

**PENGARUH PENERAPAN DESAIN INSTRUKSIONAL *DICK
AND CARREY MODEL* DAN KREATIVITAS TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR
KELAS V**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister Program Studi
Teknologi Pendidikan



OLEH :

**SISRI WAHYUNI
NIM. 23155070**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Sisri Wahyuni
NIM. : 23155070

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

 14/8/2025

Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.

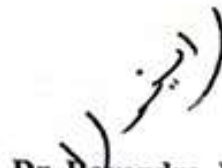
Pembimbing



Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang,

Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

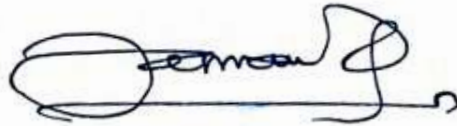
Koordinator Program Studi,

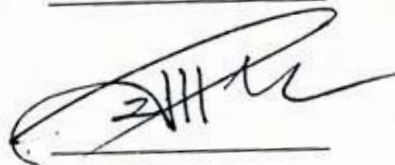


Dr. Rayendra, M.Pd.
NIP. 19880912 201504 1 002

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	N a m a	Tanda Tangan
----	---------	--------------

1.	<u>Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd.</u> (Ketua)	
----	---	--

2.	<u>Prof. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D.</u> (Sekretaris)	
----	--	---

3.	<u>Zuwirna, M.Pd., Ph.D.</u> (Anggota)	
----	---	--

Mahasiswa :

Nama : Sisri Wahyuni

NIM. : 23155070

Tanggal Ujian : 14 Agustus 2025

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGARUH PENERAPAN DESAIN INSTRUKSIONAL *DICK AND CARREY MODEL* DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR KELAS V

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat kesuluran atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 14 Agustus 2025

Yang memberi pernyataan,



Sisri Wahyuni

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulisan tesis yang berjudul “Pengaruh Penerapan Desain Instruksional *Dick and Carrey Model* dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar Kelas V” dapat diselesaikan.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak.. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan mulai dari awal penyusunan tesis sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tesis.
2. Bapak Prof. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D, selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan tesis ini kedepannya.
3. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D, selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan tesis ini kedepannya.
4. Bapak Dr. Rayendra, S.Pd., M.Pd, selaku Koordinator Program studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam

penyelesaian tesis ini.

5. Bapak/Ibu dosen dan staff pengajar serta karyawan yang telah memberikan bekal ilmunya selama perkuliahan dan kontribusinya dalam penyelesaian administrasi tesis ini.
6. Kepala Sekolah, Staf TU, dan Keluarga SDN 05 Kubang Putih dan SDN 23 Kubang Putih yang telah memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tesis ini.
7. Siswa-siswi SDN 05 Kubang Putih dan SDN 23 Kubang Putih khususnya kelas V yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
8. Suami dan ibunda tercinta yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan penulisan tesis ini
9. Sahabat dan teman-teman Program Studi Magister Teknologi Pendidikan 2023 yang telah menemani mengukir hari-hari manis dan pahit selama kegiatan perkuliahan dan penyusunan tesis.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan tesis ini bermamfaat bagi penulis sendiri, lembaga penelitian program studi Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, 14 Agustus 2025
Penulis,

Sisri Wahyuni

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR	ii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian.....	15
H. Definisi Operasional	15
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 17
A. Kajian Teori.....	17
B. Penelitian Relevan	54
C. Kerangka Konseptual.....	56
D. Hipotesis Penelitian	61
 BAB III METODE PENELITIAN	 62
A. Jenis dan Desain Penelitian	62
B. Populasi dan Sampel.....	64
C. Variabel Penelitian.....	66
D. Jenis dan Sumber Data	67
E. Prosedur Penelitian	68
F. Instrumen Penelitian	75
G. Teknik Analisis Data	92

H. Jadwal Penelitian	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	98
A. Hasil Penelitian.....	98
B. Pembahasan	113
C. Keterbatasan Penelitian	127
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	121
A. Kesimpulan	129
B. Saran	130
C. Implikasi	131
DAFTAR RUJUKAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Tengah Semester (PTS) Peserta didik Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Banuhampu.....	6
2. Implementasi Desain Instructional <i>Dick and Carey</i> Model dalam Pembelajaran	38
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Konvensional	40
4. Rancangan Penelitian The Nonequivalent Posttest Only Control Group Design.....	63
5. Desain Penelitian	63
6. Data Jumlah Peserta didik Kelas V SD Negeri Gugus I Kubang Putihah Banuhampu Kabupaten Agam.....	64
7. Data Jumlah Peserta didik Kelas Sampel	66
8. Tahap pembelajaran pada Kelas Eksperimen.....	70
9. Tahap pembelajaran pada Kelas Kontrol	73
10. Skala Sikap Albert Dalam Mengukur Kreativitas Belajar Peserta didik...	76
11. Kisi-Kisi Angket Kreativitas	77
12. Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas	80
13. Kriteria Reliabilitas Soal	81
14. Kriteria Pengelompokan Kreativitas Peserta didik.....	82
15. Jumlah Peserta didikKreativitas Kelompok Tinggi dan Rendah Peserta didik.....	82
16. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar	82
17. Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar	84
18. Kriteria Daya Pembeda Soal	86
19. Hasil Daya Pembeda Soal.....	86
20. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	88
21. Kriteria Reliabilitas Soal	90
22. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	98
23. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	100
24. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol	102
25. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Kreativitas Tinggi	104
26. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Kreativitas Rendah.....	106
27. Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	108
28. Hasil Uji Homogenitas Data Tes Hasil Belajar Matematika Peserta	

	didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	109
29.	Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	109
30.	Hasil Uji Homogenitas Data Tes Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	109
31.	Perhitungan Hipotesis Pertama	111
32.	Perhitungan Hipotesis Kedua	112
33.	Perhitungan Hipotesis Ketiga	113
34.	Perhitungan Hipotesis Keempat	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Dick dan Carey Model	28
2. Kerangka Konseptual	60
3. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen	101
4. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

