

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SDI SULTAN AGUNG 4**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Widya Lestari

34302000086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGUNG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SDI SULTAN AGUNG 4**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Widya Lestari

34302000086

Menyetujui untuk diajukan pada seminar proposal penelitian

Pembimbing 1

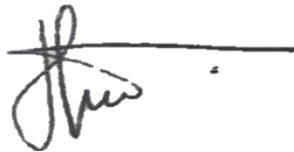
Pembimbing 2

Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd
NIK 211316029

Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd
NIK 211316026

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDI SULTAN AGUNG 4**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Widya Lestari

34302000086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Mei 2024

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
Persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K,S.Pd.,M.Pd

NIK 211312012

Penguji 1 : Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd

NIK 211315025

Penguji 2 : Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd

NIK 211315026

Penguji 3 : Sari Yustiana, S.Pd.,M.Pd

NIK 211316029

Semarang, 10 Mei 2024

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Kejuruan dan Ilmu Pendidikan
Bekon,



Dr. Muhamad Afandi,M.Pd.,M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widya Lestari

NIM 34302000086

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyusun Skripsi Dengan Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA KELAS V SDI
SULTAN AGUNG 4**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 3 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,


METERAI
TEMPEL
2AALX176785144

Widya Lestari

NIM. 34302000086

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tetap lah hahahihi walaupun dunia tidak seramah yang kamu kira”

PERSEMBAHAN

1. Saya sembahkan untuk dosen pembimbing saya, yang telah membimbing skripsi ini hingga selesa.
2. Saya persembahkan juga untuk kedua orang tua saya ibu dan bapak yang selalu membiayai saya untuk kuliah saat ini.
3. Saya pesersembahkan juga buat reza sebagai pasangan saya yang selalu membuat saya stres, tapi selalu menemani saya.

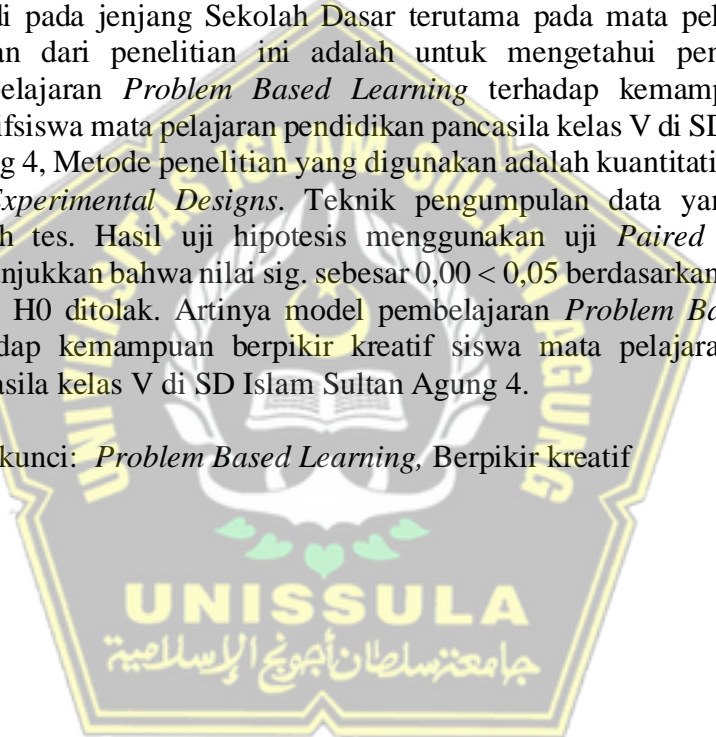


ABSTRAK

Lestari, Widya. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Islam Sultan Agung 4” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Penggunaan model pembelajaran yang belum inovatif yakni model pembelajaran konvensional terjadi pada jenjang Sekolah Dasar terutama pada mata pelajaran PPKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V di SD Islam Sultan Agung 4, Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Designs*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig. sebesar $0,00 < 0,05$ berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak. Artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V di SD Islam Sultan Agung 4.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Berpikir kreatif

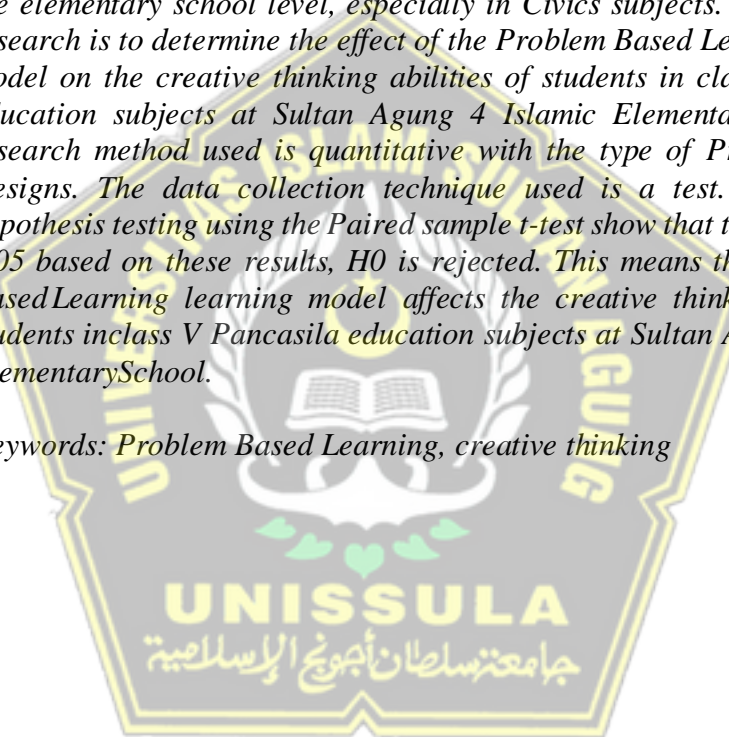


ABSTRACT

Lestari, Widya. 2024. "The Influence of the Problem Based Learning Model on the Creative Thinking Ability of Students in Class V Pancasila Education Subjects at Sultan Agung Islamic Elementary School 4" Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

This research focuses on the Problem Based Learning, learning model in improving students' creative thinking. The use of learning models that are not yet innovative, namely conventional learning models, occurs at the elementary school level, especially in Civics subjects. The aim of this research is to determine the effect of the Problem Based Learning learning model on the creative thinking abilities of students in class V Pancasila education subjects at Sultan Agung 4 Islamic Elementary School. The research method used is quantitative with the type of Pre-Experimental Designs. The data collection technique used is a test. The results of hypothesis testing using the Paired sample t-test show that the sig. of $0.00 < 0.05$ based on these results, H_0 is rejected. This means that the Problem Based Learning learning model affects the creative thinking abilities of students in class V Pancasila education subjects at Sultan Agung 4 Islamic Elementary School.

Keywords: Problem Based Learning, creative thinking



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, serta Hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsiguna memenuhi tugas akhir untuk memenuhi gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Islam Sultan Agung 4”. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, nabi akhiruzzaman yang telah membawa kebenaran bagi umat muslim. Semoga kita mendapatkan syafaat nya diakhirat kelak Amin.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhamad Afandi S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung.
4. Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Nuhyal ulia, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

7. Wiwin Budairy, S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Islam Sultan Agung 4 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.
8. Sutomo, S.Pd selaku wali kelas V SD Islam Sultan Agung 4 yang telah memberikan izin penelitian, dan informasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua tersayang Bapak Widodo dan Ibu Sri Wati yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan dan doa yang selalu tercurahkan untuk anak-anaknya.
10. Adik penulis Wahyu Ramadhani Dan Akbar Rosyid yang telah memberikan dukungan dan semangat.
11. Semua teman-teman saya Angkatan PGSD 2020 Universitas Islam Sultan Agung.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan Menyusun skripsi ini. Penulis juga berharap semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PERNYATAAN KEASLIAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.2 Penelitian yang Relevan	18
2.3 Kerangka Berpikir	21
2.4 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Populasi dan Sampel.....	24
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4 Intrumen Penelitian.....	25
3.5 Teknik Analisis Data	30

3.6	Jadwal Penelitian.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		34
4.1.	Deskripsi Data Penelitian.....	34
4.2	Hasil Analisis Data Penelitian.....	34
4.3.	Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP.....		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2.	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		54



