

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA  
DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DESI ROHANA  
NPM 1613053111**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

**Oleh**

**DESI ROHANA**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah teknik *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh dengan jumlah 48 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat serta terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan kriteria “sedang”.

**Kata kunci:** kemampuan berpikir kreatif, media diorama, *problem based learning*.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL WITH DIORAMA MEDIA ON CREATIVE THINKING SKILLS OF Vth GRADE STUDENT SD NEGERI 4 METRO BARAT**

*By*

**DESI ROHANA**

*The problem of this research was the low creative thinking skills of students in Vth grade student of SD Negeri 4 Metro Barat. This study aims to find out the influence of problem based learning model with diorama media on creative thinking skills. The type of research was quasi experimental design. The research design used non-equivalent control group design technique. This study used saturated sample techniques with a total of 48 students. The instruments used in this study were tests and non-tests. The data were analyzed using a simple linear regression test. The results of the study can be concluded that there was a positive and significant influence of the application of problem based learning model with diorama media to the creative thinking skills of students in Vth grade of SD Negeri 4 Metro Barat and there was an increase in the creative thinking skills of students with "medium" criteria.*

**Keywords:** *creative thinking skills, diorama media, problem based learning.*

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA  
DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

**Oleh**

**DESI ROHANA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa

: **Desi Rohana**

No. Pokok Mahasiswa

: 1613053111

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Alben Ambarita, M. Pd.**  
NIP 19570711 198503 1 004

**Dra. Nelly Astuti, M. Pd.**  
NIP 19600311 198803 2 002

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Riswandi, M. Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

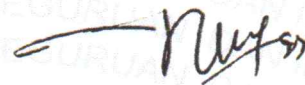
Ketua

: **Dr. Alben Ambarita, M. Pd.**



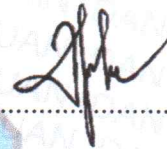
Sekretaris

: **Dra. Nelly Astuti, M. Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing

: **Drs. Muncarno, M. Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd.**

NIP 19620804 198905 1 001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Mei 2021**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Rohana  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1613053111  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari berbagai sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 05 Mei 2021  
Yang membuat pernyataan



**Desi Rohana**  
NPM 1613053111

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Desi Rohana, dilahirkan di Endang Rejo Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 14 Desember 1997. Peneliti merupakan anak ke lima dari pasangan Bapak (Alm) Jaspian dan Ibu Rubinem. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 4 Yukum Jaya lulus pada tahun 2010
2. SMP Negeri 1 Terbanggi Besar lulus pada tahun 2013
3. SMK Negeri 1 Terbanggi Besar lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Selanjutnya pada tahun 2019, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bumi Agung Kecamatan Belalau Kabupaten Lampung Barat dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Bumi Agung.

## MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan bersungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya engkau berharap.”*  
(QS. Al-Insyirah, 6-8)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan mengucap rasa nyukur kepada Allah SWT  
Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad Saw  
Skripsi ini kupersembahkan kepada:

**Bapak Tercinta Alm. Jaspan  
Ibu Tercinta Rubinem**

Kupersembahkan sebuah karya indah ini untuk Bapak dan Ibu tercinta,  
yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, nasehat,  
kasih sayang, dan pengorbanan yang takkan tergantikan  
sehingga aku selalu kuat menjalani segala cobaan dan rintangan.

**Paman Alm. Muhrodi dan Bibi Sumiyem tercinta**

Paman dan bibi tercinta yang telah merawatku sejak kecil dengan kasih  
sayang, yang selalu mendukung dan menyemangati untuk mencapai cita-  
citaku. Terimakasih atas segala doa yang tercurah dalam setiap langkahku.

**Seluruh kakak dan adik yang tersayang**

Terimakasih atas kasih sayang yang tulus, serta doa, dukungan, dan  
nasehat yang membangun yang membuat peneliti semangat dan optimis  
dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

**Almamater tercinta  
Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M. Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi mahasiswa untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD sekaligus Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam memfasilitasi menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Ibu Ika Wulandari U. Tias, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikah arahan, nasehat, saran, dan bantuan serta motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
6. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk mnyempurnakan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Alben Ambarita, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Nelly Astusi, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Dra. Sulistiasih, M. Pd.(almh) dan Ibu Fadhilah Krairani, S. Pd. M. Pd., Dosen ahli dalam uji validitas dengan pertimbangan ahli (*expert judgment*) yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
11. Ibu Zuwairiyah, S. Ag., Kepala SD Negeri 4 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Ibu Hanani Muna Athifa, S. Pd., Guru kelas V B SD Negeri 4 Metro Barat yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Ibu Elvira Afridayanti, S. Pd., Guru kelas V A SD Negeri 4 Metro Barat yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
14. Peserta didik SD Negeri 4 Metro Barat terkhusus kelas V yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
15. Terimakasih kepada keluarga besarku yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas kasih sayang dan dukungan selama ini.
16. Tim *Bismillah* OTW Wisuda Halimah, Endah, Egist, Binti, Diana, Maya, Lufi, Puspita, Ahmad, dan Andi yang selalu membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
17. Kelompok KKN Bumi Agung Putri, Winda R, Elmy, Uswatun, Yossy, Ahmad, Yudi, Mega, dan Winda A yang selalu mendukung dan menyemangati dalam penyusunan skripsi ini.

18. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2016, terkhususnya *B-Class* yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
19. Keluarga Besar Pondok Pesantren Nurul Anwar Metro, Pondok Pesantren Darul Ulya, dan Pondok Pesantren Nurul Anwar Jombang, Pondok Pesantren Darul Falah atas segala doa dan dukungannya selama ini.
20. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Terimakasih, Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 05 Mei 2021



**Desi Rohana**  
NPM 1613053111

## DAFTAR ISI

|                                                                     | Halaman     |
|---------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                           | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                          | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                        | <b>x</b>    |
| <br><b>I. PENDAHULUAN</b>                                           |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                     | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                                       | 7           |
| C. Pembatasan Masalah .....                                         | 7           |
| D. Rumusan Masalah .....                                            | 7           |
| E. Tujuan Penelitian .....                                          | 8           |
| F. Manfaat Penelitian .....                                         | 8           |
| G. Ruang Lingkup Penelitian .....                                   | 9           |
| <br><b>II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>        |             |
| A. Kajian Pustaka                                                   |             |
| 1. Belajar .....                                                    | 10          |
| a. Pengertian Belajar .....                                         | 10          |
| b. Teori Belajar .....                                              | 11          |
| c. Prinsip-prinsip Belajar .....                                    | 13          |
| 2. Kemampuan Berpikir Kreatif .....                                 | 14          |
| a. Pengertian Berpikir Kreatif .....                                | 14          |
| b. Karakter Berpikir Kreatif .....                                  | 15          |
| c. Indikator Berpikir Kreatif .....                                 | 17          |
| 3. Pembelajaran Tematik .....                                       | 19          |
| a. Pengertian Pembelajaran Tematik .....                            | 19          |
| b. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....                         | 20          |
| 4. Model Pembelajaran .....                                         | 22          |
| a. Pengertian Pembelajaran .....                                    | 22          |
| b. Model Pembelajaran .....                                         | 23          |
| c. Macam-macam Model Pembelajaran .....                             | 24          |
| 5. Model <i>Problem Based Learning</i> .....                        | 26          |
| a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> .....             | 26          |
| b. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i> .....                 | 27          |
| c. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> .....          | 28          |
| d. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> ... | 30          |

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| e. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> .....                          | 32 |
| f. Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Kegiatan Pembelajaran ..... | 35 |
| g. Model yang Penulis Gunakan pada Kelas Kontrol .....                                | 37 |
| 6. Media Pembelajaran .....                                                           | 41 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran .....                                                | 41 |
| b. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....                                               | 42 |
| 7. Media Diorama .....                                                                | 44 |
| a. Pengertian Media Diorama .....                                                     | 44 |
| b. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama .....                                       | 45 |
| c. Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran .....                                  | 47 |
| B. Penelitian yang Relevan .....                                                      | 47 |
| C. Kerangka Berpikir dan Paradigma Penelitian .....                                   | 49 |
| D. Hipotesis .....                                                                    | 52 |

### III. METODE PENELITIAN

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....                       | 53 |
| B. <i>Setting</i> Penelitian .....              | 55 |
| 1. Tempat Penelitian .....                      | 55 |
| 2. Waktu Penelitian .....                       | 55 |
| 3. Subjek Penelitian .....                      | 55 |
| C. Prosedur Penelitian .....                    | 55 |
| D. Populasi dan Sampel Penelitian .....         | 57 |
| 1. Populasi Penelitian .....                    | 57 |
| 2. Sampel Penelitian .....                      | 57 |
| E. Variabel Penelitian .....                    | 58 |
| 1. Variabel Penelitian .....                    | 58 |
| 2. Definisi Konseptual Variabel .....           | 59 |
| 3. Definisi Operasional Variabel .....          | 60 |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....                | 61 |
| 1. Tes .....                                    | 61 |
| 2. Nontes .....                                 | 62 |
| G. Instrumen Penelitian .....                   | 63 |
| 1. Jenis Instrumen .....                        | 63 |
| 2. Uji Instrumen .....                          | 66 |
| H. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis ..... | 68 |
| 1. Teknik Analisis Data .....                   | 69 |
| 2. Uji Prasyarat Analisis Data .....            | 70 |

