebagian siswa. Sementara itu, indikator originality (keaslian) dan elaboration (elaborasi) belum berkembang secara optimal karena sebagian besar siswa masih cenderung mengembangkan ide yang serupa dan belum mampu menjelaskan gagasannya secara rinci.

Setelah perbaikan tindakan pada Siklus II, keempat indikator kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan. Siswa lebih lancar menghasilkan berbagai ide (fluency), mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang (flexibility), mulai mengemukakan solusi yang lebih unik dan bervariasi (originality) serta mampu mengembangkan dan menjelaskan gagasan secara lebih rinci (elaboration). Peningkatan pada setiap indikator tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media Advanced Puzzle mampu memfasilitasi proses berpikir kreatif siswa secara lebih menyeluruh, tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar dan ketuntasan klasikal. Pernyataan tersebut didukung oleh meningkatnya ketuntasan klasikal dari 80% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I dan II, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Fluency (Kelancaran)	88	90	2
2.	Flexibility (Keluwesasan)	85	88	3
3.	Originality (Keaslian)	92	95	3
4.	Elaboration (Elaborasi)	89	90	3

Jumlah	352	363	11
Rata-rata	88,00	90,75	2,75

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif pada tahap siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan pada seluruh indikator. Pada indikator kelancaran, nilai meningkat dari 88 pada siklus I menjadi 90 pada siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 2 poin. Indikator keluwesan meningkat dari 85 menjadi 88 atau sebesar 3 poin. Selanjutnya, indikator keaslian mengalami peningkatan dari 92 menjadi 95 atau sebesar 3 poin. Sementara itu, indikator elaborasi meningkat dari 87 menjadi 90 atau sebesar 3 poin. Secara keseluruhan, jumlah nilai meningkat dari 352 pada siklus I menjadi 363 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 11 poin. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif juga meningkat dari 88,00 menjadi 90,75, atau mengalami peningkatan sebesar 2,75 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui perubahan nilai setelah tindakan, tetapi juga terlihat dari perubahan proses pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan gagasan. Penerapan Problem Based Learning (PBL) membuat siswa terlibat secara aktif dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan, bukan sekadar menerima materi dari guru. Setiap tahapan PBL memiliki kontribusi terhadap indikator berpikir kreatif (Indriyani dkk., 2020). Pada tahap orientasi masalah, siswa didorong untuk memahami persoalan dari berbagai sudut pandang sehingga melatih *flexibility*. Ketika siswa mengorganisasikan pembelajaran dan berdiskusi dalam kelompok, mereka dapat saling bertukar gagasan sehingga mendorong munculnya lebih banyak ide (*fluency*) (Widodo, S., Katminingsih, Y., & Nirwono, B., 2021). Selanjutnya, pada proses penyelidikan, siswa diberi kesempatan untuk mencoba berbagai alternatif penyelesaian dan menemukan cara yang berbeda, sehingga mendukung berkembangnya *originality*. Tahap pengembangan dan penyajian hasil juga melatih *elaboration* karena siswa perlu menjelaskan, melengkapi, dan memperjelas gagasan yang telah diperoleh. Sementara itu, kegiatan evaluasi membantu siswa meninjau kembali solusi yang digunakan serta mempertimbangkan kemungkinan perbaikan atau alternatif lainnya. Dengan demikian, PBL menciptakan rangkaian aktivitas yang secara sistematis melatih *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Penggunaan media Advanced Puzzle semakin memperkuat proses tersebut karena siswa tidak hanya berpikir secara abstrak, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas mengamati, mencocokkan, menyusun, menghubungkan, dan menemukan keterkaitan antarbagian. Ketika puzzle dikerjakan secara berkelompok, siswa terdorong untuk bertukar pendapat, menguji pemikiran, dan bekerja sama dalam menemukan penyelesaian. Karakteristik tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam proses menyusun puzzle, siswa membentuk pemahamannya melalui pengalaman langsung dan menghubungkan informasi yang tersedia menjadi suatu kesatuan yang bermakna. Kondisi tersebut juga dapat dikaitkan dengan teori kreativitas Guilford yang mencakup *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, serta pandangan Torrance yang menekankan proses menemukan masalah, mengembangkan kemungkinan, menguji gagasan, dan mengomunikasikan hasil. Oleh karena itu, Advanced Puzzle tidak hanya berperan sebagai media yang membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menjadi stimulus yang mendorong siswa untuk berpikir aktif, mencoba berbagai kemungkinan, dan mengembangkan solusi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ningrum dan Marsinun (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan pemecahan masalah. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Purwaningrum dan Iftitah (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan