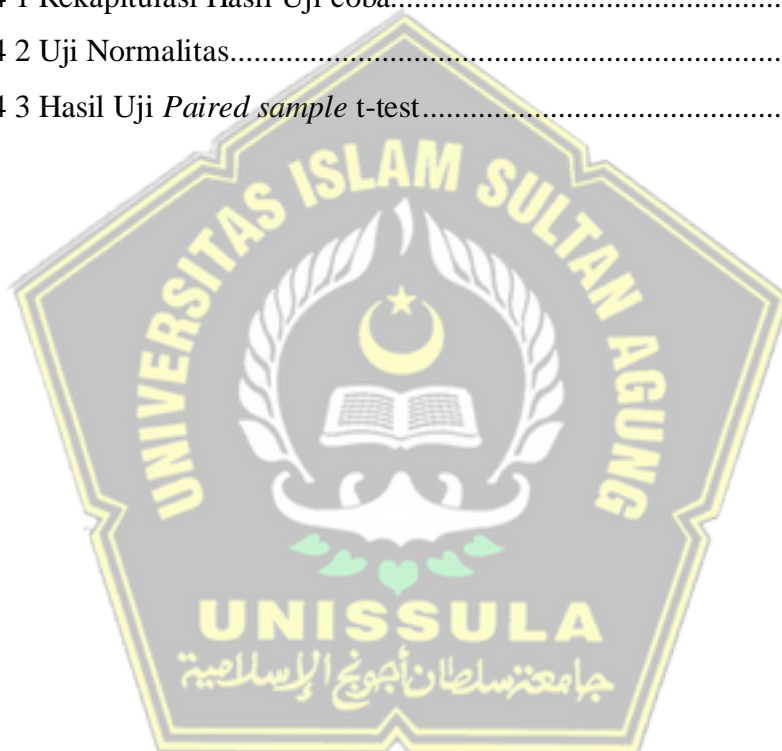
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 <i>one-group pretest-posttest</i>	22



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi kemampuan berpikir kreatif	25
Tabel 3. 2 Klasifikasi koefisien reliabilitas.....	28
Tabel 3. 3 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	29
Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kemajuan	29
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian.....	32
Tabel 4 1 Rekapitulasi Hasil Uji coba.....	35
Tabel 4 2 Uji Normalitas.....	36
Tabel 4 3 Hasil Uji <i>Paired sample</i> t-test.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat penelitian.....	54
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian.....	55
Lampiran 3. DOKUMETASI	97



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk membangun ilmu dan mengembangkan pengetahuan seseorang. Ilmu juga berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, pada masa ini perkembangan ilmu di Indonesia sangat berpengaruh untuk pendidikan. Terlebih pada era globalisasi ini sering kali terjadi kesenjangan pengetahuan dan proses pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2016:19). Sistem pendidikan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan dan mempermudah pendidikan dan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Belajar mengajar adalah salah satu proses yang paling penting dalam pendidikan. Bahkan tidak jarang penentu dari hasil akhir pendidikan adalah keberhasilan dalam belajar, tidak lain adalah kemampuan yang mereka dapat dari belajar mengajar.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas sebenarnya tidak hanya menghasilkan gagasan baru karena kreativitas tidak selamanya harus baru. Mungkin dapat juga berupa gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya. Seperti yang telah diungkapkan oleh Munandar (2004:104) bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selama pembelajaran guru dapat melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dari jawaban atau pun dari tugas yang harus menggunakan pengetahuan berpikir mereka.

Pendidikan pancasila adalah mata pelajaran wajib yang ada di sekolah. Di pembelajaran pendidikan pancasila ini juga siswa di minta untuk lebih banyak berpikir kreatif dalam menjalani kehidupan sehari-hari maupun kehidupan di sekolah. Pembelajaran pendidikan pancasila ini memiliki tujuan untuk membentuk anggota masyarakat yang produktif (menjadi warga negara yang layak) Pendidikan pancasila juga sering kali di terapkan dalam kehidupan pribadinya (Andini et al., 2021).

Terungkap dalam pembelajaran sering kali kita melihat guru mengajar dengan dominan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran secara sistematis dapat membantu ke efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran. Maka model pembelajaran *problem based learning* membantu ke dalam pelaksanaan belajar yang berpusat pada siswa dan menepatkan guru sebagai motivator. model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengarah ke dalam kelompok, dan mereka di minta untuk berdiskusi sesama teman sekelompok untuk menyelesaikan proyek. Dan setelah selesai mereka di minta untuk mempresentasikan proyek tersebut. Model pembelajaran *problem based learning* antara lain john dewey (penting nya pembelajaran yang berasal dari pengalaman), jerome broner (belajar sebagai proses aktif di mana siswa mentransformasi informasi sehingga menimbulkan motivasi, retensi, dan pengembangan pribadi) (Mayasari et al., 2016).

Berdasarkan observasi penelitian ketika pelaksanaan magang di SDI Sultan Agung 4 terutama pada kelas V selama 1 bulan, model belajar siswa ketika itu adalah konvensional. Pembelajaran pendidikan pancasila ketika itu hanya dengan

menggunakan model ceramah tanpa bantuan media, ketika itu guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku, sedangkan mungkin dikarekan siswa bosan jadi pembelajaran pun menjadi tidak efektif, mereka akan berbicara sendiri bahkan sering kali mereka ijin ke kamar mandi dan tidak kembali. Akibat dari pembelajaran yang hanya menggunakan model ceramah maka dari model yang digunakan berpikir kreatif mereka rendah, padahal siswa wajib memiliki atau menguasai berpikir kreatif yang bertujuan untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi maupun belajar berkelompok. Dan juga tidak ada pengembangan soal untuk mengetahui sampai mana pemahaman siswa tersebut. Rendahnya cara berpikir kreatif siswa dalam melaksanakan pengerjaan tugas mengenai materi pendidikan pancasila cara melaksanakan norma dalam kehidupan sehari-hari di SDI Sultan Agung 4 yang seharusnya mereka sangat mengetahui, karna tugas tersebut adalah soal yang selalu di lakukan dalam kehidupan sehari hari, karna sering nya mereka menyepelekan dalam melakukan hal kegiatan tersebut jadi rendahnya dalam berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, hal ini dapat diatasi dengan pemilihan model pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* akan lebih memudahkan siswa untuk berpikir kreatif di karnakan dengan menggunakan model pembelajaran ini, mereka akan berpikir bersama dengan kelompok, mereka akan saling bertukar pemahaman tentang materi pendidikan pancasila mengenai materi penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari, akan lebih banyak pengetahuan yang didapat dari seringnya bertukar pendapat satu sama lain.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran yang di gunakan di SDI Sultan Agung 4.
2. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Siswa sering tidak menghiraukan guru saat pembelajaran di mulai.
4. Kurangnya mencoba menggunakan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa seperti model pembelajaran *problem based learning* ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkan kemampuan berpikir kreatif siswa SDI Sultan Agung 4.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti memahami waktu yang kurang dan kemampuan terbatas, oleh karna itu peneliti memberi batasan masalah yang jelas dan terfokus. Agar tidak melampaui batas, batasan masalah di dalam peneliti ini adalah peneliti terbatas pada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan. Rumusan masalah yang di dapat adalah “Apakah model pembelajaran *problem based learning* pada muatan Pendidikan pancasila mempengaruhi berpikir kreatif siswa SDI Sultan Agung 4?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Proses penelitian ini diharapkan bisa menambah pemikiran dan pengetahuan bagi lembaga pendidikan khususnya tentang model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1 Meningkatkan berpikir kreatif siswa SDI Sultan Agung 4.
- 2 Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok.
- 3 Meningkatkan jiwa hidup bernorma di kehidupan.

b. Bagi Guru

- 1 Dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran Pendidikan pancasila.
- 2 Dapat menjadi bahan pertimbangan dan alternatif dalam memilih model pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat memperluas wawasan penelitian mengenai pemilihan alternatif model pembelajaran sebagai bekal menjadi

guru di masa mendatang. Sekaligus menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model yang lebih efektif dan efisien.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam melaksanakan pembelajaran tentunya seorang guru harus dapat menyusun dan memilih model pembelajaran yang akan di gunakan dalam melaksanakan pembelajaran, model pembelajaran juga di rasa sangat berpengaruh dan sangat efektif dalam pembelajaran. Barbagai macam motode pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran untuk memenuhi kemauan siswa Salah satu model pembelajaran yang ada adalah *problem based learning* (PBL) yang dapat di gunakan dalam pembelajaran (Mutawally, 2021).