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| A. Definisi Umum Lokasi Penelitian ..... | 73 |
| B. Pelaksanaan Penelitian .....          | 74 |
| 1. Persiapan Penelitian .....            | 74 |
| 2. Uji Coba Instrumen Penelitian .....   | 74 |
| 3. Deskripsi Penelitian .....            | 75 |
| 4. Deskripsi Data Hasil Penelitian ..... | 76 |

|                                         | Halaman   |
|-----------------------------------------|-----------|
| 5. Analisis Data Hasil Penelitian ..... | 77        |
| 6. Uji Persyaratan Analisis Data .....  | 84        |
| C. Pembahasan Penelitian .....          | 86        |
| D. Keterbatasan Penelitian .....        | 89        |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>          |           |
| A. Kesimpulan .....                     | 90        |
| B. Saran .....                          | 90        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>             | <b>93</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                   | <b>98</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                         | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Data nilai tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat .....                                      | 4       |
| 2. Indikator berpikir kreatif menurut Rahmatullaili dkk .....                                                                 | 18      |
| 3. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar .....                                                                          | 18      |
| 4. Sintaks model <i>problem based learning</i> dari Arens .....                                                               | 32      |
| 5. Sintaks model <i>problem based learning</i> dari Kurniasih .....                                                           | 34      |
| 6. Implementasi model <i>problem based learning</i> dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ..... | 36      |
| 7. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat .....                                                                 | 57      |
| 8. Kisi-kisi soal tes kemampuan berpikir kreatif .....                                                                        | 64      |
| 9. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik .....                                                                          | 65      |
| 10. Hasil uji validitas soal tes .....                                                                                        | 68      |
| 11. Klasifikasi nilai <i>N-gain</i> .....                                                                                     | 70      |
| 12. Deskripsi data hasil penelitian .....                                                                                     | 76      |
| 13. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....                                  | 77      |
| 14. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol .....                                 | 79      |
| 15. Perbedaan nilai <i>N-gain</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ....                                               | 81      |
| 16. Deskripsi kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen .....                                                            | 82      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                         | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Paradigma penelitian .....                                                                  | 51      |
| 2. Desain penelitian .....                                                                     | 54      |
| 3. Histogram nilai <i>pretest</i> kelompok eksperimen .....                                    | 78      |
| 4. Histogram nilai <i>pretest</i> kelompok kontrol .....                                       | 78      |
| 5. Histogram nilai <i>posttest</i> kelompok eksperimen .....                                   | 80      |
| 6. Histogram nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol .....                                      | 80      |
| 7. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-gain</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ..... | 81      |
| 8. Diagram frekuensi kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen ..                         | 83      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                           | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>SURAT-SURAT PENELITIAN</b>                                      |         |
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....                         | 100     |
| 2. Surat Balasan Izin Penelitian dari SD .....                     | 101     |
| 3. Surat Izin Uji Instrumen I .....                                | 102     |
| 4. Surat Izin Uji Instrumen II .....                               | 103     |
| 5. Surat Izin Penelitian .....                                     | 104     |
| 6. Surat Keterangan .....                                          | 105     |
| 7. Balasan Izin Penelitian .....                                   | 106     |
| 8. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian dari SD .....          | 107     |
| 9. Surat Pernyataan Teman Sejawat .....                            | 108     |
| <b>PROFIL SD Negeri 4 Metro Barat</b>                              |         |
| 10. Denah Lokasi SD Negeri 4 Metro Barat .....                     | 110     |
| 11. Sarana dan Prasarana SD Negeri 4 Metro Barat .....             | 111     |
| 12. Data Peserta Didik SD Negeri 4 Metro Barat .....               | 113     |
| 13. Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 4 Metro Barat ..... | 114     |
| <b>PERANGKAT PEMBELAJARAN</b>                                      |         |
| 14. Pemetaan KD dan Indikator .....                                | 116     |
| 15. Silabus Pembelajaran .....                                     | 118     |
| 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Eksperimen).....    | 122     |
| 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Kontrol) .....      | 135     |
| 18. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) .....                        | 147     |
| 19. Soal Tes Uji Instrumen .....                                   | 151     |
| 20. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen .....                    | 155     |
| 21. Lembar Validitas Soal I .....                                  | 159     |
| 22. Lembar Validitas Soal II .....                                 | 170     |
| 23. Lembar Observasi Aktivitas Pendidik .....                      | 178     |
| 24. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik .....                 | 181     |
| <b>HASIL UJI VALIDITAS</b>                                         |         |
| 25. Hasil Uji Validitas Ahli .....                                 | 187     |
| 26. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                  | 189     |
| 27. Kunci Jawaban .....                                            | 192     |

## HASIL PENELITIAN

|                                                                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 28. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....                                      | 195 |
| 29. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....                                         | 198 |
| 30. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....                 | 200 |
| 31. Perhitungan Deskripsi Data Hasil Penelitian .....                                                       | 201 |
| 32. Nilai <i>N-gain</i> Kelompok Eksperimen .....                                                           | 204 |
| 33. Nilai <i>N-gain</i> Kelompok Kontrol .....                                                              | 205 |
| 34. Hasil Penilaian Aktivitas Pendidik .....                                                                | 206 |
| 35. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....                                                           | 207 |
| 36. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen .....                                                          | 211 |
| 37. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol .....                                                             | 217 |
| 38. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol ..... | 223 |
| 39. Hasil Uji Hipotesis .....                                                                               | 225 |

## TABEL-TABEL STATISTIK

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| 40. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i> .....             | 230 |
| 41. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z ..... | 231 |
| 42. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i> .....            | 232 |

## DOKUMENTASI

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| 43. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelompok Eksperimen .... | 234 |
| 44. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelompok Kontrol .....   | 237 |

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada abad 21 ditandai oleh peningkatan teknologi, sehingga menekankan kombinasi kualitas teknologi dan manusia untuk menyeimbangkan tuntutan sumber daya manusia yang mampu bersaing di dunia global. Pendidikan dalam hal ini perlu melakukan terobosan dalam berbagai inovasi agar dapat melahirkan generasi bangsa yang cerdas, berkualitas dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan bunyi Bab 2 pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagai berikut.

Depdiknas (2003: 4) Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang tersebut terlihat jelas bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat

membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi di sekitarnya.

Pembelajaran abad 21 membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Reeve (2016: 77) pada perkembangan abad 21 peserta didik membutuhkan keterampilan berpikir 4 C yaitu *critical thinking* (berpikir kreatif), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas). (1) berpikir kreatif adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah, (2) komunikasi adalah bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan, (3) kolaborasi adalah mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan dirinya sendiri, (4) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri sehingga dapat memecahkan masalahnya sendiri, salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kreativitas merupakan kekayaan pribadi (*personal properties*) merupakan anugerah Yang Maha Kuasa yang diwujudkan dalam sikap atau karakter seperti fleksibel, terbuka, otonom, lapang dada, keinginan mencoba sesuatu, pikiran yang kuat (*strong minded*), kemampuan menjabarkan gagasan, kemampuan menilai diri sendiri secara realistis. Menurut Jones dalam Cropley (2018: 3) kemampuan kreatif sangatlah penting, karena kreativitas

adalah jantung dari pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan seumur hidup yang diperlukan di zaman baru ini, seperti pembuatan ide, pembuatan asumsi, keterampilan memecahkan masalah, dan membangun *self-efficacy*. Kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan dan dianggap penting untuk meningkatkan kapasitas peserta didik serta menstimulus peningkatan kemampuan prestasi akademik. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, pemerintah telah mengakomodasi dalam Kurikulum 2013 yang tidak hanya mendorong kemampuan intelektual, namun juga kemampuan kreativitas peserta didik. Kurikulum tersebut tertera dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam karakteristik Kurikulum 2013 ayat 1 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.

Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik, yang merupakan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa materi mata pelajaran. Pendidik harus kreatif dalam merancang model pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik yang memungkinkan peserta didik dapat berpartisipasi, aktif, dan kreatif terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 4 Metro Barat pada tanggal 21 Oktober 2019 menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung peserta didik belum semua terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Kurang aktifnya peserta didik disebabkan belum maksimalnya penerapan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran dan peserta didik kurang diberi keleluasaan oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitasnya dengan pemecahan masalah. Selain itu, juga disebabkan belum optimalnya menggunakan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran yang kurang memenuhi kebutuhan peserta didik.

Data nilai tengah semester ganjil peserta didik kelas V yang diperoleh dinyatakan masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Data nilai tengah semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.**

| Kelas          | Jumlah Peserta didik | Nilai  |      |                  |      |        |      |        |      |        |      |
|----------------|----------------------|--------|------|------------------|------|--------|------|--------|------|--------|------|
|                |                      | PPKn   |      | Bahasa Indonesia |      | IPA    |      | IPS    |      | SBdP   |      |
|                |                      | KKM 70 |      | KKM 72           |      | KKM 68 |      | KKM 70 |      | KKM 70 |      |
|                |                      | <70    | ≥70  | <72              | ≥72  | <68    | ≥68  | <70    | ≥70  | <70    | ≥70  |
| V A            | 24                   | 10     | 14   | 13               | 11   | 12     | 11   | 8      | 16   | 9      | 15   |
| V B            | 24                   | 15     | 9    | 14               | 10   | 14     | 10   | 14     | 10   | 11     | 13   |
| Jumlah         | 48                   | 25     | 23   | 27               | 21   | 26     | 21   | 22     | 26   | 20     | 28   |
| Persentase (%) | 100%                 | 52 %   | 48 % | 56 %             | 44 % | 54 %   | 44 % | 46 %   | 54 % | 42 %   | 58 % |

(Sumber: Dokumentasi nilai tengah semester ganjil kelas V SD Negeri 4 Metro Barat)

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar tematik peserta didik pada semua mata pelajaran masih banyak yang belum dapat memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM rata-rata yang ditetapkan sekolah adalah 70. Kelas V A memiliki nilai ketuntasan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas V B yang memiliki nilai di bawah KKM lebih dari 50% dari jumlah peserta didiknya. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Menurut Savery dalam Ulger (2018: 3) model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk pemecahan masalah. Model *problem based learning* membantu peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan keterampilan, dan kemauan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, hal tersebut akan menuntun peserta didik berpikir secara kreatif dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapi.

Pelaksanaan model *problem based learning* memerlukan berbagai bahan pembelajaran, dan salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam Amalia, dkk. (2017: 188) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat menstimulus peserta didik untuk belajar. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang proses pembelajarannya menyesuaikan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, maka dipilihlah media diorama sebagai media pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Amalia, dkk. (2017:

170) media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Penelitian Prabowo (2017) menunjukkan bahwa media diorama efektif digunakan dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik. Media diorama yang digunakan dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik seolah-olah melihat keadaan yang sebenarnya sehingga menimbulkan pengalaman yang bermakna dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, dan menumbuhkan suasana kelas yang aktif.

Model *problem based learning* dalam pembelajaran akan menumbuhkan dampak positif, sebab peserta didik tidak merasa jenuh dan dapat menerima pelajaran yang diberikan. Penggunaan media diorama juga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memungkinkan adanya pengaruh yang terkait antara model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut.