1. Modul Ajar Kelas Eksperimen
2. Modul Ajar Kelas Kontrol
3. Hasil Validitas Item Angket Kreativitas Peserta didik
4. Hasil Reliabilitas Angket Kreativitas Peserta didik
5. Hasil Angket Kreativitas Peserta didik Kelas Eksperimen
6. Hasil Angket Kreativitas Peserta didik Kelas Kontrol
7. Hasil Uji Validitas Soal
8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal
9. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran
10. Hasil Uji Reliabilitas Tes
11. Distribusi Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Eksperimen
12. Distribusi Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Kontrol
13. Uji Normalitas Kreativitas Kelompok Tinggi Kelas Sampel
14. Uji Homogenitas Variansi Kreativitas Kelompok Tinggi Kelas Sampel
15. Uji Hipotesis Kreativitas Kelompok Tinggi Kelas Sampel
16. Uji Anava(Uji-F)
17. Uji Normalitas Kreativitas Kelompok Rendah Kelas Sampel
18. Uji Homogenitas Variansi Kreativitas Kelompok Rendah Kelas Sampel
19. Uji Hipotesis Kreativitas Kelompok Rendah Kelas Sampel
20. Uji Normalitas Kreativitas Kelas Sampel
21. Uji Homogenitas Variansi Kreativitas Kelas Sampel
22. Uji Hipotesis Kreativitas Kelompok Rendah Kelas Sampel
23. Uji Anava(Uji-F)

24. Uji Anova Dua Arah
25. Dokumentasi
26. Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Kontrol
27. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

ABSTRAK

Sisri Wahyuni, 2025. Pengaruh Penerapan Desain Instruksional *Dick and Carrey Model* dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar Kelas V. Tesis. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Ilmu matematika berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis yang sangat penting ditanamkan sejak jenjang pendidikan dasar. Namun, rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V SD Gugus I Kecamatan Banuhampu menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan desain instruksional Dick and Carrey Model dengan peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional, (2) perbedaan hasil belajar peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi yang diajar dengan desain instruksional *Dick and Carrey Model* dengan yang diajar secara konvensional, (3) perbedaan hasil belajar peserta didik yang memiliki kreativitas rendah yang diajar dengan desain instruksional *Dick and Carrey Model* dengan yang diajar secara konvensional, dan (4) interaksi antara desain instruksional *Dick and Carrey Model* dan kreativitas terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri Gugus I Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam. Sampel ditentukan dengan teknik *probability sampling*, dan diperoleh dua kelas sampel, yaitu kelas V SDN 05 Kubang Putih sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 23 Kubang Putih sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi angket kreativitas dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan uji *t* untuk menguji hipotesis 1, 2, dan 3, serta uji ANAVA dua arah untuk menguji hipotesis ke-4.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar peserta didik yang diajar dengan desain instruksional *Dick and Carrey Model* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan yang diajar secara konvensional, (2) peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi dan diajar dengan desain instruksional *Dick and Carrey Model* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar secara konvensional, (3) peserta didik yang memiliki kreativitas rendah dan diajar dengan desain instruksional *Dick and Carrey Model* juga memperoleh hasil lebih baik dibandingkan dengan yang diajar secara konvensional, dan (4) tidak terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan desain instruksional *Dick and Carrey Model* dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

ABSTRACT

Sisri Wahyuni, 2025. The Effect of Applying the Dick and Carey Instructional Design Model and Creativity on Mathematics Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. Thesis. Graduate School of Universitas Negeri Padang.

Mathematics is closely related to logical, analytical, and systematic thinking skills, which are essential to instill from early education levels. However, the low mathematics learning outcomes among fifth-grade students at SD Gugus I, Kecamatan Banuhampu, indicate the need for more effective learning strategies. This study aims to examine: (1) the difference in learning outcomes between students taught using the *Dick and Carey* instructional design and those taught using conventional methods, (2) the difference in learning outcomes among students with high creativity taught using the *Dick and Carey* model versus those taught conventionally, (3) the difference in learning outcomes among students with low creativity taught using the *Dick and Carey* model versus conventional methods, and (4) the interaction between the *Dick and Carey* instructional design and student creativity on mathematics learning outcomes.

This research is a quasi-experimental study. The population consisted of all fifth-grade students at SD Negeri Gugus I, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam. Samples were selected using a *probability sampling* technique, resulting in two sample classes: class V of SDN 05 Kubang Putiah as the experimental group, and class V of SDN 23 Kubang Putiah as the control group. Research instruments included a creativity questionnaire and a mathematics learning achievement test. Data analysis used *t*-tests for hypotheses 1, 2, and 3, and a two-way ANOVA for hypothesis 4.

The results showed that: (1) students taught using the *Dick and Carey* instructional design had significantly higher learning outcomes than those taught conventionally, (2) students with high creativity taught using the *Dick and Carey* model performed better than those taught conventionally, (3) students with low creativity also performed better with the *Dick and Carey* model compared to conventional teaching, and (4) there was not a significant interaction between the use of the *Dick and Carey* instructional design and student creativity in influencing mathematics learning outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk orang-orang berkualitas tinggi yang dapat bersaing di zaman globalisasi. Sebagai fondasi utama pembangunan, pendidikan bukan hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga sebagai cara untuk mengembangkan potensi setiap individu agar dapat berkontribusi secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan (Febrian et al., 2023). Selain itu, kualitas pendidikan yang baik menjadi kunci utama dalam mencetak sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan, inovatif, dan kompeten dalam menghadapi tantangan dunia modern (Sartini et al., 2024). Pada tingkat pendidikan dasar, hal ini diwujudkan melalui tujuan pendidikan untuk membangun kemampuan literasi dan numerasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai dasar yang menjadi pondasi bagi pembelajaran sepanjang hayat (Fatonah et al., 2024).

Salah satu tujuan penting pendidikan dasar adalah penanaman akhlak dan karakter. Pendidikan dasar diharapkan mampu melahirkan seseorang yang bertanggung jawab secara sosial dan beretika, serta sadar akan nilai-nilai moral (Khaidir et al., 2023). Selain itu, pendidikan dasar bertujuan mengembangkan potensi kognitif peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dan agama. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki nilai-nilai spiritual yang kuat (Faoji & Budianto, 2024). Dengan pendekatan yang holistik ini,

diharapkan pendidikan dasar bisa mencetak generasi yang tidak hanya cerdas dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki etika yang baik, rasa tanggung jawab, serta kemampuan untuk berinteraksi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Matematika memegang peran penting dalam pendidikan dasar sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, dan kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Juldial & Haryadi, 2024). Kemampuan dalam pembelajaran matematika membantu peserta didik memahami konsep dasar yang esensial dalam berbagai bidang ilmu, seperti sains, teknologi, dan ekonomi, serta mempersiapkan mereka melewati rintangan di masa yang akan datang (Fadillah, 2024). Selanjutnya, pembelajaran matematika pada tingkat dasar melatih peserta didik untuk berpikir sistematis, membuat keputusan berdasarkan data, dan mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah, yang semuanya merupakan kompetensi penting dalam era globalisasi dan digitalisasi (Mardhiyah et al., 2021).