Problem based learning adalah pembelajaran yang menggunakan penyelesaian kegiatan sebagai media, model ini sering di gunakan guru untuk mengeksplorsi, peniaian, interprestasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar model *Problem Based Learning*. *Problem-Based Learning* mengajarkan siswa bagaimana berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan (Simbolon & Koeswanti, 2020).

Aktivitasnya cenderung memanfaatkan informasi dan mengumpulkan beberapa informasi dari berbagai sumber agar dapat menciptakan suatu proyek pembelajaran, aktivitas siswa yang menyelesaikan permasalahan dapat membantu siswa untuk lebih berfokus mengumpulkan informasi agar menghasilkan sesuatu yang bermanfaat untuk kehidupan sendiri dan orang lain, yang tetap berkaitan dengan KD dan kurikulum.

Model *problem based learning* merupakan suatu model dengan menggunakan suatu masalah sebagai langkah awal dalam pembelajaran dengan langkah akhir siswa mampu menyelesaikan permasalahan, yang bertujuan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran serta mampu berpikir kritis sehingga siswa juga diharapkan menjadi kreatif, inovatif dan berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung (Hidayat, 2021: 22). Model *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang mengorientasikan siswa untuk mengembangkan pengalaman individu maupun kelompok sehingga mampu menentukan, mengembangkan dan menyajikan sebuah konsep dari beberapa informasi sebagai pemecahan dari suatu masalah (Wulandari, 2019).

Problem Based Learning mengacu pada kegiatan siswa dalam merancang, merencanakan, dan melaksanakan proyek yang hasilnya dipublikasikan atau dipresentasikan. Menurut muresan menyatakan bahwa "*Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran untuk memecahkan masalah yang kelompok dengan cara yang kreatif, kolaboratif, dan mandiri, siswa diberi stimulus untuk menemukan solusi yang inovatif, agar dapat membuat keputusan yang efisien dan mencapai tujuan kelompok" (Pangesti et al., 2020).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* sering kali disebut dengan metode pembelajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan bertujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman dan serta penyerapan teori yang di terima. Model pembelajaran ingin menggunakan metode pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. Sehingga dapat mempertimbangkan keputusan paling baik yang di ambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang di terima.

Dan siswa juga mampu mempertimbangkan baik buruknya suatu keputusan yang di gunakan sebagai solving juga termasuk dalam teori yang di berikan (Anggraini & Wulandari,2020).

Adapun Ciri-ciri model *problem based learning* menurut (Wahyuni & Rahmadhani, 2020) sebagai berikut :

1. Masalah jadi starting point dalam belajar
2. Masalah yang dibahas merupakan masalah yang terdapat di dunia nyata yang tidak terstruktur
3. Masalah memerlukan perspektif ganda
4. Masalah, menantang pengetahuan yang dipunyai oleh siswa, perilaku, serta kompetensi
5. Belajar pengarahannya jadi perihal yang utama
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang bermacam-macam, penggunaannya, serta penilaian sumber data ialah proses yang esensial dalam PBL.
7. Belajar merupakan kolaboratif, komunikasi, serta kooperatif
8. Pengembangan keahlian inquiry serta pemecahan permasalahan sama pentingnya dengan kemampuan isi pengetahuan untuk mencari pemecahan dari suatu masalah.
9. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis serta integrasi dari suatu proses belajar.
10. PBL mengaitkan penilaian serta review pengalaman siswa serta proses belajar.

Dari pembahasan mengenai model pembelajaran *Problem Based learning* diatas dapat di simpulkan model pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran di sekolah terutama dikalangan anak sekolah dasar di karenakan model pembelajaran adalah salah satu aspek yang membantu berjalannya pembelajaran yang kognitif, dan dari model pebelajan juga dapat dapat meningkatkan hasil belajar yang cukup baik.

2.1.1.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut: 1) Orientasi siswa pada masalah 2) Mengorientasikan siswa dalam mengajar 3) Membimbing penyeledikan secara individu maupun kelompok 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Widiyanto & Yunianta, 2021)

Menurut (Jalaluddin, 2020) menyebutkan bahwa langkah-langkah pendekatan *problem based learning* terdiri dari: a) penentuan pertanyaan mendasar, b) mendesain perencanaan proyek, c) menyusun jadwal, d) memonitor siswa dan kemajuan proyek, e) menguji hasil, f) mengevaluasi pengalaman (Jalaluddin, 2020).

Jadi peneleti-peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* memiliki enam langkah yaitu: 1. Menentukan proyek yang akan lakukan, 2. merencanakan proyek sesuai dengan

desain yang akan di lakukan, 3. menyusun jadwal atau waktu, 4. Mengamati atau memantau dari kemajuan proyek yang di laksanakan, 5. Menguji hasil dari proyek yang telah terlaksa, 6. Mengevaluasi proyek

2.1.1.3 Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam melaksanakan pembelajaran pasti memiliki tujuan untuk hasil belajar yang di inginkan, seperti halnya pembelajaran yang menggunakan metode model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Tujuan model *problem based learning* ini memiliki tujuan untuk: 1) memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung; 2) mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa (Anggraini & Wulandari, 2020).

2.1.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti akan ada kelebihan dalam penggunaan model tersebut memiliki kelebihan, seperti model *problem based learning* memiliki kelebihan antara lain:

1. Problem-Based Learning (PBL) mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam suasana menyenangkan.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis
3. Mengaplikasikan pengetahuan yang siswa miliki dalam dunia nyata
4. Mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri (Rubianti et al., 2019)

Selain kelebihan yang dimiliki model tersebut juga memiliki kekurangan, antara lain:

1. Bagi siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana
3. Tidak semua mata pelajaran bisa diterapkan dengan model *problem-based learning* (Rubianti et al., 2019).

Jika proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkahnya, maka tantangan di dalam kelas dapat diatasi. Misalnya siswa malas akan lebih termotivasi dengan melihat kegiatan belajar yang dilakukan oleh teman yang menuntut siswa untuk bekerja secara aktif, sehingga siswa yang malas juga akan mengetahui cara penyelesaian soal yang diberikan. Hal ini didasarkan pada pendapat di atas bahwa penerapan model *problem-based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran yang bermakna akan berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

Ketika siswa belajar bagaimana memecahkan suatu masalah, siswa akan menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki atau berusaha untuk memperoleh pengetahuan yang 18 diperlukan. Ketika siswa menghadapi situasi di mana konsep diterapkan, pembelajaran dapat diperluas dan diberi makna lebih.

Manfaat *Problem-Based Learning* (PBL) Siswa dapat mempelajari peran orang dewasa dengan mengalami suatu masalah dalam berbagai situasi dunia nyata atau simulasi, dan dengan bantuan *problem-based learning*, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir, memecahkan masalah, dan intelektual serta menjadi pembelajar yang mandiri.

Adapun manfaat penerapan *problem-based learning* sebagai berikut:

1. Mampu menyimpan pengetahuan dan informasi dengan lebih mudah.
2. Mengembangkan keterampilan komunikasi, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah.
3. Terlibat dalam pembelajaran.
4. Membuat strategi pembelajaran.
5. Mengasah kemampuan komunikasi.

2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

2.1.1.3 Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan tahap berpikir dengan menyelesaikan suatu jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melajirkan banyak gagasan. Proses berpikir juga melewati beberapa tahap dan dalam pola yang saling yang saling bergantung atau saling melengkapi.

Mengemukakan berpikir kreatif cara yang baru dalam melihat dan mengerjakan yang memuat 4 aspek antara lain, *fluency* (kefasihan), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian) (Utami et al., 2020).

Berpikir kreatif adalah kemahiran berpikir seseorang dalam menganalisis sesuatu dan informasi yang baru, serta dapat mengembangkan gagasan dan ide yang unik untuk menyelesaikan masalah, menurut dewi et al. (2019) kemampuan berpikir kreatif dapat diketahui dari keahlian menganalisis suatu data, serta memberikan respons penyelesaian masalah yang bervariasi. Kreativitas yang tinggi dapat menandakan bahwa seseorang telah mampu berpikir kreatif (Qomariyah & Subekti, 2021).