1. Belum maksimalnya penerapan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran.
2. Peserta didik kurang diberi keleluasaan oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas dengan pemecahan masalah.
3. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat dari rata-rata persentase dua kelas yaitu lebih dari 50% belum mencapai KKM.
4. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang memenuhi kebutuhan peserta didik.
5. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif (Y) dan model *problem based learning* dengan media diorama (X).

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi.

#### **1. Peserta didik**

Melalui model *problem based learning* dengan media diorama diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **2. Pendidik**

Sebagai referensi bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, serta mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran model *problem based learning* dengan media diorama.

#### **3. Kepala Sekolah**

Dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 4 Metro Barat.

#### **4. Peneliti**

Mendapatkan pengalaman yang nyata bagi peneliti, sehingga dapat menjadi bekal yang berguna untuk menjadi seorang pendidik yang profesional di masa mendatang.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.
2. Objek penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif dan kelompok eksperimen menggunakan model *problem based learning* dengan media diorama dan kelompok kontrol menggunakan model *numbered head together*.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.
5. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Barat yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta No. 76, Kelurahan Mulyojati 16 C, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

## **II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, perubahan tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman yang dialami. Menurut Winkel dalam Susanto (2016: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang relatif konstan dan berbekas. Menurut Rusman (2014: 134) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Selanjutnya menurut Aunurrahman dalam Pane (2017: 335) kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi

menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Berdasarkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan membentuk perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik baik dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Interaksi tersebut diperoleh berdasarkan pengalaman yang dialami.

## **b. Teori Belajar**

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai proses terjadinya belajar atau proses informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik.

### **1) Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik merupakan teori yang meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang dapat diamati disebabkan adanya stimulus dari luar. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2012: 20) teori belajar behavioristik menyebutkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

## 2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang berhubungan dengan pengetahuan. Teori belajar ini memandang bahwa belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman sehingga tidak semata-mata merupakan perubahan perilaku, tetapi melalui proses berpikir. Menurut Aunurrahman dalam Pane (2017: 335) teori belajar kognitif merupakan belajar yang diartikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku.

## 3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2012: 58) teori konstruktivistik adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Menurut Suprihatiningrum (2013: 22) teori konstruktivistik menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

Berdasarkan pendapat para ahli, teori belajar adalah proses terjadinya belajar atau proses informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Peneliti dalam hal ini akan menggunakan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa proses pembentukan pengetahuan dengan cara menemukan sendiri. Pengetahuan tersebut dapat berasal dari belajar dan pengalaman atau pembaharuan pengetahuan yang telah dimiliki.

### **c. Prinsip-prinsip Belajar**

Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan baru, dalam kegiatannya memerlukan adanya prinsip-prinsip belajar yang harus dipatuhi. Menurut Suprijono dalam Hidayat (2019: 21) prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal sebagai berikut.

Pertama, belajar menghasilkan perubahan perilaku. Ciri-cirinya meliputi sebagai berikut.

- 1) Adanya hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari;
- 2) Kontinuitas atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya;
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup;
- 4) Positif atau berakumulasi;
- 5) Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan;
- 6) Permanen atau tetap;
- 7) Bertujuan atau terarah; dan
- 8) Mencangkup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Dengan kata lain, belajar merupakan kesatuan fungsional dari beberapa komponen.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Dalam hal ini, pengalaman pada dasarnya merupakan hasil interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 42) prinsip-prinsip belajar terdiri dari tujuh hal sebagai berikut.

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan dan penguatan
- 7) Perbedaan individu

Selanjutnya menurut Aunurrahman (2014: 114) beberapa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Prinsip perhatian dan motivasi
- 2) Prinsip transfer dan retensi
- 3) Prinsip keaktifan
- 4) Prinsip keterlibatan langsung
- 5) Prinsip tantangan
- 6) Prinsip balikan dan penguatan
- 7) Prinsip perbedaan individual
- 8) Prinsip pengulangan

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses belajar diperlukannya prinsip-prinsip dasar belajar yang harus diketahui oleh pendidik dan peserta didik. Prinsip belajar adalah dasar acuan bagi pendidik dan peserta didik agar terjadi hubungan baik yang dapat memberi manfaat bagi keduanya.

## **2. Kemampuan Berpikir Kreatif**

### **a. Pengertian Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dan orisinil. Menurut Abidin (2016: 163) berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru, ide-ide yang

berguna serta ide-ide alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Menurut Belanger, dkk. dalam Sener (2017: 350) berpikir kreatif sebagai proses untuk melampaui pengalaman yang ada, mengambil langkah maju melalui pembatasan kebiasaan, dan bentuk baru konsep dalam situasi bermasalah pada saat yang sama tidak dibatasi kebiasaan dan kemampuan untuk memecahkan masalah secara fleksibel. Selajutnya menurut Gralewsk dalam Jusuf, dkk. (2019: 73) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan yang tidak biasa, berkualitas tinggi, dan ide-ide yang sesuai.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas untuk digunakan memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan zaman pada saat ini yang membutuhkan langkah maju melampaui pembatasan kebiasaan.

#### **b. Karakteristik Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa karakteristik yang melekat, berupa kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Menurut Filsaime dalam Nurlaela dan Euis (2015: 3) berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Kelancaran (*fluency*)  
Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas.
- 2) Keluwesan (*flexibility*)

Keluwesan adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang.

3) Keaslian atau originalitas (*originality*)

Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain.

4) Merinci atau elaborasi (*elaboration*)

Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Menurut La France dalam Jusuf, dkk. (2019: 73) berpikir kreatif adalah suatu proses pemikiran yang memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

Karakteristik pertama adalah kelancaran kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide sejati se jelas mungkin. Yang kedua adalah fleksibilitas itu adalah kemampuan untuk memiliki beragam ide. Yang ketiga adalah orisinalitas yang merupakan kemampuan untuk menerima ide unik dan tidak biasa. Karakteristik terakhir adalah elaborasi yaitu kemampuan untuk menjelaskan ide sehingga mereka lebih bernilai dalam konteks aktual diskusi.

Selanjutnya menurut Munandar dalam Nursifah, dkk. (2018: 169)

kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

- 1) Berpikir lancar (*fluency*), yang menyebabkan seseorang mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. Saat menghadapi masalah, orang kreatif mampu memberikan banyak cara atau saran untuk memecahkan masalah.
- 2) Berpikir luwes (*flexibility*), orang kreatif menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi karena dia mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) Berpikir orisinal (*originality*), mendorong orang kreatif melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik, karena mereka sanggup memikirkan yang tidak lazim untuk

- mengungkapkan dirinya, atau mampu menemukan kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari unsur-unsur yang biasa.
- 4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration*), meliputi kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.

Peneliti menyimpulkan dari pendapat beberapa ahli bahwa ciri-ciri berpikir kreatif meliputi empat komponen yaitu *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan *elaboration* (keterampilan memerinci). Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila memiliki semua ciri-ciri tersebut.

### c. Indikator Berpikir Kreatif

Agar mengetahui tingkat kekreatifan seseorang, perlu adanya penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif pada orang tersebut. Penilaian tersebut harus meliputi empat kriteria dari berpikir kreatif, yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Menurut Guilford dalam Runisah (2016: 348) mengidentifikasi komponen pemikiran kreatif terdiri dari kelancaran (membangun banyak ide), fleksibilitas (membangun berbagai jenis ide dari berbagai sudut pandang berbeda), orisinalitas (membangun ide yang tidak biasa), dan elaborasi (menambah ide untuk dikembangkan mereka). Menurut Rahmazatullaili, dkk. (2017: 171) indikator kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut dijelaskan pada tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2. Indikator berpikir kreatif menurut Rahmazatullaili, dkk.**

| <b>Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif</b> | <b>Indikator</b>                                                                      |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Kelancaran ( <i>fluency</i> )           | Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan/jawaban.                                  |
| Kelenturan ( <i>flexibility</i> )       | Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan.                                |
| Keaslian ( <i>originality</i> )         | Kemampuan memberikan jawaban yang relatif baru dan jarang diberikan kebanyakan orang. |
| Elaborasi ( <i>elaboration</i> )        | Kemampuan merinci secara detail jawaban yang dibuat.                                  |

(Sumber: Rahmatullaili, dkk., 2017: 171)

Selanjutnya menurut Munandar (2009: 192) indikator untuk mengukur kreativitas peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 3. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar**

| <b>Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif</b> | <b>Indikator</b>                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kelancaran ( <i>fluency</i> )           | 1. Menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan.<br>2. Menghasilkan motivasi belajar.<br>3. Arus pemikiran lancar.                                      |
| Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )    | 1. Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam.<br>2. Mampu mengubah cara dan pendekatan.<br>3. Arah pemikiran yang berbeda.                                  |
| Orisinalitas ( <i>originality</i> )     | 1. Memberikan jawaban yang tidak lazim.<br>2. Memberikan jawaban yang lain daripada yang lain.<br>3. Memberikan jawaban yang jarang diberikan banyak orang. |
| Elaborasi ( <i>elaboration</i> )        | 1. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan.<br>2. Memperinci detail-detail.<br>3. Memperluas gagasan.                                             |

(Sumber: Munandar, 2009: 192)

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru atau pendapat

yang berkualitas untuk digunakan memecahkan masalah yang dihadapi. Memiliki indikator berupa: kelancaran (menghasilkan banyak ide/gagasan/jawaban); keluwesan (menghasilkan ide/gagasan yang bermacam-macam dalam memecahkan masalah dengan sudut pandang yang berbeda); original (memberikan jawaban yang baru atau berbeda dari biasanya); dan elaborasi (kemampuan merinci jawaban secara detail).

