

## **PENERAPAN METODE *GALLERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Maisaroh<sup>1</sup>, Fadhilaturrahmi<sup>2</sup>, Nurhaswinda<sup>3</sup>, Yenni Fitra Surya<sup>4</sup>,  
Afriza Rahma Rani<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai<sup>1,2,3</sup>

<sup>1</sup>maisarohh1520@gmail.com,

<sup>2</sup>fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id, <sup>3</sup>nurhaswinda01@gmail.com,

<sup>4</sup>yenni.fitra13@gmail.com, <sup>5</sup>afrizarahmaraniii@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research aimed at describing the increase of student creative thinking ability in mathematics learning through Gallery Walk method at the fourth grade of State Elementary School 009 Pulau Jambu. It was classroom action research. The subjects of this research were a teacher and 21 students. The objects were Gallery Walk method and creative thinking ability. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was qualitative descriptive analysis with percentage. Based on the research findings and data analyses, student creative thinking ability was still low before the action were on very uncreative category. After the improvement action with Gallery Walk method was conducted in the first cycle, student creative thinking ability increased 75 was on uncreative category. In the second cycle, student creative thinking ability increased again 85 were on creative category. Therefore, it could be concluded that the learning with Gallery Walk method could increase student creative thinking ability in mathematics learning at the fourth grade of State Elementary School 009 Pulau Jambu.*

*Keywords: gallery walk method, creative thinking ability*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika melalui metode *gallery walk* di kelas IV SDN 009 Pulau Jambu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 18 orang siswa. Objek penelitian ini adalah metode *gallery walk* dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum tindakan masih rendah. Setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan metode *gallery walk* pada siklus I, kemampuan berpikir kreatif siswa rata-rata 75. Pada siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan rata-rata 85 pada kategori kreatif. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *gallery walk* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika kelas IV di SDN 009 Pulau Jambu.

Kata Kunci: metode *gallery walk*, kemampuan berpikir kreatif

### **A. Pendahuluan**

Berpikir kreatif melibatkan pola pikir yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide inovatif dan menawarkan beragam perspektif yang berbeda dari orang lain (Utomo Aji et al., 2024). Ini adalah kemampuan yang terkait dengan kreativitas, yang dicirikan oleh cara berpikir yang berupaya untuk mengubah atau mengembangkan masalah, melihat situasi dari sudut pandang alternatif, dan tetap terbuka terhadap berbagai ide dan konsep, termasuk yang tidak konvensional (Maftukhah et al., 2017).

Menguraikan tentang manfaat dari berpikir kreatif. Ketika seorang siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, mereka dapat mencapai prestasi yang jauh lebih tinggi daripada prestasi rata-rata kebanyakan siswa. Memupuk keterampilan ini sangat penting dalam pembelajaran matematika. Seperti yang dijelaskan Munandar, (1) kreativitas mencerminkan kemampuan individu untuk sepenuhnya mewujudkan diri mereka sendiri, (2)

berpikir kreatif melibatkan kapasitas untuk mengidentifikasi berbagai solusi yang mungkin untuk suatu masalah, dan (3) terlibat dalam kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga membawa kepuasan pribadi (Suarga, 2019).

Matematika adalah ilmu pasti yang mendasari dan terhubung dengan berbagai disiplin ilmu lainnya (Nurhaswinda, 2024). Ini adalah bidang pengetahuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran, di mana fokusnya adalah pada pemahaman masalah atau isu spesifik yang berkaitan dengan materi pelajaran (Putra et al., 2016). Sebagai mata pelajaran sekolah, matematika dianggap sangat penting karena mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk analisis logis dan sistematis. Akibatnya, sangat penting bagi siswa untuk mencapai kemahiran dalam matematika sejak usia dini (Qomariyah & Subekti, 2021).

Matematika adalah ilmu yang melibatkan pola pikir, penalaran, dan

logika (Nurhaswinda, 2024). Dalam matematika, siswa biasanya mengembangkan pemahaman melalui pembelajaran pengalaman tentang sifat-sifat dari sekumpulan objek (Purwasih, 2019). Namun, hal ini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa untuk memastikan bahwa hal tersebut secara efektif mendukung kelancaran dan keberhasilan pengajaran dan pembelajaran matematika di sekolah.

Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa membutuhkan penciptaan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik, serta instruksi yang secara optimal melibatkan siswa, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka (Mulyadi, 2024).