Berpikir kreatif juga adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa namun tidak dapat dipungkiri jika semua siswa tidak dapat di samakan karena semua siswa memiliki kemampuan berpikir yang berbeda-beda, namun sering juga kita melihat siswa yang tidak pintar namun dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah dan soal yang menggunakan logika. Banyak pendapat tentang berpikir kreatif salah satunya Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking* (HOT). Melalui pembelajaran di sekolah juga dapat membantu siswa untuk dapat berpikir kreatif, karena lebih banyaknya pengetahuan-pengetahuan yang mereka dapatkan. Menurut Rusman (Huda, 2019), “Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah” (Faturohman & Afriansyah, 2020).

Dari karakter-karakter siswa dapat dilihat ciri-ciri siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif ialah: a) mampu menghasilkan ide banyak dalam waktu singkat, b) mampu menghubungkan, menggabungkan hal yang berbeda, c) mampu mengembangkan hal yang sederhana, d) mampu bekerja secara detail dan kompleks, e) memiliki rasa ingin tahu yang besar, f) berani mengambil resiko, g) cepat tanggap dan mandiri, h) suka mencari ide-ide yang unik (Manurung et al., 2020).

2.1.1.4 Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Munandar menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat diukur secara langsung melalui beberapa indikator berikut ialah: 1. Kelancaran, yaitu suatu kemampuan siswa dalam mengemukakan beberapa pendapat dalam pembelajaran. 2. Keluwesan, yaitu suatu keterampilan berpikir yang berbeda dengan kebanyakan orang, mencari alternatif jawaban secara variatif, memberi pertimbangan yang berbeda terhadap situasi yang dihadapi, dan mampu mengubah arah berpikir secara spontan. 3. Keaslian, yaitu keterampilan siswa dalam melahirkan ide-ide baru yang unik, membuat kombinasi yang tidak lazim untuk menunjukkan diri, mencari pendekatan baru untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. 4. Kerincian, yaitu siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya.

Siswa yang memiliki keterampilan memperinci tidak cepat puas dengan pengetahuan yang sederhana. Berpikir kreatif juga memiliki indikator yang harus dipahami, indikator berpikir kreatif meliputi empat indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini siswa dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah dengan cara berpikir yang kita dapat dari pemikiran sendiri, (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*),

ketercapaian indikator ini siswa dapat memberikan solusi yang variatif (darisemua sudut), dapat berpikir dari sudut pandang mana pun untuk menghasilkan hasil yang unik, (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini siswa dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami) terkadang siswa sangat kreatif dalam membuat kata-kata atau kalimat dalam sebuah jawaban, namun terkadang siswa juga enggan takut untuk menulis apa yang di pikirkan, padahal itu adalah salah satu kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pendidikan; dan, (4)

Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*) biasanya siswa dapat mengelaborasi kata-kata atau kalimat yang akan di tulis.

Ketercapaian indikator ini siswa dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban. Mengelaborasi atau menyusun kata-kata atau kalimat adalah salah satu indikator berpikir kreatif siswa kemampuan yang di miliki siswa, cenderung siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif ini sering kali memiliki ide-ide yang bagus (Harriman, 2017).

2.1.1.5 Hakikat Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menjadikan warga negara yang cerdas dan baik serta mampu untuk menudukung keberlangsungan bangsa dan negara. Pemanfaatan model pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai alat bantu untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan dukungan media teknologi dan informasi. Untuk mencapai tujuan belajar diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik juga memerlukan strategi dalam proses pembelajaran karena pendidik berperan penting dalam menerapkan media pembelajaran di kelas (Japar, 2020).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat hingga ke Perguruan Tinggi. Pengertian pendidikan pancasila dikemukakan oleh Samsuri dalam (Rahayu, 2017:218) bahwa Pendidikan pancasila dapat diartikan sebagai awal persiapan generasi muda (siswa) atau penerus bangsa agar menjadi warga negara yang mempunyai nilai-nilai Pancasila, berpengetahuan, kecakapan untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kehidupan berdemokrasi dan bermartabat dalam bermasyarakat, sehingga pendidikan pancasila dapat dikatakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada siswa agar mempunyai karakter yang bermoral dan berkarakter sesuai dengan prinsip warga negara yang mempunyai nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara (Fitriyani & Mediatati, 2022). Materi Pendidikan pancasila di sekolah dasar sangatlah berpengaruh untuk pendidikan, terlihat dari namanya pendidikan pancasila yang megaruskan semua orang menjadi manusia yang berpedidik pancasila dengan mengikuti sila-sila yang ada di indonesia.

Materi Pendidikan pancasila di sekolah dasar mengajarkan siswa banyak tentang kehidupan di negara ini seperti materi pendidikan pancasila yang ada di kelas lima sebagai berikut:

- 1) Pancasila dalam kehidupan
- 2) Membangun jati diri dalam kebinekaan
- 3) Konstitusi dan norma masyarakat
- 4) Negaraku indonesia
- 5) Pola hidup gotong royong

- 6) Penerapan mengabil keputusan bersama
- 7) Kerjasama dalam kehidupan

Itu adalah sebagian materi pendidikan pancasila yang ada di kelas V sekolah dasar, sangat mendukung sekali untuk mendidik siswa hidup mengikuti aturan pancasila, supaya menjadikan penerus bangsa yang baik dan bijaksana, karna penerus bangsa akan di teruskan dengan siswa-siswa saat ini.

2.2 Penelitian yang Relevan

Banyak pendapat-pendapat peneliti yang relevan dari peneliti sebelumnya sebagai berikut:

1. Peneliti Indriyani, Y., & Ningtias, I. W.U. (2021) dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang dikuasai oleh siswa, dalam kelancaran siswa untuk mengemukakan gagasannya. Siswa juga belum aktif dalam mengajukan jawaban dan pertanyaan yang di ajukan guru, sering kali siswa juga lemah dalam berpikir kreatif, ada juga sebagian siswa yang tidak sampai cara berpikirnya, bahkan cenderung mereka bingung apa yang di katakan atau di sampaikan oleh guru nya. Siswa yang belum di arahkan dengan orangtuanya untuk belajar mandiri itu sedikit susah dalam memulai pembelajaran karena harus banyak di bimbing supaya mereka mudah memahami dan mengerti, mengetahui perbedaan pemikiran siswa yang mereka tidak akan mendapatkan jawaban yang alternatif dalam menjawab pertanyaan dan permasalahan yang di berikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mengguankan model pembelajaran *problem based learning* dengan siswa yang

menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Serta pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan model pembelajaran *problem based learning* sangat membantu mengubah pola berpikir kreatif siswa dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar (Indriyani & Ningtias, 2021).

Perbedaan dengan peneliti diatas yaitu peneliti menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti saat ini menggunakan penelitian kuantitatif. Peneliti sebelumnya meneliti pendidik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based learning dan juga media, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan media.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyasari, I, V., Wasikin Haryanti, E. H. (2017) tentang model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakannya model pembelajaran *problem based learning* sangat mempengaruhi cara berpikir siswa, karena dengan adanya pengelompokan yang diadakan oleh peneliti pendidik untuk menyelesaikan suatu proyek yang harus berpikir secara bersama-sama membuat siswa semakin berpikir secara kreatif, dan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* juga siswa akan lebih banyak mengetahui pendapat-pendapat dari temannya, dengan saling bertukarnya pendapat akan menumbuhkan cara berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dan juga dengan menggunakannya model *problem based learning* juga lebih banyak pemahaman yang diperoleh siswa, hal ini menunjukkan perbedaan pendapat konsep dan keterampilan berpikir antara kelompok yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* (Dian Cahyasari & Wasikin Haryanti, 2017).