### **3. Pembelajaran Tematik**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara beberapa mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Menurut Rusman dalam Novelia, dkk. (2018: 150) model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Suyanto dalam Arifin (2016: 20) pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Selanjutnya menurut Kemendikbud 2013 dalam Hidayah (2015: 37) pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema

sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Karena peserta didik dalam memahami sebuah konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan mata pelajaran menjadi satu tema yang berkaitan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Melalui pembelajaran tematik peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajarannya, harapannya dapat menambah daya kemampuan berpikir kreatif peserta didik semakin kuat tentang hal-hal yang dipelajarinya.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki berbagai karakteristik dalam proses pelaksanaannya. Menurut Suryani (2014: 101) karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

- 1) Pengalaman dan kegiatan pembelajaran sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
- 3) Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil pembelajaran dapat bertahan lebih lama;
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik;
- 5) Menyajikan kegiatan pembelajaran yang bersifat pragmatik sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya;

- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Menurut Rusman (2012: 258) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Berpusat pada peserta didik  
Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek, sedangkan pendidik lebih banyak sebagai fasilitator.
- 2) Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dengan pengalaman langsung ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pembelajaran tidak begitu jelas  
Dalam pembelajaran tematik memiliki pemisahan antar mata pembelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pembelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.
- 5) Bersifat fleksibel  
Pembelajaran tematik bersifat luwes/fleksibel pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pembelajaran dengan mata pembelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan sekolah dan peserta didik berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik  
Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberi pengalaman langsung. Pengalaman

langsung akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil pembelajaran dapat bertahan lebih lama.

#### **4. Model Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan menggunakan cara atau metode tertentu guna mencapai hasil yang diharapkan. Menurut Rusman (2014: 134) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Menurut Howard dalam Susanto (2016: 20) pembelajaran adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*), dan penghargaan (*appreciation*).

Selanjutnya menurut Djamarah dalam Pane (2017: 337) pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari pendidik sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Belajar tentunya memiliki banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan pendidik mampu mengatur strategi dalam

pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Sehingga diperoleh hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk membimbing peserta didik guna mencapai tujuan yang diinginkan berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan penghargaan. Pembelajaran terselenggara dengan dibantu oleh adanya materi atau bahan ajar, media pembelajaran, metode, model, strategi dan evaluasi.

#### **b. Model Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif dan berhasil ketika pendidik mampu menerapkan serta menguasai model pembelajaran yang tepat dan sesuai. Model pembelajaran menjadi pilihan yang menarik bagi pendidik, pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2012: 256) mendefinisikan model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Menurut Arends dalam Suprijono (2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan

pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Selanjutnya menurut Khosim (2017: 5) model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran tersebut mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik;
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
- 3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal;
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dirancang agar menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### **c. Macam-macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah contoh pola pembelajaran peserta didik yang didesain, diterapkan, dan dievaluasi secara sistematis oleh pendidik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu peserta didik berpikir kreatif dan produktif. Bagi pendidik, model-model ini penting dalam merancang pelaksanaan kurikulum. Kurikulum 2013

menghendaki adanya beberapa model yang diutamakan dalam penerapannya, tercantum berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar sebagai berikut.

Permendikbud (2013: 3) model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya (*project based learning*), berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*).

Berdasarkan Permendikbud di atas, model-model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah sebagai berikut.

- 1) Model Pembelajaran Penyikapan atau Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*)  
Model pembelajaran penyikapan dan penemuan bertujuan untuk melatih peserta didik agar mandiri dalam proses penemuan dan dapat berpikir kreatif menyikapi hasil dari penemuannya dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)  
Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang memusatkan kepada peserta didik, mendorong peserta didik untuk mandiri dalam merancang, membuat serta akhirnya menghasilkan karya nyata.
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)  
Model pembelajaran ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik dengan dihadapkan suatu masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Harapannya akan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dialaminya.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti akan menggunakan model *problem based learning*. Model *problem based learning* akan

mendukung menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Model *problem based learning* akan membuat kegiatan pembelajaran berbasis pada peserta didik sehingga anak akan menemukan sendiri pengalaman yang bermakna.

## **5. Model Problem Based Learning**

### **a. Pengertian Model Problem Based Learning**

Model *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang pembelajarannya difokuskan pada pengalaman pembelajaran memecahkan masalah khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan semua pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh agar peserta didik mampu belajar mandiri, aktif, kreatif dan kreatif. Menurut Arends dalam Mudlofir (2015: 73) model *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Menurut Ferreira dalam Ulger (2018: 3) model *problem based learning* dalam proses belajar peserta didik bekerja bersama untuk menemukan solusi untuk masalah yang kompleks. Selanjutnya menurut Tan dalam Nazir (2010: 23) model *problem based learning* adalah penekanan

pembelajaran aktif melalui pemecahan masalah nyata melalui bekerja sama dalam kelompok atau tim sistematis, sehingga peserta didik mampu memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik menyusun pengetahuannya sendiri dengan berkerja sama untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, model *problem based learning* juga mampu memberdayakan, mengasah, dan menguji kemampuan berpikir secara berkesinambungan berdasarkan pengalamannya sehingga peserta didik mampu belajar mandiri, aktif, kreatif dan kreatif.

#### **b. Tujuan Model *Problem Based Learning***

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan masalah. Menurut Fathurrohman (2015: 113) tujuan utama model *problem based learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Menurut Yamin (2013: 63) tujuan model *problem based learning* yaitu untuk membantu peserta didik

mengembangkan pengetahuan fleksibel yang dapat diterapkan di banyak situasi. Selanjutnya menurut Tan dalam Rusman (2014: 242) tujuan model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah;
- 2) Belajar berbagai peran orang dewasa melalui melibatkan mereka dalam pengalaman nyata;
- 3) Menjadi para peserta didik yang otonom.

Peneliti menyimpulkan berdasarkan pendapat para ahli bahwa tujuan dari model *problem based learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Peserta didik diberi kebebasan dalam memecahkan masalah dan membangun pengetahuannya sendiri maupun secara berkelompok dengan masalah-masalah autentik.

### c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang membangun pengetahuan peserta didik dengan memecahkan masalahnya sendiri. Model *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik dalam proses pembelajarannya. Menurut Tan dalam Rusman (2014: 214) beberapa karakteristik model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar;
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*);
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
- 5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama;

- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah;
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif;
- 8) Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan;
- 9) Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar;
- 10) Pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Menurut Eggen dalam Bilhuda, dkk. (2017: 439) model *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran berfokus pada pemecahan masalah;
- 2) Tanggunga jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada peserta didik;
- 3) Pendidik mendukung proses saat peserta didik mengerjakan masalah.

Selanjutnya menurut Fathurrohman (2015: 115) model *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah;
- 2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik atau integrasi konsep dan masalah dunia nyata;
- 3) Mengorganisasikan pelajaran di seputar masalah, bukan di seputar disiplin ilmu;
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri;
- 5) Menggunakan kelompok kecil;
- 6) Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Inilah yang akan membentuk *skill* peserta didik. Jadi peserta didik diajari keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model *problem based learning* adalah pembelajaran dimulai

dengan memberikan suatu masalah yang autentik kepada peserta didik. Peserta didik diberikan tanggung jawab untuk dapat memecahkan masalah baik sendiri maupun bekerja sama dalam kelompok dan menyampaikan hasil kerja, dengan harapan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan model *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut. Menurut Arends dalam Mudlofir (2015: 76) kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model *problem based learning*
  - a) *Problem based learning* dapat menstimulus kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut;
  - b) *Problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru;
  - c) *Problem based learning* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata;
  - d) *Problem based learning* dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat;
  - e) *Problem based learning* tidak hanya memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran pendidik namun tergantung pada motivasi instrinsik peserta didik.
- 2) Kekurangan model *problem based learning*
  - a) Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba;

- b) Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang model ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai;
- c) Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau dunia nyata terkadang kurang, sehingga *problem based learning* terhambat oleh faktor ini.

Menurut Kurniasih (2015: 49) kelebihan dan kekurangan model

*problem based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model *problem based learning*
  - a) Mengembangkan pemikiran kreatif dan keterampilan kreatif peserta didik;
  - b) Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya;
  - c) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar;
  - d) Membantu peserta didik belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang serba baru;
  - e) Dapat mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri;
  - f) Mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah ia lakukan;
  - g) Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna;
  - h) Model ini peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan;
  - i) Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
- 2) Kekurangan model *problem based learning*
  - a) Model ini butuh pembiasaan, karena model itu cukup rumit dalam teknisnya serta peserta didik betul-betul harus dituntut konsentrasi dan daya kreasi yang tinggi;
  - b) Dengan mempergunakan model ini, berarti proses pembelajaran harus dipersiapkan dalam waktu yang cukup panjang.
  - c) Peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya;
  - d) Sering juga ditemukan kesulitan terletak pada pendidik, karena pendidik kesulitan menjadi fasilitator dan

mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang tepat dari pada menyerahkan mereka solusi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, kelebihan dari model *problem based learning* adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan barunya, sehingga semakin termotivasi untuk terus belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kekurangan dari model *problem based learning* adalah memerlukan waktu persiapan yang matang untuk dapat mengajar menggunakan model tersebut. Keragaman kemampuan dari peserta didik yang menyebabkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah tertentu.

#### e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Secara garis besar pada model *problem based learning* mempunyai langkah-langkah dalam pembelajaran yang harus dilaksanakan.

Menurut Arends dalam Bilhuda, dkk. (2017: 439) langkah langkah model *problem based learning* sebagai berikut.