Advanced Puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik tersendiri karena menggabungkan PBL dengan media Advanced Puzzle dalam pembelajaran Akidah Akhlak. PBL memberikan struktur pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah, penyelidikan, diskusi, presentasi, dan evaluasi, sedangkan Advanced Puzzle menyediakan pengalaman konkret yang mendorong siswa menghubungkan informasi dan menemukan solusi. Integrasi keduanya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk menghasilkan, mengembangkan, serta menyampaikan gagasan. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan Advanced Puzzle dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus melatih kerja sama, komunikasi, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Advanced Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII MTs Plus Nurul Ihsan pada pembelajaran Akidah Akhlak. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif meningkat dari 88,00 pada siklus I menjadi 90,75 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 80% menjadi 90%. Implikasinya, integrasi PBL dan *Advanced Puzzle* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya mendukung kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, memecahkan masalah, mengembangkan gagasan, dan menyampaikan solusi secara aktif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih luas serta menggunakan metode penelitian yang lebih beragam untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Advanced Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian berikutnya juga dapat menguji penerapan model tersebut pada jenjang pendidikan, materi, dan konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, B., & Laha, M. S. (2020). IMPLEMENTATION OF FIELD STUDIES TO IMPROVE PROBLEM ANALYSIS ABILITY (CASE STUDY IN THE STUDENT SOCIOLOGY IISIP YAPIS BIAK). *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i1.13644>
- Andini, I., & Achmad, W. K. S. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV UPTD SPF SD 219 Madekkang Kabupaten Soppeng*.
- Azizah, A. (2021). *PENTINGNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN*.
- Fathoni, M. (2021). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*.
- Hapriliani, Octaviani Lestari, Anjani Putri Belawati Pandiangan, M. Ikhsan, & Siti Aminah w Tukan. (2025). *Inovasi Metode Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

- Indriyani, V. Sulistianingsih. Binti Muchsini. (2020). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SPREADSHEET.
- Kurniawan, F. (2019). *GAYA BAHASA PERTENTANGAN CERAMAH YAHYA WALONI*. <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/8087>
- Leksono, S. F., Maeva Maulidah, Muhibah, & Oman Farhurohman. (2025, Juni). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*.
- Manik, T. M. & Mutia Febriyana. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model ProblemBased Learning Berbantuan Media Puzzle pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai*.
- Ningrum, I. P., & Marsinun, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8205–8214. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3784>
- Noor, T. (2018). *RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003*.
- Purwaningrum, S., & Iftitah, S. N. K. (2023). Penggunaan Media Advanced Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 01–22. <https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.955>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Ramadhani, G. S., Nurul Tazqiatun Nufus Marsisae, & Oman Farhurohman. (2025, Juni). *PERAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR*.
- Rozi, F., & Hanum, C. B. (2019). *Pembelajaran ipa sd berbasis hots (higher order thinking skills) menjawab tuntutan pembelajaran di abad 21*.
- Sari, R. K., Afifah, D. S. N., & Gufron, M. (2025). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah IPAS melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media berbasis video animasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 306–318.
- Suyono, S., Tukiran, T., & Yuliaturosida, E. (2025). Exploring ProjectBased Learning for Enhancing Creative Thinking in High Schools: A Bibliometric Analysis and Literature Review. *Educational Process: International Journal*, 18, e2025480. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.17.480>
- Widodo, S., Katminingsih, Y., & Nirwono, B. (2021). Meta analisis: pengaruh model pembelajaran berdasarkan masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif
- Zubaidah, S. (2018). *MENGENAL 4C: LEARNING AND INNOVATION SKILLS UNTUK MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Zulfirman, R. (2022). IMPLEMETASI METODE OUTDOOR LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MAN 1 MEDAN. *Jurnal Penelitian*, 3(2).