Pendidik diharapkan mampu dalam meningkatkan pencapaian peserta didik dalam hal kompetensi akademik dan non-akademik yang seimbang sehingga dapat diukur melalui hasil belajar. Hasil belajar menjadi fondasi bagi pembelajaran lebih lanjut dan membantu peserta didik untuk memahami lingkungan sekitar, tantangan kehidupan, serta hubungan antar berbagai aspek dalam dunia nyata (Rahman, 2021). Hasil belajar juga diukur melalui kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas, yang memungkinkan peserta didik menghadapi tantangan secara mandiri dan inovatif (Mufarrohah & Setyawan, 2024).

Selain itu, hasil belajar membantu mengukur efektivitas kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh pendidik (Magdalena et al., 2023). Jika hasil belajar peserta didik memuaskan, ini bisa menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan telah efektif dalam mencapai tujuannya. Sebaliknya, jika hasil belajar kurang memadai, ini menjadi indikator bagi pendidik untuk mengevaluasi kembali pendekatan dan strategi pengajaran yang digunakan (Ali, 2021).

Pada kenyataannya, nilai matematika untuk peserta didik tingkat sekolah dasar di Indonesia rendah menunjukkan hasil yang perlu ditingkatkan dan mendapatkan perhatian lebih. Hal ini dapat dilihat pada hasil PISA 2022, Indonesia menempati peringkat ke-68 dengan skor 379 (OECD, 2023). Skor ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah dalam matematika. Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik merupakan masalah yang sering dihadapi di banyak sekolah di tingkat pendidikan dasar. Penelitian Maduratna dan Setyawan (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Banyuajuh 6 Kamal masih rendah, terbukti dari tes harian yang menunjukkan banyak peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari KKM yang ditetapkan sebesar 60 dalam mata pelajaran matematika, hanya 42,1% atau 8 dari 19 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM, sementara sisanya, yaitu 57,8% atau 11 peserta didik, memperoleh nilai di bawah KKM.

Siagian et al., (2020) juga menemukan kasus yang sama dimana rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V di SD Negeri 112269 Padang Lais Tahun ajaran 2019/2020 yang menunjukkan bahwa dari 43 peserta didik 24 orang (55,81%) tidak tuntas, sementara 19 orang (44,19%) berhasil mencapai KKM yang ditetapkan sekolah. Temuan serupa juga ditemukan oleh Najoan et al. (2023) pada peserta didik kelas III SD GMIM IV, di mana hanya 9 peserta didik yang mencapai KKM, sementara 20 peserta didik lainnya belum memenuhi ketuntasan hasil belajar. Perlu dilakukan upaya perbaikan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas V SDN gugus 1 Kecamatan Banuhampu pada tanggal 7 – 19 Oktober 2024, peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih dikuasai oleh pembelajaran konvensional, peneliti melihat bahwa pendidik berperan sebagai pusat pembelajaran dan peserta didik cenderung pasif dalam menerima materi. Metode ceramah dan penugasan menjadi teknik utama yang digunakan, sementara penggunaan media pembelajaran inovatif atau strategi yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif belum dilaksanakan dengan baik. Akibatnya, hasil belajar peserta didik belum optimal, terutama dalam hal keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Kurangnya variasi pembelajaran dan desain pembelajaran yang tidak tepat menjadi salah satu penyebab yang peserta didik kurang terpacu untuk belajar dan belum optimal dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan (Shafira & Minsih, 2022).

Hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, termasuk indikator untuk belajar kreativitas. Menurut Sitepu (2019), ada beberapa indikator kreativitas. Itu berarti Anda memiliki kemampuan untuk berpikir dengan lancar, berpikir fleksibel, berpikir tentang orisinalitas, dan berolahraga. Menurut Aderibigbe (2018), ada empat indikator pemikiran kreativitas yaitu, Empat indikator berpikir kreativitas meliputi: (1) *fluence* (banyaknya ide), (2) fleksibilitas (keragaman ide), (3) orisinalitas (ide baru dan unik), dan (4) *elaboration* (pengembangan ide menjadi lebih kompleks).. Sedangkan menurut Siregar (2020) Indikator kreativitas meliputi kefasihan (*fluency*) dalam menghasilkan banyak ide, keluwesan (*flexibility*) dalam berpikir beragam, kebaruan (*novelty*) untuk menciptakan ide orisinal, dan keterincian (*elaboration*) dalam mengembangkan ide menjadi lebih kompleks. Keempatnya mendukung proses berpikir kreatif yang inovatif.

Pada kenyataannya, kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Banuhampu masih belum optimal, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Persoalan ini dikarenakan oleh metode pembelajaran yang tidak cukup variatif dan masih bersifat *teacher centered*, sehingga peserta didik jarang dilibatkan saat kegiatan yang mendorong eksplorasi, berpikir kritis, dan berkreasi. Akibatnya, peserta didik lebih pasif dan cukup menghafal materi tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Rendahnya kreativitas ini tidak hanya memengaruhi hasil belajar, tetapi juga membatasi kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan ke situasi nyata (Meilindya et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam

strategi pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan dapat memahami materi secara mendalam.