- 1) Mengorientasi peserta didik pada masalah;
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar;
- 3) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok;
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

**Tabel 4. Sintaks model *problem based learning* dari Arends**

| Tahap                   | Aktivitas Pendidik | Aktivitas Peserta Didik |
|-------------------------|--------------------|-------------------------|
| <b>1. Kegiatan Awal</b> |                    |                         |

| <b>Tahap</b>                                           | <b>Aktivitas Pendidik</b>                                                                                                                                                                                                                | <b>Aktivitas Peserta Didik</b>                                                                      |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a.Orientasikan peserta didik terhadap masalah          | Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah,memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. | Peserta didik menyimak dengan baik.                                                                 |
| b.Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar        | Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan tersebut.                                                                                                               | Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar.                                   |
| <b>2. Kegiatan Inti</b>                                |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                     |
| a.Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok   | Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan dan pemecahan masalah.                                                                                    | Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen. |
| b.Mengembangkan dan menyajikan hasil karya             | Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.                                                          | Peserta didik mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok.        |
| <b>3. Kegiatan Penutup</b>                             |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                     |
| Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Pendidik melakukan evaluasi.                                                                                | Peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan                                        |

(Sumber: Arends 1997 dalam Mudlofir, 2015: 439)

Menurut Shoimin (2014: 131) langkah-langkah model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih;

- 2) Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll);
- 3) Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah;
- 4) Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya;
- 5) Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Selanjutnya menurut Kurniasih (2014: 77) model *problem based learning* memiliki 5 tahap pelaksanaan yang diawali dengan pendidik memperkenalkan peserta didik dengan masalah otentik dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik. Aktivitas setiap tahapan pembelajaran model *problem based learning* diringkas dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 5. Sintaks model *problem based learning* menurut Kurniasih**

| <b>Tahap</b>                                                  | <b>Aktivitas Pendidik dan Peserta didik</b>                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tahap 1<br>Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah    | Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk ikut terlibat dalam aktivitas pemecaha masalah nyata yang dipilih atau ditentukan. |
| Tahap 2<br>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar      | Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.                                |
| Tahap 3<br>Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok | Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.                           |

|                                                                   |                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tahap 4<br>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya               | Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan memecahkan atau menyampaikan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, dan model. |
| Tahap 5<br>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.                                                       |

(Sumber: Kurniasih, 2014: 77)

Berdasarkan pendapat para ahli, maka langkah-langkah (sintaks) model *problem based learning* pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang diungkapkan oleh Arends. Langkah-langkah tersebut adalah: orientasi peserta didik terhadap masalah; mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; mengembangkan dan menyajikan hasil karya; menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

#### **f. Implementasi Model *Problem Based Learning* dalam Kegiatan Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *problem based learning*.

Model *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran dengan cara peserta didik menyusun pengetahuannya sendiri dengan bekerja sama menyelesaikan masalah. Tujuannya agar peserta didik mampu memberdayakan, mengasah, dan menguji kemampuan berpikir secara berkesinambungan berdasarkan pengalamannya sehingga peserta didik mampu belajar mandiri, aktif, kreatif, dan kreatif. Model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif memiliki beberapa indikator antara lain keterampilan berpikir lancar, luwes, keaslian dan elaborasi. Berikut ini merupakan implementasi model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Implementasi model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir kreatif**

| Tahap                                           | Aktivitas Peserta Didik                                                                                                                                            | Berpikir Kreatif                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Kegiatan Awal</b>                         |                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                      |
| a.Orientasikan peserta didik terhadap masalah   | 1.Peserta didik menyimak dengan baik penjelasan informasi dan permasalahan yang diberikan pendidik.<br>2.Melakukan kegiatan mengamati situasi dalam media diorama. | 1.Lancar mengemukakan gagasan/jawaban tentang berbagai macam masalah.<br>2.Mengemukakan gagasan yang baru yang berbeda dari lainnya. |
| b.Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar | 1.Membuat kelompok belajar.<br>2.Membuat pembagian tugas kelompok.                                                                                                 | 1.Mengungkapkan pendapat dalam kelompok belajar.<br>2.Menerima pendapat dari orang lain, dan mengembangkannya.                       |
| <b>2. Kegiatan Inti</b>                         |                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                      |

| Tahap                                                  | Aktivitas Peserta Didik                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Berpikir Kreatif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a.Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok   | 1.Mengerjakan tugas sesuai pembagian tugas di kelompok masing-masing.<br>2.Berdiskusi dalam kelompok mengenai isi masing-masing paragraf.<br>3.Mengemukakan pertanyaan dari bacaan.<br>4.Menyelidiki masalah yang terdapat dalam media diorama.<br>5.Peserta didik diminta berdiskusi mengenai salah satu masalah yang ada di media diorama.<br>6.Mengungkapkan kegiatan yang ada di masyarakat. | 1.Memberikan gagasan/pemikiran berdasarkan pemikiran sendiri.<br>2.Memunculkan pendapat-pendapat yang baru dari yang biasanya.<br>3.Mengembangkan gagasan berdasarkan hasil diskusi kelompok.<br>4.Lancar mengungkapkan pertanyaan yang baru berdasarkan bacaan.<br>5.Peserta didik mengungkapkan pendapat yang baru dalam melihat masalah yang ada pada media diorama.<br>6.Peserta didik merinci penyebab, akibat dan cara menyelesaikan masalah.<br>7.Peserta didik mengungkapkan gagasan tentang kegiatan dalam masyarakat sesuai dengan pengalamannya. |
| b.Mengembangkan dan menyajikan hasil karya             | 1.Mengkreasikan laporan hasil kerja sesuai dengan kreativitas kelompok.<br>2.Mempresentasikan hasil kerja kelompok.                                                                                                                                                                                                                                                                              | 1.Mengembangkan laporan hasil diskusi sesuai kreativitas kelompok.<br>2.Lancar mengungkapkan isi dari laporan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>3. Kegiatan Penutup</b>                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Peserta didik mengungkapkan kesimpulan dari pembelajaran, cara penyelesaian masalah menurut pendapatnya sendiri.                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 1.Peserta didik mengungkapkan detail kegiatan yang berlangsung.<br>2.Peserta didik merinci masalah mulai dari sebab hingga penyelesaiannya.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

#### g. Model yang Peneliti Gunakan pada Kelompok kontrol

Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen menggunakan model *problem based*

*learning* seperti penjelasan di atas dan kelompok kontrol menggunakan model *numbered head together*. Model *numbered head together* adalah sebagai berikut.

#### 1) Pengertian Model *Numbered Head Together*

Model *numbered head together* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang cukup banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Lie dalam Setiyowati, dkk. (2019: 27) model *numbered head together* adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, selain itu teknik ini juga mendorong peserta didik untuk melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik.

Menurut Kurniasih (2015: 29) model *numbered head together* merupakan model pembelajaran yang memiliki ciri khas khusus dimana pendidik menunjuk seorang peserta didik untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya tersebut. Sehingga cara ini menjamin keterlibatan total semua peserta didik. Cara ini upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individu dalam diskusi kelompok. Selanjutnya menurut Kagan dalam Effendi (2017: 3)

pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* melibatkan para peserta didik dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa model *numbered head together* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Model *numbered head together* memiliki ciri khas khusus dimana anggota setiap kelompok diberi nomor dan pendidik menunjuk seorang peserta didik untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya tersebut.

## 2) Langkah-langkah Model *Numbered Head Together*

Secara garis besar pada model *numbered head together* mempunyai langkah-langkah dalam pembelajaran. Menurut Taniredja dalam Oktafiana (2013: 2) langkah-langkah model *numbered head together* adalah sebagai berikut.

- a) Penomoran, pendidik membagi kelompok yang beranggotakan 3 sampai 5 orang secara heterogen, kemudian setiap anggota diberi nomor antara 1-5.
- b) Mengajukan pertanyaan, pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaan dapat bervariasi dan spesifik.

- c) Berpikir bersama, peserta didik menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan tersebut dan meyakinkan tiap anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- d) Menjawab pertanyaan, pendidik memanggil suatu nomor tertentu, kemudian peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan.

Menurut Huda (2015: 138) langkah-langkah penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok. Masing-masing peserta didik dalam kelompok diberi nomor.
- b) Pendidik memberikan tugas/pertanyaan dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c) Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- d) Pendidik memanggil salah satu nomor. Peserta didik dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka.

Selanjutnya menurut Rusman (2012: 43) langkah-langkah model

*numbered head together* adalah sebagai berikut.

- a) Pendidik membentuk kelompok beranggotakan 3-5 orang yang dibagi berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, jenis kelamin dan suku. Pendidik memberikan nomor kepada masing-masing peserta didik pada setiap kelompok.
- b) Pendidik memberikan sebuah tugas kepada setiap kelompok untuk dikerjakan melalui proses diskusi.
- c) Peserta didik melakukan kegiatan diskusi antar anggota kelompoknya dalam menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.
- d) Pada tahap ini pendidik menyebutkan sebuah nomor kepada para peserta didik. Bagi para peserta didik dari setiap kelompok yang nomornya sama seperti yang disebutkan oleh pendidik, mereka diharuskan mengangkat tangan dan dipersilahkan untuk menjelaskan hasil diskusi kelompoknya.
- e) Peserta didik yang nomornya tidak disebutkan diinstruksikan untuk memberikan tanggapan atas jawaban dari kelompok lain.

- f) Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil akhir pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dalam penelitian menggunakan langkah-langkah model *numbered head together* menurut Rusman. Langkah-langkah tersebut adalah: membentuk kelompok; memberikan tugas; diskusi kelompok; penunjukan peserta didik untuk menjawab pertanyaan; tanggapan dari kelompok lain; dan menyimpulkan hasil pembelajaran.

## **6. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Yaumi (2018: 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Menurut Seels dalam Mudlofir (2015: 121) dalam *Association for Education Communications and Technology* (AECT) mengidentifikasi

media pembelajaran sebagai segala bentuk dan segala saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Selanjutnya menurut Rossi dalam Amalia, dkk. (2017: 188) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat dan bahan yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media pembelajaran dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Harapannya hal tersebut dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

## **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2011: 54) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media Tradisional
  - a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*;
  - b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts* (grafik), diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu;
  - c) Audio seperti rekaman piringan dan pita kaset;
  - d) Penyajian multimedia seperti *slide* plus suara (*tape*) dan *multi-image*.
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video;
  - f) Cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*);

- g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan;
- h) Realita seperti model, *specimen* (contoh) dan manipulatif.
- 2) Media Teknologi Mutakhir
  - a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonfren, kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Menurut Hamzah (2011: 26) media berdasarkan jenisnya adalah sebagai berikut.

- 1) Media audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara, contoh: *cassette*, *tape recorder*, dan radio.
- 2) Media visual, yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat-alat peraga ini terbagi atas:
  - a) Media visual dua dimensi. Media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan, contoh: gambar di atas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan *opaque-projector*, lembaran wayang balik beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring, dan foto.
  - b) Media visual dua dimensi pada bidang yang transparan, contoh: *slaid*, *filmstrip*, lembaran transparan untuk *overhead projector*.
  - c) Media visual tiga dimensi disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Contoh: benda asli (*realia*), contohnya barang atau *speciment*, alat tiruan sederhana atau *mock-up*. Termasuk di dalamnya diorama, pameran, dan bak pasir.