Perbedaan peneliti diatas dengan peneliti saat ini ialah, peneliti di atas tidak hanya berfokus kepada satu variabel tetapi menggunakan 2 variabel, sedangkan peneliti saat ini hanya berfokus pada satu variable yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Deria,A., Fadilah, M., Nisa, I. K., Fortuna, A.M Fajriansyah, B., Salsabila, P., Mardiansyah, R., Alike, F. A., Lismita, L.M & Junita, U. (2023) tentang model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, hasil penelitain yang menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajan *problem based learning* sangat berpengaruh untuk kemajuan berpikir kreatif siswa dan juga membantu meningkatkan kerjasama yang baik dalam kelompok, berpikir kreatif sebenarnya di miliki oleh semua orang hanya saja tidak semua siswa meliki wawasan yang luas untuk pengetahuan mereka, jadi dengan adanya model pembelajaran PjBL sangat memebantu untuk pola berpikir siswa menjadi lebih luas dan memiliki ide-ide yang sangat unik dan dapat mudah memecahkan masalah (Deria et al., 2023).

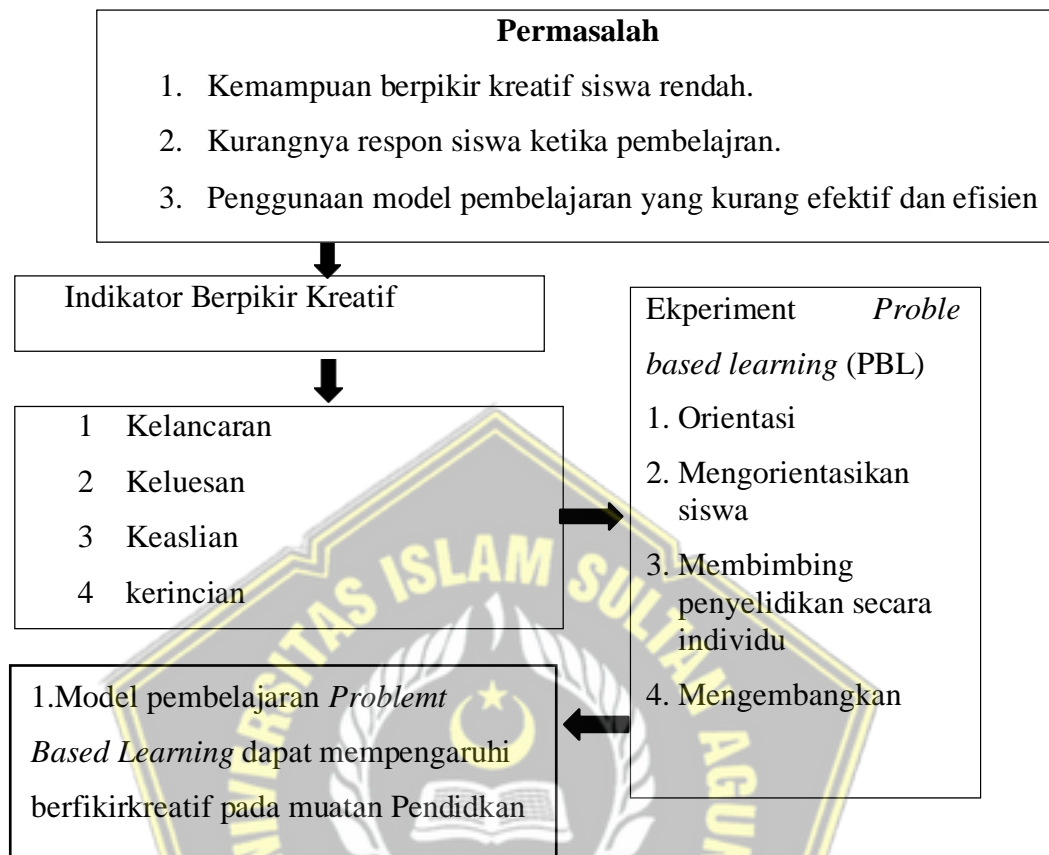
Perbedaan peneliti atas ialah, siswa yang di teliti oleh peneliti kurang dari 30 siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas V di SDI Sultan Agung 4 yang berjumlah 32 siswa. Dan juga peneliti diatas berfokus pada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* saja sedangkan peneliti saat ini tidakhanya berfokus pada pengaruh model pembelajarannya saja tapi juga pengeruhmodel pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Persamaan anantara peneliti dan peneliti lainnya, yaitu persamaan

model pembelajaran yang jelas *problem based learning*. Menurut kajian-kajian di atas, model pembelajaran yang menerapkan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu peneliti-peneliti di atas dapat mendukung peneliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4”

2.3 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di tingkat sekolah. Namun, dalam penerapan masih sering dijumpai suatu kendala yang dialami guru maupun siswa. Pendidikan Pancasila merupakan suatu konsep yang bersifat abstrak sehingga susah dipahami oleh siswa. Jika dalam pelajaran diajarkan menggunakan dunia nyata, siswa juga lebih cepat memahaminya.

Adapun, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini di antaranya rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, kurangnya respon siswa selama pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Penerapan model pembelajaran yang tepat, seperti model *problem based learning*, dapat membantu memecahkan permasalahan. Ketika menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan pengetahuan yang mereka ketahui untuk memecahkan masalah, menguasai berpikir kreatif, melatih berkomunikasi dan bekerja secara mandiri maupun kelompok. Lebih ringkasnya, riset ini dapat dilihat melalui skema di bawah ini;



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

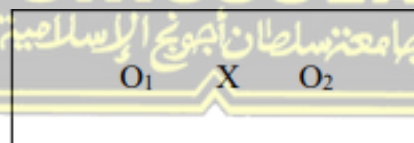
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Menurut sugiyono (2017:72) Metode penelitian eksperimen adalah suatu metode untuk mengetahui apakah suatu prilaku mempunyai dampak terhadap variabel yang akan diamati dan diteliti.

Adapun, skema penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. *Pre-Experimental Designs* adalah desain eksperimen yang belum sungguh-sungguh atau belum benar-benar dalam penelitian. Hal tersebut disebabkan oleh masih ditemukannya variabel luar yang turut memberikan pengaruh pada pembentukan variabel dependen. Karena kurangnya variabel kontrol penelitian dan pemilihan sampel yang tidak acak, hasil ini diperoleh. Sedangkan itu ekpremen yang di terapkan atau di tentukan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berikut desain penelitian menurut Sugiyono,2019:



Gambar 3.1 *one-group pretest-posstest*

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O_2 = Nilai posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Berdasarkan desain tersebut tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk melihat tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menjawab soal sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya dilakukan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, siswa diberikan tes kedua (*posttest*) untuk mengukur kembali kemampuan berpikir kreatif siswa sesudah diberi perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dapat di pahami sebagai subjek apapun yang menunjukkan karakter tertentu yang telah dipilih dan dipelajari kemudian digunakan untuk suatu tes (Sugiyono, 2017:80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 dengan jumlah 32 siswa.

3.2.2 Sampel

Sampel termasuk dalam populasi ataupun bagian kecil dari populasi yang di ambil dari prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik sampling dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang di maksud adalah kelas yang di jadikan sampel penelitian dianggap dapat mewakili populasi yang di lakukan di kelas V SDI Sultan Agung 4 yang berjumlah siswa nya 32 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 18 dan jumlah siswa perempuan 14.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini ialah tes. Tes dimaknai sebagai sekumpulan pertanyaan untuk mengukur keterampilan dan pengetahuan siswa. Teknik tes dipilih untuk pengumpulan data penelitian.

Tes adalah alat mengukur kecakapan, minat dan motivasi seseorang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4, yang dimaksud untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang di dapat dari *pretest* dan *posttest*.

Adapun indikator soal untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada soal pendidikan pancasila yang di gunakan berdasarkan mata pelajaran di semester dua. Di dalam soal-soal tersebut dapat melihat kemampuan berpikir kreatif siswa sampai mana dan cara menyusun sesuatu kata atau kalimat yang sesuai dan dari jawaban tersebut peneliti dapat mengetahui kemampuan siswa tersebut yang di berikan di kemas dalam bentuk soal uraian.