Capaian tingkat hasil belajar peserta didik di kelas V SDN gugus 1 Kecamatan Banuhampu dalam mata pelajaran matematika dapat diamati dari nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) yang sudah diberikan pendidik. Ujian yang diberikan memuat indikator tujuan pelajaran matematika tingkat sekolah dasar kelas V. Distribusi hasil belajar matematika peserta didik berdasarkan PTS dapat diamati pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Penilaian Tengah Semester (PTS) Peserta didik Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDN Gugus 1 Kecamatan Banuhampu

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Peserta didik	Rata-rata nilai	Jumlah tuntas	Jumlah tidak tuntas
SDN 05 Kubang Putih	V	24	67,81	10	14
SDN 04 Kubang Putih	V	27	65,24	12	15
SDN 07 Kubang Putih	V	22	67,06	10	12
SDN 17 Kubang Putih	V	14	69,36	6	8
SDN 23 Kubang Putih	V	27	62,04	9	18
SDI Ibnu Syam	V	60	66,53	21	39

Sumber: Ketua Gugus I Kubang Putih Kec. Banuhampu Kab. Agam

Standar ketuntasan nilai minimum mata pelajaran matematika adalah 70. Dari hasil rata-rata penilaian harian di atas, sebagian besar nilai rata-rata yang dicapai oleh setiap kelas V masih di bawah standar ketuntasan nilai minimum. Selain itu, terdapat sebagian kecil peserta didik yang mendapat nilai KKM. Dari hasil ini bisa di tarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas V secara

umum masih termasuk rendah. Sehingga perlu ditingkatkan agar memenuhi standar ketuntasan nilai minimum, dan juga diperlukan upaya lebih lanjut baik dari peserta didik maupun pendidik guna meningkatkan pemahaman materi serta kualitas pembelajaran.

Hasil belajar matematika peserta didik dapat ditingkatkan secara optimal jika pendidik merencanakan dan mengembangkan struktur, strategi, serta aktivitas pembelajaran yang efektif (Darmansyah et al., 2024). Pendidik juga perlu menghubungkan berbagai komponen dalam proses pembelajaran, mulai dari tujuan, materi, hingga evaluasi, untuk memastikan keselarasan dan efektivitas pembelajaran, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan baik (Setyawan & El Hakim, 2023a). Sejalan dengan itu Nugraha et al., (2024) bahwa kesuksesan dapat dicapai melalui upaya dalam peningkatan optimal hasil pembelajaran peserta didik, termasuk penggunaan model desain pembelajaran yang efektif. Selain itu, dibutuhkan penerapan model desain pembelajaran yang bisa mendorong kreativitas secara mendalam dalam memahami materi sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rindengan, 2023).

Desain Instruksional *Dick and Carey model* merupakan salah satu desain sistem instruksional (ISD) yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Model ini mengadopsi pendekatan sistematis yang mencakup analisis kebutuhan, penetapan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, serta evaluasi untuk memastikan setiap elemen pembelajaran saling mendukung. Model ini dikembangkan berdasarkan penelitian Walter Dick dari Florida State University serta Lou dan James Carey dari University of South Florida

(Darmansyah, 2023). Desain Instruksional *Dick and Carey model* terdiri dari melibatkan serangkaian tahapan terstruktur yang dirancang secara logis untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ini dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pelajaran matematika. Melalui pendekatan yang sistematis, model ini memungkinkan pendidik untuk merancang pembelajaran interaktif, relevan, serta mampu memotivasi peserta didik agar turut aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini berkontribusi pada pencapaian hasil yang lebih optimal (Kamil, 2021).

Maharani (2017) menemukan bahwa Desain Instruksional *Dick and Carey model* dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa peserta didik yang menggunakan model ini memperoleh skor lebih tinggi dalam tes hasil belajar dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian Anwar dan Anis (2020), yang mengatakan bahwa penerapan Desain Instruksional *Dick and Carey model* dalam pembelajaran matematika membuat pelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajarnya.

Selain itu, temuan lain oleh Setyawan dan El Hakim (2023a) menyebutkan bahwa desain instruksional *Dick and Carey model* mendorong kolaborasi antar peserta didik melalui kegiatan seperti diskusi kelompok atau proyek kolaboratif. Melalui interaksi ini, peserta didik bisa bertukar ide, berdiskusi, serta menyelesaikan persoalan bersama, sehingga mereka memperoleh perspektif

berbeda. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi dan membangun kemampuan kerja tim yang efektif. Dari penelitian ini, juga ditemukan bahwa dengan menerapkan desain instruksional *Dick and Carey model* dalam pelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar membuat proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan terstruktur. Dengan langkah-langkah yang sistematis, model ini membantu menyajikan pengalaman pembelajaran yang mendalam bagi peserta didik, sehingga memudahkan mereka dalam mendalami konsep-konsep yang sulit. Pendekatan terstruktur ini membantu peserta didik untuk lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka, sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Desain Instruksional *Dick and Carrey Model* dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN gugus 1 Kecamatan Banuhampu masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh rata-rata nilai PTS yang belum mencapai standar ketuntasan minimal.

2. Metode pembelajaran konvensional yang masih mendominasi proses belajar mengajar menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam memahami konsep matematika.
3. Kurangnya variasi strategi pembelajaran dan minimnya penggunaan media inovatif berdampak pada rendahnya motivasi serta kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika.
4. Sebagian besar peserta didik belum mencapai tingkat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang optimal, yang menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran matematika di tingkat dasar.
5. Kurangnya kreativitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran, mengakibatkan rendahnya pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.
6. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran terbilang belum optimal
7. Motivasi belajar peserta didik terbilang rendah
8. Pengorganisasian pembelajaran masih belum berjalan secara baik.
9. Belum adanya sinkronisasi antara komponen-komponen dalam sistem pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan identifikasi masalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika Gugus I Kubang Putih Kec. Banuhampu Kab. Agam dapat dibedakan atas dua jenis yaitu yang bersumber dari diri peserta didik dan faktor yang bersumber dari

luar diri peserta didik. Faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik antara lain: (1) rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V, (2) kurangnya kreativitas peserta didik dalam belajar dan (3) peserta didik belum menunjukkan pengembangan berfikir kreatif dan kritis dalam belajar. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik antara lain: (1) desain pembelajaran dan (2) sumber belajar. Mengingat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik, maka penelitian ini dibatasi Desain Instruksional *Dick and Carey* Model dan kreativitas belajar peserta didik serta pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika dibatasi pada hasil belajar kognitif melalui tes dalam mata pelajaran matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah di paparkan, dirumuskanlah masalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar matematika peserta didik kelas V yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey* Model lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas tinggi yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey* Model menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas tinggi yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional?