Selanjutnya menurut Wibawa dalam Ramadhan, dkk. (2018: 5)

mengklasifikasikan media pembelajaran dalam empat jenis sebagai berikut.

- 1) Media Audio
 

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan yang tertuang dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya. Media yang dikelompokkan dalam jenis ini antara lain: radio, piringan radio, pita radio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa, *public address system*, dan rekaman tulisan jauh.

## 2) Media Visual

Media visual berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Media visual terdiri dari media visual diam (foto, gambar kartun, peta, globe, dll) dan media visual gerak (film bisu, dsb).

## 3) Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual semata. Media yang tergolong dalam media audio visual antara lain media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, dll) dan media audio visual gerak (TV, video tapes, dll).

## 4) Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan kumpulan media yang tidak diklasifikasikan ke dalam media visual, audio, maupun audio visual karena perbedaan karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Media yang termasuk ke dalam media serbaneka antara lain papan tulis (papan bulletin, papan flannel, dll), media tiga dimensi (model, *mock-ups*, dan diorama), realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

Peneliti menyimpulkan berdasarkan pendapat ahli, bahwa jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi: media visual, media audio, media audiovisual, media visual dua dimensi, media visual tiga dimensi, media cetak, dan media berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran tiga dimensi yaitu media diorama, media tersebut cocok dengan model pembelajaran *problem based learning* karena dapat menampilkan suatu permasalahan di lingkungan dengan konkret.

## 7. Media Diorama

### a. Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan salah satu media belajar tiga dimensi.

Menurut Sudjana (2015: 170) media diorama adalah pemandangan tiga

dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Menurut Daryanto (2013: 29) media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas. Selanjutnya menurut Mustika dalam Weranti (2017: 34) media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi berupa tiruan yang menampilkan pemandangan yang sebenarnya. Media diorama akan membuat peserta didik termotivasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang konkret.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama**

Media diorama memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam proses penerapannya. Menurut Moedjiono dalam Daryanto (2013: 29) kelebihan dan kekurangan media diorama adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
  - a) Memberikan pengalaman secara langsung;
  - b) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme;
  - c) Dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya;
  - d) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas;
  - e) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.
- 2) Kekurangan

- a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar;
- b) Penyimpanan memerlukan ruangan yang besar;
- c) Perawatan rumit.

Menurut Asyhar (2011: 81) kelebihan dan kekurangan media diorama adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan

- a) Peserta didik seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media tiga dimensi;
- b) Menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk berpikir dan menyelidikinya;
- c) Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena peserta didik dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip aslinya.
- d) Peserta didik dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda dengan baik;
- e) Memberi pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai benda atau bahan itu;
- f) Menggalakan peserta didik membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media;
- g) Memberi lebih banyak peluang kepada peserta didik berinteraksi diantara satu sama lain.

2) Kekurangan

- a) Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu;
- b) Membutuhkan keterampilan;
- c) Peserta didik tidak akan memahami jika bentuk tiga dimensi tidak sama dengan aslinya.

Peneliti menyimpulkan berdasarkan pendapat ahli, kelebihan dari media diorama adalah memberikan peserta didik pengalaman secara langsung. Media diorama dapat menimbulkan ketertarikan sehingga memudahkan proses pembelajaran dalam menjelaskan masalah konkret sehingga tidak menimbulkan verbalisme. Kekurangan media diorama adalah

membutuhkan biaya pembuatan yang mahal, membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya, tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar karna merupakan benda tiruan yang dibuat lebih kecil dari aslinya, serta memerlukan ruangan yang cukup besar.

### **c. Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran**

Penggunaan media diorama memiliki beberapa langkah dari proses pembuatan hingga proses penyimpanan. Langkah penggunaan media diorama yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Pembuatan media diorama
  - a) Menentukan Tema, KD, KI, dan tujuan yang akan dipelajari;
  - b) Membuat RPP dengan model *problem based learning* dengan media diorama;
  - c) Membuat diorama sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Melakukan pembelajaran, menggunakan media diorama pada materi yang telah ditentukan.
- 3) Peserta didik dipersilahkan mengamati media diorama.
- 4) Melakukan tanya jawab mengenai masalah dalam media diorama.
- 5) Menyimpan media diorama agar dapat digunakan kembali.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan digunakan sebagai

pembandingan atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Penelitian yang dijadikan pembandingan atau acuan adalah:

1. Putri Damayanti (2018) dengan judul penelitian” Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 di SD Negeri Tegalrejo 2”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2. Berdasarkan hasil penelitian, model *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik dibuktikan dengan *independent samples t-test* menunjukkan  $t(46,67) = -5,96$  sehingga  $H_a$  diterima.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti terletak pada model *problem based learning*, jenis penelitian eksperimen. Perbedaanya adalah terletak pada penggunaan media diorama, variabel terikatnya berupa kemampuan berpikir kreatif, tempat penelitian, dan waktu melakukan penelitian.

2. Manobe dan Krisma (2018) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Belajar IPA menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas 3 SD”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terjadi peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2, dibuktikan dengan

persentase kreativitas siklus 1 (70,37%) meningkat pada siklus 2 menjadi (88,89%), peningkatan sebesar 11,86%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti terletak pada model *problem based learning*, jenis penelitian eksperimen, dan mengukur variabel terikat yang sama yaitu kreatif. Perbedaannya adalah terletak pada penggunaan media diorama, pembelajaran tematik, tempat penelitian, dan waktu melakukan penelitian.

3. Murtiana, A. I (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Berdasarkan hasil penelitian, media diorama memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V yang dibuktikan dengan hasil perhitungan mean *posttest* kelompok eksperimen > kelompok kontrol sebesar  $8,21 > 7,52$  dengan selisih 0,69.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti terletak pada media diorama, jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya adalah terletak pada penggunaan model *problem based learning*, variabel terikatnya berupa kemampuan berpikir kreatif, tempat penelitian, dan waktu melakukan penelitian.

## C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian

### 1. Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan dan dianggap penting untuk meningkatkan kapasitas peserta didik serta menstimulus peningkatan kemampuan prestasi akademik. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui aktivitas-aktivitas kreatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif membutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik yaitu salah satunya adalah model *problem based learning*. Model *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran peserta didik menyusun pengetahuannya sendiri dengan berkerja sama menyelesaikan masalah. Tujuannya agar peserta didik mampu memberdayakan, mengasah, dan menguji kemampuan berpikir secara berkesinambungan berdasarkan pengalamannya sehingga peserta didik mampu belajar mandiri, aktif, kreatif dan kreatif.

Model *problem based learning* memiliki fokus pada pemecahan masalah nyata sehari-hari, peserta didiklah yang aktif menemukan solusi dari permasalahan yang sedang dihadapinya. Pelaksanaan model *problem based learning* memerlukan berbagai bahan pembelajaran, dan salah satunya adalah media pembelajaran, salah satu media yang dapat menyampaikan masalah adalah media diorama. Media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya, media ini akan memudahkan peserta didik untuk memahami masalah-masalah nyata. Media diorama akan membuat

peserta didik termotivasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang konkret.

Berdasarkan penjelasan tersebut, memungkinkan ada pengaruh pada penggunaan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

## 2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan suatu alur atau pola pikiran yang akan menunjukkan tujuan penelitian berdasarkan pengaruh antar variabel satu dengan variabel yang lain. Menurut Sugiyono (2015: 8) paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis, dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Paradigma penelitian ini menggunakan paradigma sederhana, yang terdiri dari atas satu variabel independen (X) dan dependen (Y), paradigma ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan timbal balik antara variabel X dan Y. Berdasarkan penjabaran di atas, maka paradigma penelitian ini sebagai berikut.



**Gambar 1. Paradigma Penelitian**

Keterangan:

X = variabel bebas *problem based learning* dengan media diorama  
 Y = variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif)  
 → = Pengaruh  
 (Sumber: Sugiyono 2015: 8)

Paradigma penelitian pada gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa model *problem based learning* dengan media diorama yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mendorong peningkatan prestasi akademik peserta didik.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian kuantitatif yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Menurut Sugiyono (2017: 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencapai pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Menurut Arikunto (2014: 9) metode penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Menurut Rusman dalam Bilhuda, dkk. (2017: 442) *quasi eksperimen design* (jenis eksperimen semu) dilakukan dengan membandingkan efek perlakuan pembelajaran yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian eksperimen kuasi dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-equivalen control group design*. Menurut Sugiyono (2017: 79) penelitian ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Kedua kelompok tersebut adalah kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *problem based learning* dengan media diorama, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang mendapat perlakuan penerapan model lain berupa model *numbered hear together*. Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

|                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| <b>O<sub>1</sub></b> | <b>X<sub>1</sub></b> | <b>O<sub>2</sub></b> |
| <hr/>                |                      |                      |
| <b>O<sub>3</sub></b> | <b>X<sub>2</sub></b> | <b>O<sub>4</sub></b> |

**Gambar 2. Desain Penelitian**

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = Nilai *posttest* kelompok kontrol

X<sub>1</sub> = Pemberian perlakuan model *problem based learning* dengan diorama  
(*treatmen*)

X<sub>2</sub> = Pemberian perlakuan model *numbered head together*

(Sumber: Sugiyono, 2017: 79)

Berdasarkan desain penelitian, penelitian melakukan dua kali tes pada masing-masing kelompok. *Pretest* dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>) untuk mengetahui hasil awal pembelajaran. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub>). Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai (O<sub>2</sub> – O<sub>1</sub>) dan (O<sub>4</sub> – O<sub>3</sub>). Setelah diketahui hasil *pretest* dan *posttest* maka dihitung selisihnya sebagai berikut.

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

$Y_1$  = Hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menerima perlakuan penggunaan model *problem based learning* dengan media diorama

$Y_2$  = Hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menerima perlakuan penggunaan model *numbered head together*.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Barat yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta No. 76, Kelurahan Mulyojati 16 C, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

### **3. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V B (kelompok eksperimen) dan V A (kelompok kontrol) di SD Negeri 4 Metro Barat. Jumlah peserta didik kelas V A 24 peserta didik dan V B 24 peserta didik.