Berdasarkan data tes awal yang dilakukan di SDN 009 Pulau Jambu, tampaknya kemampuan berpikir kreatif siswa belum memenuhi harapan. Hal ini terjadi meskipun guru telah berupaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika. Upaya tersebut meliputi penggunaan teknik tanya jawab, ceramah, dan tugas. Selain itu, guru juga menggunakan benda-benda konkret dari lingkungan

sekitar untuk membahas materi dan memberikan soal latihan kepada siswa.

Dengan menyediakan pendekatan yang dapat diandalkan, metode *gallery walk* digunakan untuk melibatkan individu dan kelompok dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendorong kolaborasi kelompok melalui pembelajaran (*Cooperative learning*), sekaligus mempromosikan apresiasi timbal balik dan umpan balik konstruktif di antara para peserta.

Metode *gallery walk* (pameran berjalan) adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk membuat daftar, menggunakan gambar atau diagram, berdasarkan temuan atau wawasan yang diperoleh selama diskusi kelompok. Representasi visual ini kemudian dipajang di depan kelas (Purwaningrum, 2016). Selama kegiatan tersebut, setiap kelompok mengevaluasi karya kelompok lain yang dipajang di galeri, mengajukan pertanyaan, dan menanggapi umpan balik selama diskusi kelompok. *Gallery walk* dilakukan setelah siswa menyelesaikan tugas mereka. Setelah semua kelompok menyelesaikan pekerjaan mereka,

guru merangkum poin-poin penting dan mengklarifikasi kesalahpahaman apa pun untuk memastikan pemahaman siswa.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam matematika, guru sedang menyempurnakan penggunaan metode pembelajaran *gallery walk*. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan inovatif, serta menumbuhkan kesenangan dalam pelajaran matematika, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka (Febrianingsih, 2022). Upaya ini dimotivasi oleh fakta bahwa, hingga saat ini, sebagian besar kegiatan pembelajaran melibatkan siswa yang duduk pasif, mendengarkan ceramah, mencatat, dan menyelesaikan tugas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan di atas, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan mendorong pengalaman belajar yang menarik dan efektif, para peneliti sedang berupaya melakukan studi tentang "Penerapan Metode *Gallery walk* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada

Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 009 Pulau Jambu".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 009 Pulau Jambu kecamatan Bangkinang kabupaten Kampar. Penelitian ini dilaksanakan pada: Siklus I Pertemuan I: Selasa, 20 Mei 2025. Siklus I Pertemuan II: Kamis, 22 Mei 2025. Siklus II Pertemuan I: Senin, 26 Mei 2025. Siklus II Pertemuan II: Rabu, 28 Mei 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 009 Pulau Jambu tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah sebanyak 18 orang, 10 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga keterampilan proses belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam satu siklus terdapat 2 x pertemuan, satu kali ulangan harian

yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi, teknik observasi, dan tes lembar kerja peserta didik (LKPD). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi ATP, lembar observasi, lembar observasi guru, lembar observasi siswa. Teknik analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah terpaduan dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilaksanakan pada setiap siklus yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar melalui metode pembelajaran Experiential learning. Adapun aktivitas guru yang diamati meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Sedangkan Data kuantitatif diperoleh berdasarkan tes yang diberikan kepada siswa setiap akhir pembelajaran. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan melihat ketuntasan belajar Matematika setelah menjawab soal tes yang diberikan, baik secara individual maupun secara klasikal (Berampu et al., 2022). Siswa dikatakan tuntas apabila nilainya sama dengan KKTP atau lebih tinggi KKTP yaitu 70.

### C. Hasil Penelitian

#### SIKLUS I

Hasil tes tindakan siklus I dilakukan terhadap hasil tes peserta didik. Hasil tes yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dapat dilihat dari 4 aspek terdapat pada pedoman penilaian kemampuan berpikir kreatif. Hal itu terlihat dari nilai rata-rata mengalami peningkatan dari kondisi awal 33,3% menjadi 75%

**Tabel 1 Hasil Tes Tindakan Siklus I**

Skor	Kategori	Siklus I			
		P I		P II	
		T	TT	T	TT
>90	Baik			1	
70-89	Cukup			10	
50-64	Kurang		18		7
>49	Sangat kurang				
Jumlah			18	11	7
Peresentase			100%	61,2	38,8
Kategori			Kurang	Kurang	

Berdasarkan hasil siklus yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran kemampuan berpikir kreatif adalah 70%. Dari hasil tersebut, peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kemampuan berfikir kreatif ada 11

orang peserta didik atau sebesar 61,2% dari jumlah peserta didik. Sementara 7 peserta didik masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kemampuan berpikir kreatif atau 38,8% dari jumlah peserta didik pada pertemuan II siklus I.

Peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran setiap akhir pertemuan dan mendiskusikan kekurangan atau masalah yang dihadapi selama dilakukan tindakan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru, dihadapi beberapa masalah yang masih perlu diperbaiki masalah tersebut antara lain, guru sulit mengkondisikan peserta didik saat sedang memberikan motivasi dan berdiskusi, masih ada beberapa peserta didik yang ribut saat pembelajaran berlangsung, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide yang ada di dalam pemikiran mereka.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti dan guru mengubah tindakan yaitu perubahan anggota kelompok belajar. Anggota kelompok baru yang

dibentuk pada siklus II terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan dengan tingkat intelegensi tinggi, sedang, dan kurang dari hasil belajar siklus I. Pembelajaran pada siklus II dibuat lebih menarik agar peserta didik lebih antusias. Saat pembelajaran secara berkelompok untuk mendiskusikan pengalaman mereka terkait dengan kemampuan berpikir kreatif yang telah ditentukan, seluruh anggota kelompok dilibatkan seluruhnya. Pada proses pembelajaran peneliti lebih menekankan pada aspek ide yang dimiliki peserta didik dan memberikan jawaban dengan caranya sendiri, dikarenakan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam meberikan idenya sendiri dan menjawab dengan caranya sendiri. Penelitian ini dilanjutkan pada siklus II

## **SIKLUS II**

Hasil tes tindakan siklus II dilakukan terhadap hasil tes peserta didik. Hasil tes yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dapat dilihat dari 4 aspek yang terdapat pada pedoman penilaian tes berpikir kreatif. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata peserta didik secara keseluruhan sudah mencapai 100%. Nilai rata-rata

mengalami peningkatan dari siklus I 75. Nilai rata-rata tersebut sudah berada diatas Kriteria Ketuntasan Klasikal 70 %. Pada siklus II pertemuan II

**Tabel 2 Hasil Tes Tindakan Siklus II**

Skor	Kategori	Siklus II			
		P I		P II	
		T	TT	T	TT
>90	Baik			2	
70-89	Cukup	18		16	
50-64	Kurang				
>49	Sangat kurang				
Jumlah		18		18	
Peresentase		100%		100%	
Kategori		Kurang		Kurang	

Berdasarkan hasil siklus yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata peserta didik dalam pembelajaran berpikir kreatif adalah 100%. Dari hasil tersebut, peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua Siklus II secara umum efektif. Berdasarkan hasil evaluasi dan kesimpulan dari Siklus II, terlihat jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa telah meningkat. Selain itu, observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa menunjukkan bahwa

proses pembelajaran secara keseluruhan juga mengalami peningkatan.

Perbaikan pembelajaran berpikir kreatif melalui metode pembelajaran *gallery walk* tersebut telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu nilai rata-rata menulis karangan narasi peserta didik  $\geq 70$  (sekurang-kurangnya 70% siswa mendapatkan nilai 70). Peneliti dan guru sepakat untuk mengakhiri perbaikan pembelajaran dan penelitian tindakan kelas hanya sampai siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah diuraikan di atas menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery walk* secara benar maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lebih baik dan meningkat. Hasil ini diperoleh karena dalam pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*, peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan secara kreatif usaha membuat hasil yang menarik, saling berinteraksi dengan teman maupun guru, sehingga wawasan dan daya pikir

mereka berkembang. Hal ini akan banyak membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sehingga ketika mereka dihadapkan dengan satu gambar pembelajaran, mereka dapat membuat peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga ketika mereka dihadapkan dengan membuat hasil dari sebuah materi, mereka dapat membuat dan mengembangkan dengan cara bervariasi.

Penggunaan metode *gallery walk* sebagai strategi pembelajaran menawarkan variasi yang khas dalam lingkungan kelas. Menurut (Marteja, 2020), salah satu cara paling efektif untuk mendorong pembelajaran aktif adalah dengan memberikan tugas kepada siswa untuk diselesaikan dalam kelompok kecil. Metode *gallery walk* mendorong siswa untuk belajar dari satu sama lain dan berbagi ide dalam kelompok mereka. Pendekatan ini meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, karena mereka telah mempertimbangkan pertanyaan dan jawaban guru, tidak seperti skenario tipikal di mana hanya siswa tertentu yang menjawab.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN 009 Pulau Jambu berdasarkan hasil perolehan nilai pra tindakan masih tergolong rendah. Pada saat pengambilan data pratindakan, peneliti melakukan observasi, memberikan soal evaluasi mengenai proses pembelajaran. Berdasarkan data pratindakan diperoleh hasil nilai rata-rata dengan persentase kecerdasan klasikal 33,3% atau belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan KKTP untuk pembelajaran matematika kelas IV SDN 009 Pulau Jambu adalah 70. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas hanya sebatas guru menjelaskan dan siswa mendengarkan akibatnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi rendah.

Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Gallery Walk* dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada pertemuan II siklus I diperoleh rata-rata 75 dengan peserta didik yang tuntas sebanyak 11 orang, selanjutnya penelitian dilanjutkan ke siklus II, pada selanjutnya pada pertemuan dua siklus kedua nilai rata-rata sudah

meningkat menjadi signifikan yaitu 85 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 orang.

Peneliti menyimpulkan pada akhir penelitian atau pada siklus II sudah dikatakan berhasil. Oleh karena itu, peneliti menyudahi pelaksanaan tindakan hanya sampai siklus II. Secara keseluruhan penerapan metode pembelajaran *Gallery walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kelas IV SDN 009 Pulau Jambu telah mencapai titik keberhasilan. Keberhasilan pembelajaran matematika kelas V SDN 009 Pulau Jambu ditandai dengan adanya peningkatan dan perubahan pada setiap siklus.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan metode pembelajaran *Gallery walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada kelas IV SDN 009 Pulau Jambu pada semester genap 2024/2025, dapat ditingkatkan menggunakan metode pembelajaran *Gallery Walk*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan

diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan berpikir kreatif di kelas IV SDN 009 Pulau Jambu siklus I pembelajaran masih belum maksimal, masih ada terdapat siswa yang belum tuntas pada indikator keaslian dari jawaban yang diberikan. Ini dikarenakan kurangnya pengawasan guru terhadap peserta didik ketika peserta didik sedang mengerjakan tugas, peserta didik tergesa-gesa membuat hasil karena penggunaan waktu yang tidak maksimal dan ketika berkelompok sebagian peserta didik cenderung bercerita dan ribut daripada mengerjakan tugas karangan yang diberikan. Kemudian penyebab lainnya adalah peserta didik masih bersifat pasif ketika pembelajaran berlangsung, maksudnya peserta didik masih belum berani mengemukakan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan seputar materi yang diajarkan.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah ketika menuangkan ide, dan juga ketika menulis hasil juga masih belum sesuai dengan aspek-aspek dalam

penilaian kemampuan berpikir kreatif. Dalam hal ini, guru perlu melakukan bimbingan yang lebih terhadap peserta didik agar peserta didik merasa nyaman sehingga berani menyampaikan ide dan pendapatnya terkait pembelajaran.

Pada siklus II ini sudah berjalan lebih baik dari pada siklus sebelumnya. Hal ini ditandai dengan peserta didik sudah mulai berani ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, peserta didik juga sudah lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berani mengemukakan pendapatnya atau jawaban pertanyaan yang diberikan oleh gurunya. Pada siklus II ini peserta didik juga sudah mampu dalam mengerjakan tugas pada pembelajaran matematika sudah mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I hingga siklus II ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *Gallery Walk* mengalami peningkatan pada kelas IV SDN 009 Pulau Jambu

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa dengan menggunakan

metode *Gallery Walk* secara benar maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lebih baik dan meningkat. Diperolehnya hasil di atas dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan metode *Gallery Walk* peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik masih saling berinteraksi dengan teman maupun guru, saling bertukar pikiran sehingga mampu mengembangkan daya pikir peserta didik. Hal ini akan banyak membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal. Hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik dari sebelum tindakan dengan rata-rata klasikal 33,3 pada siklus I dengan rata-rata 75. Meningkat pada siklus II pertemuan II 85.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Berampu, L., Lumbanraja, S., & Asriwati, A. (2022). Penyajian Data. *MIRACLE Journal*, 2(1), 30–48.
- 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.
- Maftukhah, N. A., Nurhalim, K., & Isnarto. (2017). Kemampuan

- Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Metode *Connecting Organizing Reflecting Extending* Ditinjau dari Kecerdasan Emosional. *Journal of Primary Education*, 6(3), 267–276. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Marteja, S. (2020). Metode Pembelajaran Gallery Walk Pada Mata Pelajaran Jurnal Khusus Perusahaan Dagang Di Sman 1 Rejang Lebong. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 18–25. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2860>
- Mulyadi, E. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 371–382. <https://doi.org/10.31949/th.v8i2.7908>
- Nurhaswinda. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Project Best Learning Dalam Meningkatkan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 6385–6394.
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 145–157. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Purwasih, R. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Di Tinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 323. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i2.2118>
- Putra, R. D., Rinanto, Y., Dwiastuti, S., & Irfa'i, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 330–334. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5738>
- 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>
- Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>
- 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>