3. Apakah hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas rendah yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas rendah yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan desain instruksional *Dick And Carrey Model* dan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan :

1. Pengaruh hasil belajar matematika peserta didik kelas V yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model* lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Pengaruh hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas tinggi yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas tinggi yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Pengaruh hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan kreativitas rendah yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika

peserta didik kelas V dengan kreativitas rendah yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

4. Interaksi antara penggunaan desain instruksional *Dick And Carrey Model* dan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik

F. Manfaat Penelitian

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai kontribusi penting dan wawasan untuk penelitian teknologi pendidikan dalam manajemen pembelajaran, penelitian di masa depan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan teknologi pendidikan di masa depan.
- b. Memberikan sumbangan penting dan memperluas kajian teknologi pendidikan.
- c. Menambah pemahaman baru yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan teknologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik
 - 1) Mengaktifkan belajar peserta didik, karena pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan
 - 2) Memberikan motivasi, dorongan dan mengembangkan minat belajar serta tanggungjawab belajar
 - 3) Membantu dalam memahami materi pembelajaran Matematika dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memotivasi pendidik untuk membuat, menyajikan, dan mengevaluasi hasil pembelajaran, terutama ketika mereka lebih kreatif dan inovatif, dan memiliki upaya untuk meningkatkan pembelajaran mereka sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar.
- 2) Mendorong pendidik untuk terus meningkatkan kemampuan dalam penelitian, evaluasi, serta mengembangkan kreativitas dan inovasi guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas.
- 3) Menanamkan budaya, minat, bakat, dan kebiasaan dalam mengembangkan hasil kegiatan profesi, baik lisan maupun tulisan, secara baik dan benar, terutama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik.
- 4) Sebagai alternatif dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai salah satu bahan untuk memperbaiki mutu pendidikan di sekolah
- 2) untuk memotivasi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif.
- 3) Sebagai bahan masukan agar menjadi dasar dalam pembinaan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan profesional pendidik.

G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian

Kebaruan dan orisinalitas penelitian “Pengaruh Penerapan Desain Instruksional *Dick and Carrey Model* dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar Kelas V” terletak pada integrasi model desain instruksional *Dick and Carey* dengan faktor kreativitas peserta didik dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar, terkhusus kelas V. Penelitian ini belum banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar, terutama di Indonesia, yang umumnya lebih fokus pada efektivitas metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengeksplorasi interaksi antara penerapan desain instruksional *Dick and Carey Model*, yang berbasis pada pendekatan sistematis guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan mengintegrasikan kreativitas sebagai aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21. Kebaruan ini diharapkan bisa menghasilkan temuan empiris yang memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran secara lebih efektif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara komprehensif.

H. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain instruksional *Dick and Carey Model* adalah salah satu model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan berbasis teori sistem. Model ini dikembangkan oleh Walter Dick dan Lou Carey dan digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi pembelajaran secara efektif.

2. Model pembelajaran konvensional adalah pendekatan pembelajaran tradisional yang masih banyak digunakan di sekolah. Model ini umumnya berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) dan menekankan penyampaian materi secara langsung kepada peserta didik melalui metode ceramah, latihan, dan hafalan.
3. Kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara baru, unik, dan inovatif dalam memahami, mengolah, serta menerapkan ilmu yang dipelajari. Kreativitas ini mencakup pemikiran kritis, fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah, serta kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep yang berbeda secara orisinal.
4. Hasil belajar adalah kemampuan intelektual yang diperoleh seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan sejauh mana seseorang memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang diperoleh.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan desain instruksional *Dick and Carey Model* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta didik yang belajar menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model* memperoleh hasil belajar matematika yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan sistematis, terstruktur, dan berbasis kebutuhan dalam desain *Dick and Carey* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.
2. Peserta didik dengan kreativitas tinggi menunjukkan hasil belajar matematika yang lebih baik ketika menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Model ini mendukung karakteristik berpikir divergen dan eksploratif dari peserta didik kreatif melalui strategi dan bahan ajar yang adaptif serta berbasis evaluasi formatif.
3. Peserta didik dengan kreativitas rendah mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan ketika menggunakan desain instruksional *Dick and Carey Model*. Hal ini menunjukkan bahwa struktur pembelajaran yang sistematis dan terpandu dari model ini mampu membantu peserta didik dengan kreativitas

rendah untuk memahami konsep matematika yang kompleks secara lebih mudah dan terarah.

4. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara desain instruksional *Dick and Carey Model* dan tingkat kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. Artinya, efektivitas model ini berlaku secara konsisten pada semua tingkat kreativitas peserta didik. Dengan demikian, desain instruksional *Dick and Carey Model* dapat digunakan secara luas dan merata dalam konteks kelas yang heterogen, tanpa perlu penyesuaian berdasarkan kreativitas individu.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman dilapangan, peneliti menemukan beberapa kendala yang terjadi selama proses penelitian. Berikut beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk penelitian yang sejenis berikutnya:

1. Penerapan Desain Instruksional *Dick and Carey* secara lebih luas mengingat efektivitas desain instruksional *Dick and Carey Model* dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, disarankan agar pendidik sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika, mulai mengadopsi dan mengimplementasikan model ini secara lebih luas.
2. Pengembangan bahan ajar yang responsif terhadap kreativitas peserta didik meskipun tidak ditemukan interaksi signifikan antara tingkat kreativitas dan model pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa baik peserta didik dengan kreativitas tinggi maupun rendah memperoleh manfaat dari penerapan model ini. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar dan strategi pembelajaran

dalam desain *Dick and Carey* perlu tetap mempertimbangkan keberagaman gaya belajar dan potensi kreativitas peserta didik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif.

3. Penelitian lanjutan dengan variabel dan konteks yang beragam untuk memperkaya temuan dan memperluas cakupan generalisasi, disarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji efektivitas desain *instruksional Dick and Carey Model* pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda (seperti SMP atau SMA), serta dalam konteks pendidikan inklusif atau berbasis digital. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi interaksi model ini dengan variabel lain seperti motivasi belajar, gaya belajar, atau literasi digital peserta didik.

C. Implikasi

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa pendidik perlu beralih dari pendekatan pembelajaran konvensional menuju model pembelajaran yang lebih sistematis dan terstruktur seperti *Dick and Carey Model*. Penerapan model ini memungkinkan pendidik untuk merancang pembelajaran yang berorientasi pada analisis kebutuhan peserta didik, pencapaian tujuan pembelajaran yang terukur, serta penggunaan evaluasi formatif yang berkelanjutan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih terarah, efisien, dan berpusat pada peserta didik.

Temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi pengambil kebijakan pendidikan dan pengembang kurikulum untuk mempertimbangkan integrasi desain instruksional *Dick and Carey* ke dalam kerangka kerja kurikulum sekolah dasar, khususnya dalam pengajaran matematika. Selain itu, lembaga pendidikan dan dinas

terkait dapat menyusun program pelatihan bagi pendidik agar mampu merancang pembelajaran menggunakan pendekatan ini secara efektif dan kontekstual.

Karena model ini terbukti efektif bagi peserta didik dengan berbagai tingkat kreativitas, maka penerapannya berpotensi membantu mewujudkan pembelajaran yang adil dan merata di kelas yang heterogen. Model ini memberikan struktur pembelajaran yang fleksibel namun tetap sistematis, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan individu dalam kelas tanpa menurunkan kualitas hasil belajar. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, S. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. Yogyakarta: SUKAPress UIN Sunan Kalijaga.
- Aderibigbe. (2018). Pengembangan berpikir kreatif. *Energies*, 6(1), 1–8.
- Ahmad, S. (2013). *Teori belajar pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Akbar, U. (2006). *Metodologi penelitian sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali, J. (2021). Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar proses metabolisme pada peserta didik kelas XII IPA-1. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 82–94. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.195>
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Adobe Flash Profesional pada materi sifat-sifat bangun ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 99. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Arifin, M. B. U. B. (2018). *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan*. Umsida Press.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, A. (2022). Model Dick & Carrey dan kreativitas dalam menyelesaikan soal statistika. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1116. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1025>
- Asma, A. (2022b). Model Dick & Carrey Dan Kreativitas Dalam Menyelesaikan Soal Statistika. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1116. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1025>
- Asrori, M. (2009). *Psikologi pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Aulia, H., Chairani, Z., & Agustina, W. (2019). *Contextual teaching and learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 5(2), 58. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v5i2.1753>
- Azis, Y. M., Sarosa, M., Witka, G. N., & Simanungkalit, R. I. (2022). Efektivitas blended learning model *problem based learning* dan *discovery* pada mata

- kuliah matematika bisnis. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 8(3), 586–592. <https://doi.org/10.26418/jepin.v8i3.59226>
- Baharun, H. (2016). Penilaian berbasis kelas pada pembelajaran pendidikan agama Islam di madrasah. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2), 204–216.
- Baroroh, N., Ulya, H., & Rahayu, R. (2019). Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media anyaman terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1), 82–93. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>
- Borich, G. D. (1979). Implications for developing teacher competencies from process-product research. *Journal of Teacher Education*, 30(1), 77–86. <https://doi.org/10.1177/002248717903000136> (Original work published 1979)
- Darmansyah, Zelhendri, Pratiwi, R., & Hidayatulah, S. (2024). Pengaruh penerapan model *inquiry learning* berbantuan modul terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(6), 6930–6943.
- Darmansyah, Zelhendri, Pratiwi, R., & Hidayatulah, S. (2024). *PENGARUH PENERAPAN MODEL INQUIRY LEARNING BERBANTUAN MODUL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ini masih rendah (belum memuaskan). Tinggi peserta didik (internal factor) dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (external*. 5(6), 6930–6943.
- Darmansyah. (2023). *Model-model desain instructional*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Dharin, A., Budiningsih, C. A., & Nurwangid, M. (2024). Developing of multiple intelligences-based elementary school learning kits to improve student creativity. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(7). <https://doi.org/10.24857/RGSA.V18N7-016>
- Erman, S. (2003). *Evaluasi pembelajaran matematika untuk pendidik dan mahapeserta didik calon pendidik matematika*. Bandung: UPI.
- Fadillah, Z. I. (2024). Pentingnya Pendidikan STEM (Sains , Teknologi , Rekayasa , dan. *Journal Sains and Education*, 2(1), 1–8.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Tarbiyah dan Tadris. (2019). The application of *Dick and Carey* learning design toward student's independence and learning outcome: Johanes Sapri, Nesna Agustriana, Raden Gamal Tamrin Kusumah.

- Faoji, A., & Budianto, B. (2024). Tujuan pendidikan dasar dalam perspektif Al-Qur'an Surat Luqman ayat 12–19. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 844. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3511>
- Faoji, A., & Budianto, B. (2024). Tujuan Pendidikan Dasar dalam Perspektif Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12-19. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 844. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3511>
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. *Pubmedia: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., Sa'diyah, S., & Gustian, R. (2024). Analisis penerapan pendidikan moral dalam penguatan karakter peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4018–4032. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6618>
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., Sa'diyah, S., & Gustian, R. (2024). Analisis Penerapan Pendidikan Moral dalam Penguatan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4018–4032. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6618>
- Febrian, R. A., Nainggolan, G. O., Ramandita, P. A., Patricia, C., Sihotang, L., & Kamil, M. M. (2023). *Journal of Education and Technology*, 3(2), 10–16.
- Febrian, R. A., Nainggolan, G. O., Ramandita, P. A., Patricia, C., Sihotang, Larasati, E. C. R., & Kamil, M. M. (2023). of Education and Technology. *Journal of Education and Technology*, 3(2), 10–16.
- Febriansya, W. T., Fatmasari, W. D., Nuryuliawan, Y., Lovitasari, Z., Zainuri, Y., Nurafifah, Z. A., & Malikah, N. (2024). Potret implementasi teori *Dick and Carey* dalam penyusunan modul ajar PAI di SMPN 1 Siman Wahyu. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam Perencanaan*, 2(2), 24–40.
- Febriansya, W. T., Fatmasari, W. D., Nuryuliawan, Y., Lovitasari, Zainuri, Y., Nurafifah, Z. A., & Malikah, N. (2024). Potret Implementasi Teori Dick and Carey dalam Penyusunan Modul Ajar PAI di SMPN 1 Siman Wahyu. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam Perencanaan*, 2(2), 24–40.
- Febriyanti, S. A., & Wulandari, F. (2021). Hubungan kemampuan berpikir kreatif melalui model mind mapping dengan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Pedagogika*, 12(2), 152–160.
- Febriyanti, S. A., & Wulandari, F. (2021). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Mind Mapping dengan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA*, 12(2), 152–160.

- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan kreativitas pendidik dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Halim, L. (2020). Fostering scientific creativity in teaching and learning science in schools: A systematic review. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*.
- Hani, D., Aly, A. D., & Himmawan, D. (2023). Model pembelajaran *Dick and Carey* dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 2 Indramayu. *Journal Islamic Pedagoga*, 4(2), 178–191.
- Harmini, T. (2019). Efektivitas penggunaan modul berbasis *differentiated instruction* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika mahapeserta didik. *Jurnal Didaktik Matematika*, 6(2), 136–148. <https://doi.org/10.24815/jdm.v6i2.14293>
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dkk). *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 2(1), 41–51.
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain Pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dkk). *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 2(1), 41–51.
- Hudoyo. (1988). *Pengembangan kurikulum matematika dan pelaksanaannya di depan kelas*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ismaniar, & Hazizah, N. (2018). *Buku ajar pelatihan kreativitas decoupage bagi pendidik PAUD*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Juldial, T. U. H., & Haryadi, R. (2024). Analisis keterampilan berpikir komputasional dalam proses pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 136–144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6992>
- Kamil, G. (2021). Penerapan Model Desain Instruksional Dick and Carey Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Viii Semester Genap Smp Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Perspektif*, 1(1), 100–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.24>
- Kamil, G. (2021). Penerapan model desain instruksional *Dick and Carey* dalam pembelajaran matematika kelas VIII semester genap SMP pada materi

- bangun ruang sisi datar. *Perspektif*, 1(1), 100–111.
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.24>
- Kemendikbud. (2021). 6 ciri pelajar Pancasila yang cerdas dan berkarakter.
<https://ditsmp.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Permendikbud No. 81A tentang implementasi kurikulum.
- Kerami, D. (2003). Kamus matematika. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kettler, T., Lamb, K. N., Willerson, A., & Mullet, D. R. (2018). Teachers' perceptions of creativity in the classroom. *Creativity Research Journal*, 30(2), 164–171. <https://doi.org/10.1080/10400419.2018.1446503>
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam mewujudkan Sustainable Development Goals. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2), 1–27.
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7(2), 1–27.
- Khauzanah, A. N., & Wardani, K. W. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Literasi Digital Dengan Model Project Based Learning pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Secang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.79069>
- Kiyan Tsunami, C., Henríquez-Trujillo, A. R., Ferreira-Meyers, K., Mwanda, Z., Rimal, J., Pozu-Franco, J., Delvaux, T., Sibongwere, D. K., Montalvo Navarrete, H. J., Dasgupta, A., Kolie, J. M., Luakanda-Ndelemo, G., Semevo, C. T., Heng, S. H., Dierickx, S., Kannan, D., Hn, H., Fucay Guin, L., Vysyaraju, K., & Zolfo, M. (2024). Guidelines for Integrating actionable A-SMART Learning Outcomes into the Backward Design Process. *MedEdPublish*, 14, 242. <https://doi.org/10.12688/mep.20606.1>
- Kosasih. (2014). Strategi belajar dan pembelajaran implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Latief, H., Rohmat, D., & Ingram, E. (2014). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar (studi eksperimen) pada mata pelajaran geografi kelas VII di SMPN 4 Padalarang. *Jurnal Gea*, 14(2), 14–28.
- Lefudin. (2017). Belajar dan pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.

- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian pendidikan matematika. Bandung: PT Refika Utama.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Utama.
- Lubis, M. S. (2018). Metodologi penelitian. Yogyakarta: Deepublish.
- Maduratna, T. P., & Setyawan, A. (2020). Analisis faktor pengaruh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Jurnal Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 350. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1059>
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya evaluasi dalam proses pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Maharani, I. N. (2017). Model pengembangan bahan ajar matematika untuk sekolah dasar. *Vok Edukasi*, 8(1), 1–10.
- Mardhiyah, R. H., Fajriyah, S. N. A., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Mardhiyah, R. H., Fajriyah, S. N. A., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Maryani, I. (2018). *Model intervensi gangguan kesulitan belajar*. Yogyakarta: K-Media.
- Maulidia, F., Saminan, S., & Abidin, Z. (2020). The implementation of problem-based learning (PBL) model to improve creativity and self-efficacy of field dependent and field independent students. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 3(1), 13–17.
- Maulidia, F., Saminan, S., & Abidin, Z. (2020). The implementation of problem-based learning (pbl) model to improve creativity and self-efficacy of field dependent and field independent students. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 3(1), 13–17.

- Meilindya, M., Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan kemandirian dan kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar seni rupa kelas IV SD Negeri 35 Palembang. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1605. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8943>
- Meilindya, M., Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 35 Palembang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1605. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8943>
- Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*. (Keterangan penerbit tidak tersedia – tambahkan jika ada).
- Mufarrohah, M., & Setyawan, A. (2024). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD. *Journal of Education for All*, 2(2), 80–87. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i2.111>
- Mufarrohah, M., & Setyawan, A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas V SD. *Journal of Education for All*, 2(2), 80–87. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i2.111>
- Muliyardi. (2002). *Strategi pembelajaran matematika*. Padang: FMIPA UNP.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Najoan, R. A. O., Tahiru, Y. S., Kumolontang, D. F., & Tuerah, R. M. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2333–2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5711>
- Nasution. (1986). *Didaktik asas-asas mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Nugraha, M. S., Hasbullah, M., & Dedih, U. (2024). Implementasi model *Dick and Carey* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMP IT Fitrah Insani Garut. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(1), 107–117.
- Nugraha, M. S., Hasbullah, M., & Dedih, U. (2024). Implementasi Model Dick and Carey dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMP IT Fitrah Insani Garut. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(1), 107–117.
- Nurhasanah, Mukhtar, Fauzi, K. M. A., & Syofra, A. H. (2020). Developing Learning Devices Based on the Open-Ended Approach to Improve Student's Creative Thinking Abilities. 488(Aisteel), 387–392. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201124.079>
- OECD. (2023). *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 Results*. OECD Publishing.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Panginan, V. R., & Susianti, S. (2022). Pengaruh penerapan Kurikulum Merdeka Belajar terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari perbandingan penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(1), 9–16.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas pendidik. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 265–272.
- Permendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD. Departemen Pendidikan Nasional*, 151(2), 10–17.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model kooperatif jigsaw pada materi pecahan di kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Purwanto, N. (2002). *Ilmu pendidikan teoritis dan praktis*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Puspita Sari, P., Hidayah, N., Najibufahmi, M., & Pekalongan Corresponding Author, U. (2021). *Pengaruh Kemandirian dan Kreativitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika dalam Pembelajaran Daring* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/circle>
- Puspita Sari, P., Hidayah, N., Najibufahmi, M., & Pekalongan, U. (2021). Pengaruh kemandirian dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar matematika dalam pembelajaran daring. *Circle: Journal of Mathematics Education*, 1(1). <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/circle>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, November, 289–302.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” 2021, November*, 289–302.
- Ramadhan, R. (2024). Konsep dasar perencanaan pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4954–4959. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12998>
- Riandy Agusta, A. (2022). Development of learning outcomes assessment instruments using computer based test (CBT). *Journal of Education*, 6(1).