## **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan, seperti observasi dan studi dokumentasi.

2. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat. Kelas V A sebagai kelompok kontrol dan kelas V B sebagai kelompok eksperimen.
3. Menetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, serta pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik.
5. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
6. Membuat soal instrumen tes.
7. Mengujicobakan instrumen tes untuk memperoleh instrumen tes yang valid dengan pertimbangan ahli (*expert judgment*).
8. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
9. Melaksanakan penelitian pada kelompok eksperimen. Proses pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan pembelajaran model *problem based learning* dengan media diorama, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model *numbered head together*.
10. Kedua kelas diberikan *posttest* diakhir pembelajaran untuk mengetahui perbedaan kemampuan setelah perlakuan.
11. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil, sehingga diketahui pengaruh model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
12. Interpretasi hasil perhitungan data.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan kelompok yang menjadi perhatian peneliti dan berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian berlaku. Menurut Setyosari (2015: 208) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat pada tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 48 peserta didik, sebagai berikut.

**Tabel 7. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat**

| No.      | Kelas | $\Sigma$ Peserta Didik |
|----------|-------|------------------------|
| 1.       | V A   | 24                     |
| 2.       | V B   | 24                     |
| $\Sigma$ |       | 48                     |

(Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V A dan V B SD Negeri 4 Metro Barat)

### 2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian harus betul-betul representatif terhadap ciri-ciri populasi. Menurut Sugiyono (2017: 118) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Arikunto (2014: 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa

sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2017: 124) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan atas dasar ciri-ciri tertentu yang mempunyai sangkut paut dengan ciri-ciri populasi yang telah diketahui sebelumnya. Sampel dalam penelitian yaitu kelas V B dengan jumlah 24 peserta didik yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan model *problem based learning* dengan media diorama. Sedangkan kelas V A dengan jumlah 24 peserta didik dijadikan kelompok kontrol dengan model *numbered head together*. Jumlah sampel dari kedua kelas tersebut adalah 48 peserta didik.

## **E. Variabel Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 60) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang atau objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2017: 61) variabel terbagi menjadi dua sebagai berikut.

- a. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain yang dilambangkan Y.
- b. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X.

Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan dua macam variabel yang akan diteliti yaitu variabel dependen (terikat) dan variabel independen (bebas). Variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dilambangkan (Y) dan variabel bebasnya adalah model *problem based learning* dengan media diorama yang dilambangkan (X). Variabel bebas merupakan variabel yang akan mempengaruhi variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif.

## 2. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### a. Definisi Konseptual Variabel Terikat

Kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel terikat (Y). Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas untuk digunakan memecahkan masalah yang dihadapi.

### b. Definisi Konseptual Variabel Bebas

Penggunaan model *problem based learning* dengan media diorama sebagai variabel bebas (X). Model *problem based learning* adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik menyusun pengetahuannya sendiri dengan bekerjasama untuk menyelesaikan

masalah. Media diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi berupa tiruan yang menampilkan pemandangan yang sebenarnya. Model *problem based learning* dengan media diorama akan membuat peserta didik termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang konkret, serta memudahkan peserta didik memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

### 3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Variabel operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Definisi Operasional Variabel Terikat

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas digunakan memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor setelah mengerjakan tes. Soal tersebut berisikan empat aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu: (1) *fluency* (keterampilan berpikir lancar), (2) *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), (3) *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan (4) *elaboration* (keterampilan memerinci).

#### b. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *problem based learning* dengan media diorama merupakan model pembelajaran yang memberikan pendekatan pembelajaran peserta didik menyusun pengetahuannya sendiri dengan bekerjasama menyelesaikan masalah. Media diorama akan membuat peserta didik

termotivasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang konkret. Langkah-langkah pembelajaran yaitu: (1) orientasi masalah, (2) pengorganisasian, (3) penyelidikan, (4) penampilan hasil, (5) analisis dan evaluasi.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan hal awal yang dilakukan dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik tes dan nontes.

### **1. Tes**

Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif. Menurut Sanjaya (2013: 251) tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut. Mengukur subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut dan lain sebagainya.

Tes pada penelitian ini diberikan kepada peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep peserta didik. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*. Soal berupa pertanyaan *essay* dengan kompetensi dasar dan indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dibuat. Teknik ini digunakan untuk

mengetahui data kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* dengan media diorama.

## 2. Nontes

Teknik nontes adalah suatu prosedur pengumpulan data-data yang bersifat kualitatif. Teknik nontes merupakan teknik evaluasi yang menggunakan instrumen nontes dalam mengumpulkan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi.

### a. Observasi

Sebagai metode ilmiah, observasi biasa diartikan dengan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung di lapangan serta pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Menurut Arikunto (2014: 272) mencatat data observasi bukanlah sekadar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dengan media diorama. Penelitian ini akan menggunakan observasi terstruktur.

### b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik nontes yang dilakukan secara langsung terhadap responden. Wawancara yang dilakukan peneliti ditujukan kepada peserta didik kelas V A dan V B, kepada wali kelas V A dan

V B, dan kepala sekolah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar. Menurut Arikunto (2014: 201) dokumentasi artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi dilakukan antara lain untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan sekolah, keadaan pendidik dan peserta didik, sarana dan prasarana, serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 4 Metro Barat.

## **G. Instrumen Penelitian**

### **1. Jenis Instrumen**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin diteliti. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan instrumen nontes.

a. Instrumen Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar, keterampilan, kemampuan atau bakat, utamanya kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dengan menggunakan instrumen tes sebagai alat ukur *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan dalam penelitian ini. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal

yang sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa tes subjektif dengan soal essay. Soal 25 yang dibuat mengacu kepada indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* (keterampilan berpikir lancar), *flexibility* (keterampilan berpikir luwes), *originality* (keterampilan berpikir orisinal), dan *elaboration* (keterampilan memerinci).

**Tabel 8. Kisi-kisi soal tes kemampuan berpikir kreatif**

| Kompetensi Dasar (KD)                                                                                                                                                                          | Indikator KD                                                                                                         | Indikator Berpikir Kreatif                                                                                                  | No. Soal         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Bahasa Indonesia</b><br>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. | 3.5.1 Mengidentifikasi media diorama tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan.                    | 1. Kelancaran<br>Menghasilkan banyak ide/gagasan/jawaban.                                                                   | 1, 4, 13, 15, 25 |
|                                                                                                                                                                                                | 3.5.2 Memperoleh informasi penting dari media diorama dalam aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. | 2. Keluwesan<br>Menghasilkan ide/gagasan yang bermacam-macam dalam menyelesaikan masalah dengan sudut pandang yang berbeda. | 2, 3, 14, 16     |
| <b>IPS</b><br>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.                                   | 3.4.1 Merinci hal-hal penting dari beberapa teks bacaan yang disediakan oleh pendidik.                               | 3. Original<br>Memberikan jawaban yang baru atau berbeda dari biasanya.                                                     | 5, 6, 18, 19     |
|                                                                                                                                                                                                | 3.4.2 Menyimpulkan hal-hal penting dari beberapa teks bacaan.                                                        | 4. Elaborasi<br>Kemampuan merinci suatu jawaban secara detail.                                                              | 7, 8, 17, 20     |
| <b>PPKn</b><br>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.                                                                                                                              | 3.3.1 Menganalisis keberagaman sosial budaya masyarakat.                                                             |                                                                                                                             | 9, 10, 21, 22    |
|                                                                                                                                                                                                | 3.3.2 Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.                                                              |                                                                                                                             | 11, 12, 23, 24   |

b. Instrumen Nontes

Instrumen nontes pada penelitian ini berupa kegiatan observasi langsung untuk mengamati dan mengukur kegiatan pendidik dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *problem based learning* dengan media diorama. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati.

**Tabel 9. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik**

| No | Tahap Pembelajaran    | Indikator                             | Aspek yang Dinilai                     | Teknik Penilaian |
|----|-----------------------|---------------------------------------|----------------------------------------|------------------|
| 1  | Orientasi masalah     | Menemukan masalah                     | Identifikasi masalah                   | Observasi        |
|    |                       |                                       | Memperoleh kesimpulan                  | Observasi        |
| 2  | Pengorganisasian      | Diskusi Kelompok                      | Aktif berdiskusi                       | Observasi        |
|    |                       |                                       | Menghargai pendapat peserta didik lain | Observasi        |
| 3  | Penyelidikan          | Pemecahan masalah                     | Menggali informasi                     | Observasi        |
|    |                       |                                       | Pengajuan pendapat                     | Observasi        |
|    |                       |                                       | Menyelesaikan masalah                  | Observasi        |
| 4  | Penyajian hasil       | Mempresentasikan hasil kerja kelompok | Membuat laporan hasil kerja kelompok   | Observasi        |
|    |                       |                                       | Menyampaikan hasil kerja kelompok      | Observasi        |
| 5  | Analisis dan evaluasi | Menarik kesimpulan                    | Menyimpulkan materi pelajaran          | Observasi        |

Berdasarkan kisi-kisi tersebut, penilaian aktivitas peserta didik dilakukan dengan memberi *checklist* pada aspek yang sesuai dalam rubrik penilaian baik pada pertemuan 1, 2, dan 3. Lampiran observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 182.

## 2. Uji Instrumen

### a. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, soal tes ini terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mendapatkan prasyarat tes yaitu validitas soal. Uji coba instrumen dilakukan dengan memperhitungkan pertimbangan ahli (*expert judgment*), dalam hal ini peneliti meminta bantuan (almh) ibu Dra. Sulistiasih, M. Pd. dan ibu Fadhilah Khairani, S. Pd, M. Pd sebagai dosen ahli dalam menguji instrumen tes.

### b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes dengan *expert judgment*, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal.

#### 1) Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan, instrumen harus diuji terlebih dahulu validitasnya. Menurut Sugiyono (2017: 125) validitas menunjukkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Menurut Noor (2017: 130) validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang akan diukur. Penelitian ini menggunakan dua pengujian validitas yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Berikut ini adalah penjelasan mengenai validitas isi dan validitas konstruk yang digunakan oleh peneliti yaitu:

a) Validitas Isi

Menurut Arikunto (2010: 155) validitas isi adalah validitas yang pembuktiannya berdasarkan isi (*content-related evidence*) yakni proses penentuan seberapa jauh suatu instrumen menunjukkan kerelevansian dan keterwakilan terhadap ranah yang diukur.

Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas isi apabila isi materi dari alat ukur yang digunakan sesuai dengan kajian pustaka yang digunakan.

b) Validitas Konstruk

Menurut Arikunto (2010: 158) validitas konstruk merupakan proses penentuan sejauh mana performansi tes dapat diinterpretasikan dalam kaitannya dengan satu atau sejumlah konstruk psikologis. Artinya, sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas konstruk apabila butir-butir soal dalam instrumen yang digunakan untuk mengukur setiap aspek tertera dalam indikator yang terdapat dalam kajian pustaka yang digunakan.

Penelitian ini melakukan uji validitas dengan pertimbangan ahli (*expert judgment*) yang dilakukan oleh dosen ahli. Pengujian validitas isi dengan pertimbangan ahli (*expert judgment*) adalah melalui menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan. Pengujian validitas konstruk dengan pertimbangan ahli (*expert judgment*) adalah melalui

menelaah kesanggupan instrumen penelitian dalam mengukur pengertian-pengertian yang terkandung dalam materi yang diukur. Berdasarkan hasil analisis validitas pertimbangan ahli, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 10 soal dengan kriteria baik dan sangat baik (lampiran 25 halaman 188). Berikut adalah tabel hasil uji validitas.

**Tabel 10. Hasil uji validitas soal**

| No. Item |      | Rata-rata | Keterangan  |
|----------|------|-----------|-------------|
| Lama     | Baru |           |             |
| 1        |      | 2,33      | Rendah      |
| 2        | 1    | 3,33      | Baik        |
| 3        | 2    | 3,67      | Sangat baik |
| 4        |      | 2,33      | Rendah      |
| 5        | 3    | 3,67      | Sangat baik |
| 6        | 4    | 4,00      | Sangat baik |
| 7        |      | 2,67      | Rendah      |
| 8        |      | 2,33      | Rendah      |
| 9        |      | 2,67      | Rendah      |
| 10       | 5    | 3,67      | Sangat baik |
| 11       |      | 2,67      | Rendah      |
| 12       |      | 2,33      | Rendah      |
| 13       | 6    | 3,67      | Sangat baik |
| 14       |      | 2,33      | Rendah      |
| 15       | 7    | 3,67      | Sangat baik |
| 16       |      | 2,00      | Rendah      |
| 17       | 8    | 3,33      | Baik        |
| 18       |      | 2,67      | Rendah      |
| 19       |      | 2,33      | Rendah      |
| 20       |      | 2,33      | Rendah      |
| 21       |      | 2,33      | Rendah      |
| 22       |      | 2,67      | Rendah      |
| 23       | 9    | 3,00      | Baik        |
| 24       | 10   | 3,33      | Baik        |
| 25       |      | 2,33      | Rendah      |

## H. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui

pengaruh penggunaan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

### 1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan melalui penilaian sebagai berikut.

#### a. Nilai rata-rata kelas

Rumus nilai rata-rata kelas sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata  
= Jumlah nilai yang diperoleh peserta didik

N = Jumlah peserta didik  
(Sumber: Arikunto, 2014: 264)

- b. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan peserta didik setelah berakhir kegiatan pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk mengetahui peningkatan hasil pengetahuan, digunakan rumus *N-gain* sebagai berikut.

$$G = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{ak} - Sp_{pre}}$$

Keterangan:

*Sp<sub>post</sub>* = skor *posttest*  
*Sp<sub>pre</sub>* = skor *pretest*

Smak = skor maksimum  
(Sumber: Arikunto, 2014: 184)

**Tabel 11. Klasifikasi nilai *N-gain***

| Rentang Nilai       | Tingkat Reliabilitas |
|---------------------|----------------------|
| $g > 0,70$          | Tinggi               |
| $0,30 > (g) < 0,70$ | Sedang               |
| $g < 0,30$          | Rendah               |

(Sumber: Arikunto, 2014: 184)

## 2. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas dilakukan dengan rumus Chi kuadrat sebagai berikut.

$$= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

= Chi kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang diperoleh

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2017: 71)

Tahap selanjutnya, membandingkan hitung dengan nilai tabel untuk

$\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) = k-1, maka dibuat pada tabel Chi

kuadrat dengan kaidah keputusan:

Jika hitung  $\leq$  tabel, artinya distribusi data dinyatakan normal,

sedangkan jika hitung  $\geq$  tabel, artinya distribusi data dinyatakan tidak

normal.

### b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang akan digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$H_0$  = variansi pada tiap kelompok sama (homogen)

$H_a$  = variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji varian sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2017: 65)

Ketentuan perbandingan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  adalah sebagai berikut.

- 1) Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.
- 2) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

### c. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan melalui pengujian regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh X (model *problem based*

*learning* dengan media diorama) terhadap Y (kemampuan berpikir kreatif) jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun hipotesis yang diajukan yaitu sebagai berikut.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_o : r = 0$$

Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y apabila X = 0)

b = Koefesiensi regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

(Sumber: Muncarno, 2017: 105)

Berdasarkan rumus di atas, diterapkan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , maka kaidah keputusan yaitu: jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, adapun jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak (Muncarno, 2017: 105)

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V B pada pembelajaran tematik. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana, diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $8,61 > 4,30$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ) yang berarti  $H_a$  diterima dan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan kriteria “Sedang”.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka ada beberapa hal yang perlu peneliti sarankan antara lain sebagai berikut.

#### **1. Peserta didik**

Peserta didik diharapkan dapat lebih berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran terutama untuk lebih percaya diri dan mampu mengungkapkan gagasannya secara lancar, luwes, original, dan terperinci. Hal tersebut yang akan mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta

didik, sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar, pemahaman materi, dan dapat memecahkan permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.

## **2. Pendidik**

Pendidik diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesionalnya dengan memberikan pembelajaran yang bervariasi agar dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas. Model *problem based learning* dengan media diorama diharapkan menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan keterampilan, dan kemauan dalam memecahkan masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

## **3. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah diharapkan dapat mengondisikan pendidik untuk lebih dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan, seperti menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

Pendidik yang ingin menerapkan model *problem based learning* hendaknya diberikan dukungan sehingga pendidik dapat menerapkannya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Dukungan yang diberikan kepala sekolah dapat berupa menyediakan perlengkapan fasilitas sekolah yang berupa ruang belajar yang nyaman, bahan belajar, media pembelajaran, dan alat-alat pendidikan.

### 3. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan menggunakan model *problem based learning* dengan media diorama sebaiknya menganalisis terlebih dahulu hal-hal yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti alokasi waktu, karakteristik peserta didik, dan fasilitas pendukung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Refika Aditama, Bandung.
- Amalia, M. D., dkk. 2017. Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 20: 185-198.
- Arifin, Slamet. 2016. Pengaruh Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*. 3: 19-29.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Rajawali Press, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Bilhuda, dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 3: 439-450.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Cropley, David. 2018. An Exploration of Creativity on Primay School Children. *International Journal of Creativity and Problem Solving*. 2: 7-25.
- Damayanti, Putri. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 di SD Negeri Tegalrejo 2. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.

- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Effendi, Aguseri. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Soal Cerita di Kelas VI A SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*. 2: 1-10.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Hamzah. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2: 34-49.
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press, Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Jusuf, Ridwan, dkk. 2019. Strengthening Teacher Competency Through ICARE Approach to Improve Literacy Assessment of Science Creative Thinking. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 18: 70-83.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta.
- Khosim, Noer. 2017. *Model-model Pembelajaran*. Suryamedia Publishing, Surabaya.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses Implementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_ & Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena, Yogyakarta.

- Manobe, S. M. & Krisma, W. W. 2018. Peningkatan Kreativitas Belajar IPA menggunakan Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. 6: 159-171.
- Mudlofir, Ali & Evi F. R. 2015. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Murtiana, A. I. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nazir, Mohd. 2010. Problem-Based Learning on Students Critical Thinking Skills in Teaching Business Education in Malaysia: A Literature Review. *American Journal of Business Education (AJBE)*. 3: 19-32.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Kencana, Jakarta.
- Novellia, Marda, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 1: 149-156.
- Nurlaela, Luthfiah & Euis Ismayati. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- Nursofah, dkk. 2018. The Effect of Research Based Learning Model and Creative Thinking Ability on Students Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Science and Education*. 2: 168-173.
- Oktafiana, N. A. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. 1: 1-12.
- Pane, Aprida & Muhammad D. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 03: 333-352.
- Prabowo, D. M. 2017. Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Rahmazatullaili, dkk. 2017. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Jurnal Tadris Matematika*. 10: 166-183.
- Ramadhan, R., dkk. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Macam-macam Pekerjaan Konstruksi Kayu. *Jurnal Pensil*. 7: 35-44.
- Reeve, Edward M. 2016. 21st Century Skills Needed by Students in Technical and Vocational Education and Training (TVET). *Asian International Journal of Social Science*. 16: 65-82.
- Runisah. 2016. The Enhancement of Students' Creative Thinking Skills in Mathematics through The 5E Learning Cycle with Metacognitive Technique. *International Journal of Education and Research*. 4: 347-360.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edutech*. 1: 211-230.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Sener, Nilay, & Erol tas. 2017. Improving of Students' Creative Thinking Through Purdue Model in Science Education. *Journal of Baltic Science Education*. 16: 350-365.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenadamedia, Jakarta.
- Setyowati, Linggar, dkk. 2019. Penerapan Model Number Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A SDN 18 Baruga Kecamatan Baruga Kota Kendari. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1: 22-30.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media, Jakarta.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Aglesindo, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung.

- Sukidjo, Murwantono. 2015. Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Model Problem Based Learning berbantuan Media Stimulan Gambar. *Jurnal Pendidikan IPS*. 2: 30-41.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Arus Media, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Suryani. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama, Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media, Jakarta.
- Ulger, Kani. 2018. The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education. *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*. 12: 1-20.
- Weranti, Selly Effa. 2017. Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo. *Journal of Information and Computer Technology Education*. 1: 32-42.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press Group, Jakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia, Jakarta.