3.4 Intrumen Penelitian

Nilai variabel yang akan ditelaah diukur menggunakan instrument penelitian (Sugiyono, 2017:92). Soal pendidikan pancasila berjumlah 12 di gunakan sebagai instrumen penelitian sebagai upaya supaya mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa diberikan soal sebanyak dua kali selama satu kali sesi pembelajaran, yaitu sebelum memulai pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran di mulai (*posttest*) maksudnya adalah:

1. Pelaksanaan tes awal

Tes awal yang di lakukan menggunakan tes berupa soal yang belum melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang di gunakan peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

2. Pelaksanaan tes akhir

Tes akhir yang di lakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan tes berupa soal setelah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Soal tersebut di ambil dari kisi-kisi soal sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi kemampuan berpikir kreatif

No Soal	Indikator Soal	berpikir kreatif Indikator	Level kognitif	No soal	Jumlah soal
1	Menganalisis	Luwes	Disajikan sebuah gambar, siswa mampu menganalisis gambar dengan benar. (C4)	1 3 5	3
2	Membandingkan	Lancar	Disajikan sebuah gambar, siswa mampu membandingkan pendapat-pendapat seseorang yang berbeda-beda dengan benar. (C5)	2 6 8	3

No Soal	Indikator Soal	berpikir kreatif Indikator	Level kognitif	No soal	Jumlah soal
3	Menyusun	Keaslian	Disajikan sebuah perkumpulan kelompok, kemudian diberikan suatu pertanyaan yang sesuai dan memberi perbandingan dari pertanyaan tersebut. (C6)	4 10 12	3
4	Menganalisis	Perincian	Mengamati sebuah gambar dan menjelaskan dengan rinci apa yang ada di gambar tersebut. (C4)	7 9 11	3

3.4.1 Uji Validitas

Suatu indikator yang mampu melihat kevalidan suatu instrumen adalah uji validitas. Ketika sebuah instrumen dapat menilai kondisi responden secara akurat, maka instrumen tersebut dianggap valid. Validitas instrumen dalam penelitian ini diuji dengan validitas isi dan validitas konstruksi. Untuk memenuhi kevalidan butir soal harus memenuhi validitas isi yang dikonsultasikan para ahli kemudian di analisis butir soal, uji validitas dapat ditentukan kevalidan dengan menggunakan SPSS (Devi, 2016). Langkah langkah uji validitas:

- 1) Menghitung harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus pearson / product moment, yaitu;

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi

x = skor item butir soal

y = jumlah skor total tiap soal

n = jumlah responden

- 2) Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus;

$$t_{\text{hit}} = \frac{r \sqrt{(n-2)}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n = jumlah responden

- 3) Mencari t_{tabel} dengan $t_{\text{tabel}} = t_{\alpha}$ ($dk = n-2$)

- 4) Membuat kesimpulan, dengan kriteria pengujian

Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ berarti valid

Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ berarti tidak valid

3.4.1 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama. Hasil pengukuran itu harus tetap sama (relatif sama) jika pengukurannya diberikan pada subyek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan, dan tempat yang berbeda pula. Tidak terpengaruh oleh pelaku, situasi

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

dan kondisi. Alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel.

Uji reliabilitas dapat ditentukan kevalidan dengan micrisoft excel dan juga SPSS.

- r_{11} = reabilitas instrument
 n = banyaknya butir pertanyaan
 Σot_2 = jumlah varians item
 ot_2 = varians total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan selanjutnya kita interpretasikan dengan menggunakan kriteria yaitu:

Tabel 3. 2 Klasifikasi koefisien reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Sedang / Cukup
$0,60 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

(Sundayana, 2015)

3.4.2 Daya Pembeda Tingkat Kesukaran

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apabila dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya.

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

SA = Jumlah skor tingkat atas

SB = Jumlah skor ideal kelompok atas

IA = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

TK 0,00	Terlalu sukar
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

Dengan klasifikasi berikut

Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kemajuan

$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 \leq DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 \leq DP \leq 1,00$	Sangat baik

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah mengelompokan data sesuai dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, menyajikan perhitungan dengan teliti dan nguji penghitungan yang sesuai dengan data yang didapatkan dan dapat menyelesaikan masalah dengan menguji hipotesis yang telah di ajukan. Adapun data hasil penelitian yang diapat sebagai berikut:

3.5.1 Uji Normalitas data

Data yang di uji normalitasnya adalah data hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas *Liliefors* dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 dengan berbantuan SPSS, Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H₀ : data berdistribusi normal

H_a : data yang tidak berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila H₀ diterima dengan taraf signifikansi nilai Sig > 0,05. Sedangkan apabila taraf singinifikasi nilai Sig ≤ 0,05 maka H₀ ditolak.

Dalam pengujian uji normalitas peneliti akan menggunakan aplikasi SPSS. Berikut adalah langkah-langkah menentukan uji normalitas dengan SPSS :

1. Siapkan file data yang akan diuji normalitasnya
2. Buka lembar kerja SPSS
3. Pilih analyze, descriptive statistic, explore
4. Masukkan variable data kedalam kotak dependent list, kemudian klik plots
5. Beri tanda centang pada kotak normality plots with test, pilih continue, lalu ok
6. Output hasil uji normalitas sebaran data akan muncul, kemudian akan digunakan uji Shapiro wilk karena data kurang dari 50 buah.
7. Kriteria kenormalan kurva yang digunakan adalah sebagai berikut : Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, atau Jika nilai Sig > α maka data berdistribusi normal.

3.5.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis di lakukan untuk adanya pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan uji *paired sample t-test* menggunakan bantuan SPSS.

Analisis uji *paired sample t-test* pada penelitian ini digunakan untuk melihat hasil penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang berbeda pada subjek yang sama. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PJBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa

H₁ : Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PJBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

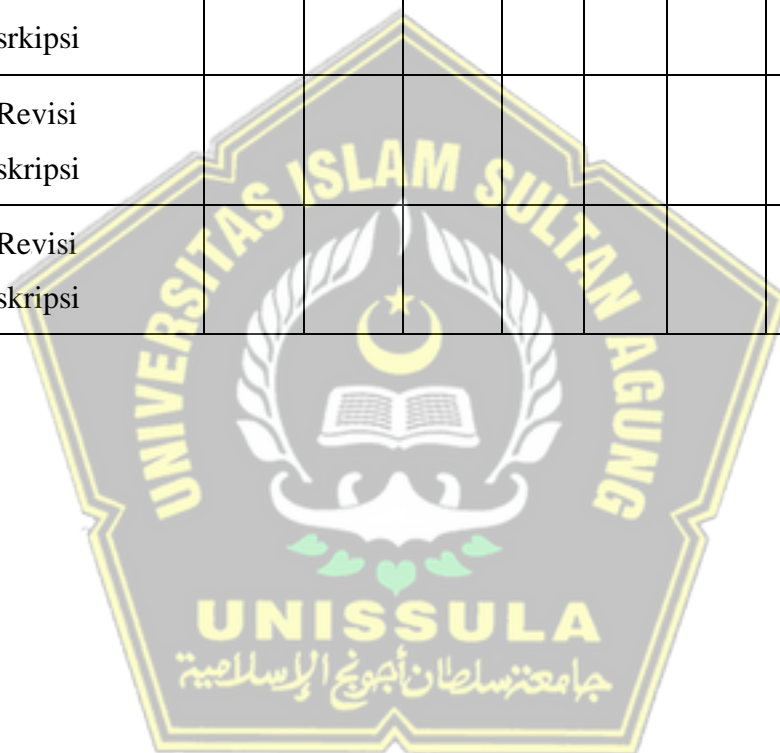
3.6 Jadwal Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian pada semester ganjil dan genap tahun ajaran 2023/2024. Adapaun perencanaan jadwal penelitian terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei
1	Observasi awal								
2	Pengajuan judul								
3	Penyusunan proposal								
4	Seminar proposal								
5	Revisi proposal								

6	Penelitian tindakan								
7	Pengumpulan data								
8	Analisis data								
9	Pembuatan laporan								
10	Sidang skripsi								
11	Revisi skripsi								
12	Revisi skripsi								



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 Semarang yang berjumlah 32 siswa dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Data dalam penelitian ini didapatkan melalui hasil instrumen penelitian berupa lembar tes dalam bentuk *pretest-posttest* yang diberikan kepada siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 Semarang sebanyak 32 siswa.