- Riandy Agusta, A. (2022). *Development of Learning Outcomes Assessment Instruments Using Computer Based Test (CBT)* (Vol. 6, Issue 1).
- Rindengan, M. E. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 12(4), 857–866. <https://jurnaldidaktika.org>
- Rindengan, M. E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 12(4), 857–866.
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan Wingeom berdasarkan langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Rosa Yuliana, Hakim, L. E., Aziz, T. A., & Hidayat, F. A. (2024). Desain pembelajaran model *Dick and Carey* terhadap pemahaman konsep matematika pada materi menyederhanakan bentuk aljabar. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 2(4), 212–220. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.106>
- Rosa Yuliana, Lukman El Hakim, Tian Abdul Aziz, & Flavia Aurelia Hidayat. (2024). Desain Pembelajaran Model Dack and Carey Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Menyederhanakan Bentuk Aljabar. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 212–220. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.106>
- Ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 709–721. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2036>
- Rusefendi, E. T. (1980). *Pengantar kepada membantu pendidik mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme pendidik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, M., Gustiningsi, T., & Amalia, L. (2019). Media pembelajaran berbantuan komputer: Penggunaan dan pengaruhnya terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik SMP. *Teknodika: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 17(2), 1–9. <https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/34952>
- Sapri, J., Agustriana, N., & Kusumah, R. G. T. (2019). The Application of Dick and Carey Learning Design toward Student's Independence and Learning Outcome. *International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)*, 218–222.

- Saputra, W. (2020). Pengaruh kreativitas peserta didik terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas XI. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 13–16.
- Saputra, W. (2020). PENGARUH KREATIVITAS PESERTA DIDIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS XI. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 13–16.
- Sarbaitinil, Muzakkir, Yasin, M., Baresi, I. S., & Muhammadong. (2024). Menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui metode pembelajaran kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 367–379. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>
- Sardiman. (2011). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sartini, Chondro, A., Prayitno, H. J., & Chairunissa, I. (2024). Tantangan kepemimpinan adaptif dalam dunia pendidikan di era generasi milenial. *Jurnal Inovasi Kependidikan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 98–110.
- Sartini, Chondro, A., Prayitno, H. J., & Chairunissa, I. (2024). Tantangan Kepemimpinan Adaptif Dalam Dunia Pendidikan Di Era Generasi Milenial Sartini, Andriani Chondro, Harun Joko Prayitno, Indri Chairunissa. *Jurnal Inovasi Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 98–110.
- Satriawan, N. (2023). *Model penelitian pengembangan Dick & Carey*. Ranah Research. <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-dick-carey/>
- Setyawan, M. D., & El Hakim, L. (2023). Pengembangan desain pembelajaran matematika menggunakan model *Dick and Carey* pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 709–721. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2036>
- Setyawan, M. D., & El Hakim, L. (2023a). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick And Carey Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 709–721. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2036>
- Setyawan, M. D., & El Hakim, L. (2023b). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick And Carey Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 709–721. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2036>
- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). Blanded Learning dengan Desain Pembelajaran TPACK pada Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4622–4628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2914>

- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). Blended learning dengan desain pembelajaran TPACK pada tatap muka terbatas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4622–4628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2914>
- Sholikah, R. (2017). *Kreativitas pendidik dalam memotivasi belajar peserta didik*. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363–1369. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.528>
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363–1369. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.528>
- Sinaga, W., Parhusip, B. H., Tarigan, R., & Sitepu, S. (2021). Perkembangan matematika dalam filsafat dan aliran formalisme yang terkandung dalam filsafat matematika. *Sepren*, 2(2), 17–22. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.508>
- Siregar, H. (2020). Kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran IPA. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i1.27>
- Soedjadi. (2000). *Kiat pendidikan matematika di Indonesia: Konstanta keadaan masa kini menuju harapan masa depan*. Jakarta: Dirjen Dikti, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan kreativitas aptitude anak dengan strategi habituasi dalam keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sufairoh, S. (2017). Pendekatan saintifik dan model pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3).
- Sugiyamti, S. (2018). Peningkatan hasil belajar membuat sketsa grafik fungsi aljabar sederhana pada sistem koordinat kartesius melalui metode cooperative learning jigsaw pada peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo semester I tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 175–186. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Strategi pembelajaran matematik kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., & Husainah, N. (2022). Instructional development of introduction to statistics based on Dick and Carey's model. *The Social Perspective Journal*, 1(2), 111–127. <https://doi.org/10.53947/tspj.v1i2.75>
- Surakhmad, W. (1980). *Interaksi belajar mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Suriasumantri, J. S. (2007). *Filsafat ilmu: Sebuah pengantar populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Susanto, A. (2013). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwangsih, E., & Tiurlina. (2006). *Model pembelajaran matematika*. Bandung: UPI Press.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi efektivitas metode pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. *Journal of Education Research*, 5(1), 583–589. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Umamah, N., Sumardi, Marjono, Surya, R. A., & Muffida, E. (2021). Teachers' ability analysis of developing innovative instructional design. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012070>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Waritsman, A., & Hastina. (2020). Kreativitas pendidik dalam mengajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 27–34.

- Wijayanti, K., Khasanah, A. F., Rizkiana, T., Mashuri, Dewi, N. R., & Budhiati, R. (2021). Mathematical creative thinking ability of students in Treffinger and brain-based learning at junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4), 042085. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042085>
- Wijayanti, R., Masllikhan, M., & Avianty, D. (2023). KORELASI ANTARA KARAKTER DAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 178–186.