

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan persentase berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa melalui Model *cycle learning* berbantuan media puzzle ajaib pada materi bangun datar di kelas II SD Islam Darul Huda Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Islam Darul Huda Semarang yang berjumlah 40 siswa. Terdiri dari 21 siswa laki-laki 18 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan tes/evaluasi, angket kemandirian belajar siswa, lembar observasi untuk siswa guru. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model *cycle learning* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Hal ini ditandai dengan siswa yang sebelumnya pasif dalam proses pembelajaran menjadi aktif dalam pembelajaran. Selain itu siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan guru menjadi memperhatikan guru saat proses pembelajaran. Berdasarkan angket kemandirian belajar siswa pada siklus I dengan skor 2034 dan persentase 63,56% sedangkan pada siklus II dengan skor 2603 dan presentase 81,34% termasuk dalam kriteria kemandirian belajar yang sangat baik. Selain kemandirian belajar siswa yang meningkat, pembelajaran dengan menggunakan model *cycle learning* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I dan siklus II. Berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata, 66,57 dan ketuntasan belajar 52,50% kemudian pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 77% dan ketuntasan belajar 85%.

*Kata Kunci: berpikir kreatif, kemandirian belajar, Matematika, media puzzle ajaib dan cycle learning*