4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui soal uji coba bersifat valid atau tidaknya dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Butir soal dikatakan valid apabila jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan tidak dikatakan valid apabila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$. Pengolahan data menggunakan SPSS statistic versi 22. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS menunjukkan bahwa ada 2 soal yang tidak valid dari 22 soal uji coba, perhitungan data selanjutnya tercantum dalam lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Analisis tes dapat dikatakan memiliki Tingkat kepercayaan tinggi jika tes tersebut memiliki hasil yang tetap. Analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α). Apabila $r_{11} >$ koefisien reliabilitas maka soal dinyatakan reliabel. Dari pengujian soal yang telah dilakukan, terdapat nilai $r_{11} = 0,930 >$ koefisien reliabilitas 0,6 maka soal dinyatakan reliabel. (Perhitungan data selanjutnya tercantum dalam lampiran).

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dan kurang pandai. Dari soal valid yang telah diujikan 22 soal dengan kriteria Baik, Cukup dan Jelek, perhitungan data tercantum dalam lampiran.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Soal dikatakan baik apabila memiliki tingkat kesukaran yang seimbang. Berdasarkan analisis uji coba taraf kesukaran soal terdapat 4 soal dengan kriteria sangat mudah yaitu soal nomer 1,3,6,8 sedangkan kriteria mudah yaitu soal nomer 7,9,17, dan kriteria cukup yaitu soal nomer 2,4,5,10,11,12,14,15,16,18,19,20,21,22 dan kriteria soal sukar yaitu soal nomer 13. (Perhitungan data tercantum dalam lampiran).

Tabel 4 1 Rekapitulasi Hasil Uji coba

No	Validitas	Reliabilitas	Daya Beda	Kesukaran	Ket
1	Valid	Reliabel	Baik	Sangat Mudah	Soal Dipakai
2	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
3	Valid		Baik	Sangat Mudah	Soal Dipakai
4	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
5	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
6	Valid		Baik	Sangat Mudah	Soal Dipakai
7	Valid		Cukup	Mudah	Soal Dipakai
8	Valid		Baik	Sangat Mudah	Soal Dipakai
9	Valid		Cukup	Mudah	Soal Dipakai
10	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
11	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
12	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
13	Valid		Jelek	Sukar	Soal Dipakai
14	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
15	Tidak Valid		Jelek	Cukup	Soal Tidak Dipakai
16	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
17	Valid		Baik	Mudah	Soal Dipakai
18	Tidak Valid		Jelek	Cukup	Soal Tidak Dipakai
19	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
20	Valid		Cukup	Cukup	Soal Dipakai
21	Valid		Baik	Cukup	Soal Dipakai
22	Valid		Jelek	Cukup	Soal Dipakai

2. Analisis Data

A. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas melalui SPSS statistics versi 22 dengan menggunakan uji *liliefors*, pada tabel 4.2 Kolom *Kolmogorov-Smirnov* nilai signifikansi pada Pretest sebesar 0,052 data tersebut memperoleh nilai $> \alpha$ (0,05) atau dapat ditulis $0,052 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest berdistribusi normal. Sementara untuk nilai signifikansi pada posttest

sebesar 0,043. data tersebut memperoleh nilai $> \alpha$ (0,05) atau dapat ditulis $0,043 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest juga berdistribusi normal. Dilihat dari kolom *Kolmogorov-Smirnov* karena jumlah sampel > 30 . Untuk lebih jelasnya bisa disimak tabel dibawah ini.

Tabel 4 2 Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.	Stastic	df	Sig.
Pretest	.154	32	.052	.929	32	.037
postest	.157	32	.043	.947	32	.122

a. liliefors significance correction

B. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS Statistics versi 22 yang dapat disimak melalui tabel 4.3 Menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang mengindikasi sig. (2-tailed) $< \alpha$ atau dapat ditulis $0,000 < 0,05$. Sementara itu, nilai sig. (2-tailed) $< \alpha$ maka H_0 mengalami penolakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa 60 terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *postest* Untuk lebih jelasnya bisa disimak pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Uji Paired sample t-test

95% Confidence Interval Of the Differenc								
	Maen	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Kelas	63.03125	16.15988	2.01999	58.99463	67.06787	31.204	63	.000

4.3. Pembahasan

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model yang sering digunakan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran yang akan dilakukan pada siswa, model pembelajaran ini juga sering kali sangat membantu guru untuk memudahkan dalam pembelajaran yang berlangsung, dengan menggunakan model ini seringkali siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran yang berlangsung, dikarenakan dengan model ini siswa lebih aktif dalam berbicara didepan temannya bahkan model ini juga dapat membantu guru untuk melihat mana siswa yang aktif dan tidak aktif. Dengan ini peneliti membahas model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa, dari yang di dapat peneliti dengan menggunakan model pembelajaran ini sangat membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karena siswa akan belajar dengan berkelompok dan mereka akan bertukar pendapat dengan pengetahuannya masing-masing dari sini peneliti dapat melihat mana siswa yang aktif dalam belajar dan mana yang tidak aktif.

Penelitian ini diterapkan tiga kali pertemuan dengan menggunakan model *problem based learning*. Sebelum pemberian perlakuan, siswa diminta untuk mengerjakan soal *pretest* sebagai upaya untuk melihat kemampuan awal dari siswa. Nilai rata-rata *pretest* adalah 55,94. Selanjutnya hasil *pretest* tersebut diuji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sig. sebesar 0,052. Hal tersebut menandakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.



Pada pembelajaran dikelas guru menerapkan *problem based learning* sebagai pendekatan metode pembelajaran dengan tingkatan yakni penyajian kelas, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing pengalaman dengan berkelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi. Pembelajaran dimulai dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok, dengan anggota yang dipilih secara acak. Siswa dituntut untuk berpikir kreatif menyelesaikan permasalahan.

Dengan begitu, siswa dapat terpilih untuk bekerja sama dalam tim dan dapat bertukar pendapat dalam menyelesaikan permasalahan.

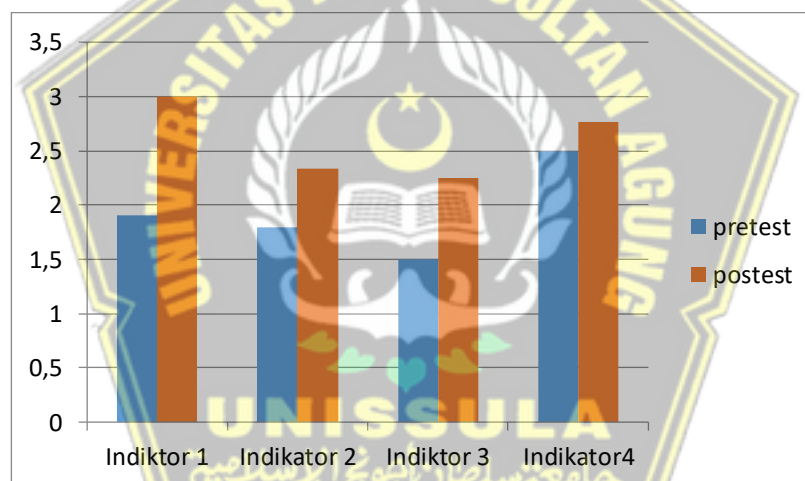


Setelah siswa menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satu siswa dari masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban di depan kelas. Jika ada jawaban yang tidak sesuai dengan apa yang disampaikan, siswa dapat menyampaikan pendapatnya dengan cara bertanya jawab untuk kemudian dibandingkan jawaban mana yang lebih tepat dalam menjawab permasalahan tersebut. Setelah itu guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi secara bersama-sama untuk mendapatkan jawaban mana yang lebih tepat. Dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, pembelajaran menjadi lebih berpusat kepada siswa karena siswa dituntut lebih aktif dari biasanya.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, siswa diminta mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata 73,13 dari hasil *posttest* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kreatif meningkat. Dari hasil nilai *posttest* kemudian dilakukan uji normalitas dan memperoleh nilai sig. sebesar 0,043. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya untuk menguji hipotesis pengujian menggunakan uji *paired sample t test*. Pada uji *paired sample t test* memperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $\text{sig. (2-tailed)} < \alpha$ atau dapat ditulis $0,000 < 0,05$. Karena nilai sig. (2-tailed) $< \alpha$ maka H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.



Hasil dari penelitian ini sangat jauh berbeda antara pretes dan postest, sebelum menggunakan model pembelajaran siswa krang memahami materi dengan maksimal teteapi setelah menggunakan model di mudahkan siswa untuk memahami soal, dan berfikir kreatif e siswa.

Penelitian ini didukung dengan beberapa penelitian yang di lakukan oleh Deria,A., Fadilah, M., Nisa, I. K., Fortuna, A.M Fajriansyah, B., Salsabila, P., Mardiansyah, R., Alike, F. A., Lismita, L.M & Junita, U. (2023) tentang model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, hasil

penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sangat berpengaruh untuk kemajuan berpikir kreatif siswa dan juga membantu meningkatkan kerjasama yang baik dalam kelompok, berpikir kreatif sebenarnya dimiliki oleh semua orang hanya saja tidak semua siswa memiliki wawasan yang luas untuk pengetahuan mereka, jadi dengan adanya model pembelajaran *problem based learning* sangat membantu untuk pola berpikir siswa menjadi lebih luas dan memiliki ide-ide yang sangat unik dan dapat mudah memecahkan masalah.

Didukung juga dengan Penelitian yang dilaksanakan oleh (Ariyani & Prasetyo, 2021) tentang efektivitas model pembelajaran *problem based learning* dan *problem solving* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* untuk berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yara, Y.S. & Taufik, 2021) tentang efektivitas model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar, hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* memberi dampak yang positif terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Kemudian didukung juga oleh Peneliti Indriyani, Y., & Ningtias, I. W.U. (2021) dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang dikuasai oleh siswa, dalam kelancaran siswa untuk mengemukakan gagasannya. Siswa juga belum aktif dalam mengajukan jawaban dan pertanyaan yang diajukan guru, sering kali siswa juga lemah dalam berpikir kreatif, ada juga sebagian siswa yang tidak sampai cara berpikirnya, bahkan cenderung mereka bingung apa yang di

katakan atau di sampaikan oleh guru nya. Siswa yang belum di arahkan dengan orangtuanya untuk belajar mandiri itu sedikit susah dalam memulai pembelajaran karena harus banyak di bimbing supaya mereka mudah memahami dan mengerti, mengetahui perbedaan pemikiran siswa yang mereka tidak akan mendapatkan jawaban yang alternatif dalam menjawab pertanyaan dan permasalahan yang di berikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Serta pengaruh model pembelajaran *problem based learning*

terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan model pembelajaran *problem based learning* sangat membantu mengubah pola berpikir kreatif siswa dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar. model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakannya model pembelajaran *problem based learning* sangat mempengaruhi cara berpikir siswa, karna dengan adanya pengelompokan yang di adakan oleh penliti pendidik untuk menyelesaikan suatu proyek yang harus berpikir secara bersama-sama membuat siswa semakin berpikir secara kreatif, dan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* juga siswa akan lebih banyak mengetahui pendapat-pendapat dari temannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Model pembelajaran *problem based learning* mempunyai pengaruh. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji *Paired sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti sig. (2-tailed) < α atau dapat ditulis $0,000 < 0,05$. Karena nilai sig. (2-tailed) < α maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

5.2. Saran

Dari kesimpulan diatas memunculkan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan pembelajaran kedepannya. Guru diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti model pembelajaran *problem based learning* untuk memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berpikir kreatif siswa, dikarenakan siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan sesudah menggunakan model *problem based learning* sangatlah berbeda yang awalnya keaktifan mereka berkurang dalam pembelajaran karna kurangnya berintraksi dalam belajar akan berubah lebih aktif dan berfikir lebih dengan kreatif mereka masing-masing. Model pembelajaran *problem based learning* dapat menjadi model pembelajaran alternatif bagi guru dalam melihat kemampuan berfikir kreatif siswa, karna dengan model ini siswa akan jauh lebih aktif dalam pembelajaran dari pada sebelum pembelajaran dengan tidak menggunakan model.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Deria, A., Fadilah, M., Nisa, I. K., Fortuna, A., Fajriansyah, B., Salsabila, P., Mardiansyah, R., Alike, F. A., Lissima, L., & Junita, U. (2023). Effect of Problem Based Learning (PBL) Learning Model on Creative Thinking Ability of High School Biology Students: A Literature Review. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 58–64. <https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.288>
- Devi. (2016). *Metodologi Penelitian*. 49–76.
- Dian Cahyasari, V., & Wasikin Haryanti, E. H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Virtual Laboratory Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Dan Pemahaman Konsep Materi Eubacteria Di Sma Negeri 8 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 5(1), 61–74. <https://doi.org/10.26877/bioma.v5i1.1494>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.562>
- Fitriyani, D. W., & Mediatati, N. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKn melalui Aplikasi Jagaratu. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2443–2448. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.716>
- Harriman. (2017). Berpikir Kreatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Indriyani, Y., & Ningtias, I. W. U. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. <http://repository.unpas.ac.id/58399/>
- Japar, D. (2020). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn. In 2021. https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media&printsec=frontcover%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan+dan
+
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan *Model Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6. <https://osf.io/xyhve/>
- Riza, M., Kartono, K., & Susilaningsih, E. (2020). Kajian *problem based learning* (PjBL) pada kondisi sebelum dan pada saat pandemi COVID-19 berlangsung. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 236-241).
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2019). PjBL untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa: sebuah kajian deskriptif tentang peran model pembelajaran PBL dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Roslina, R., Samsudin, A., & Liliawati, W. (2022). Effectiveness of *problem based learning* integrated STEM in physics education (STEM-PJBL): Systematic literature review (SLR). *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 120-139.

- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 3(1), 49-60.
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbasis pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209-220.
- Izzah, N., Asrizal, A., & Mufit, F. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model *Problem based Learning* dalam Variasi Bahan Ajar Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA/SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 159-165.
- Putri, Y. A., & Zulyusri, Z. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(2), 1-11.
- Maysyaroh, S., & Dwikoranto, D. (2021). Kajian pengaruh model *problem based learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), 44-53.
- Octaviyani, I., Kusumah, Y. S., & Hasanah, A. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model *problem-based learning* dengan pendekatan stem. *Journal on Mathematics Education Research*, 1(1), 10-14.
- Wakhid, A., Zaenuri, Z., Sugiman, S., Isnarto, I., & Cahyono, A. N. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Pembelajaran Berpendekatan STEM. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3545-3551.
- Undari, M. (2023). Pengaruh penerapan model PJBL (*Problem-Based Learning*) terhadap keterampilan abad 21. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(1), 25-33.
- Sugandi, H., & Alberida, H. (2023). studi literatur mengenai pengaruh model pembelajaran pjbl terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *biocephy: Journal of Science Education*, 3(2), 169-182.
- Hermita, N., Ramadhani, E., & Fakhruddin, A. (2023). Efektifitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 137 Palembang. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(2), 202-210.
- Niswah, K., Eksaktika, T., Ramadhanti, L. R., & Mahersa, A. O. (2024, February). Studi Literatur: Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Model Pembelajaran

- Problem Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Geogebra. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 388-395).
- Kartin, Y., Novitasari, D., & Hayati, L. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 35-41.
- Khishaaluhussaniyyati, M., Faiziyah, N., & Sari, C. K. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 10 SMK Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Materi Barisan Dan Deret Aritmetika Ditinjau Dari Self Regulated Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 905-923.
- Qoriah, S., Tamyis, T., & Hasan, M. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan. *Journal on Education*, 5(4), 11454-11461.
- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2023, January). Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 4, No. 1, pp. 155-162).
- Sari, Y., & Jupriyanto, J. (2023). Pendampingan Kelompok Belajar Siswa Kelas VI pada Muatan Matematika Melalui Metode Drill. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 224–233. <https://doi.org/10.30651/aks.v7i2.11820>.
- Ariyani, O. W., & Prasetyo, T. (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 5(3), 1149–1160.
- Rubianti, T., Priyatni, T., & Supriati, N. (2019). Penerapan model problem based learning (pbl) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar di kelas V. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 82–89.
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison of pbl (*Problem Based Learning*) models with pbl (problem based learning) models to determine student learning outcomes and motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519–529. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>

- Wahyuni, S., & Rahmadhani, E. (2020). Siswa Dengan Pembelajaran Problem Based. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6), 605–614. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.605-614>
- Widiyanto, J., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425–436. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.997>
- Wulandari, et al. (2019). Menggunakan Model Mind Mapping Articlein Fo. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.
- Yara, Y.S. & Taufik, M. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.

