

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
MICROSOFT SWAY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF IPAS PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

IDA FARIDA

2013053051



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *MICROSOFT SWAY* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

IDA FARIDA

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 67 dan sampel yang digunakan yaitu 44 peserta didik kelas VB dan VC, sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis dengan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat yang ditunjukkan dengan perolehan nilai $F_{hitung} (21,72) > F_{tabel} (4,35)$.

Kata Kunci: kreatif, *problem based learning*, *microsoft sway*

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING ASSISTED BY MICROSOFT SWAY MEDIA ON THE CREATIVE THINKING ABILITY OF IPAS CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STUNDENTS

By

IDA FARIDA

The problem in this study is the low level of creative thinking ability of grade V students at SD Negeri 6 Metro Barat. This study aims to determine the effect of the application of problem based learning model assisted by microsoft sway media on the creative thinking ability of IPAS students in grade V elementary school. Data collection techniques using tests. The research method used Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design research design. The population of this study amounted to 67 and the sample used was 44 students of class VB and VC, the sample was determined by purposive sampling technique. Data were analyzed by simple regression test. The results of this study indicate that there is a significant effect on the application of problem-based learning model assisted by microsoft sway media on the creative thinking ability of IPAS class V students of SD Negeri 6 Metro Barat which is indicated by the acquisition of the value of $F_{count} (21,72) > F_{table} (4.35)$.

Keyword : *creative, problem based learning, microsoft sway*

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
MICROSOFT SWAY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF IPAS PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh

IDA FARIDA

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *MICROSOFT SWAY* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Ida Farida**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053051

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

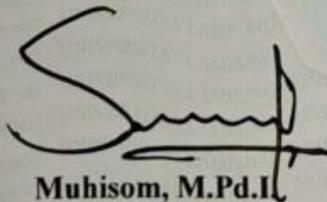
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

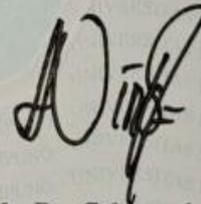
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



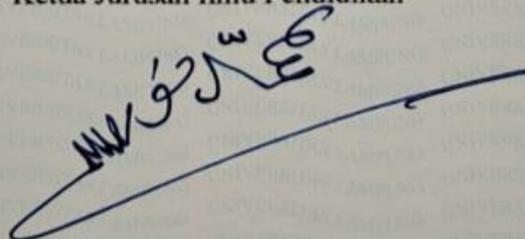
Muhisom, M.Pd.II
NIK 231502850709101

Dosen Pembimbing II



Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd.
NIK 232111920824201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

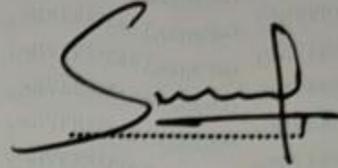


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

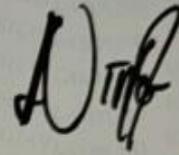
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

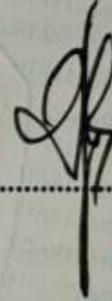
Ketua : **Muhisom, M.Pd.I.**



Sekretaris : **Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd.**



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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Februari 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Farida
NPM : 2013053051
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 4 Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Ida Farida

NPM. 2013053051

RIWAYAT HIDUP



Ida Farida dilahirkan di Tengkujuh, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada tanggal 27 Mei 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Aswan dengan Ibu Rosmaini.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Pauh Tanjung Iman lulus pada tahun 2014
2. SMP Pembangunan Kalianda lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Kalianda lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapat beasiswa KIP Kuliah. Selain itu, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu HIMAJIP tahun 2021 menjabat sebagai Staff Bidang Ilmu Pendidikan dan tahun 2022 menjabat sebagai Wakil Sekretaris Umum II. Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan kegiatan KKN dan PLP di Banjar sari, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan serta mengikuti kegiatan MBKM Kampus Mengajar yang bertempat di SDN 3 Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S. Al-Baqarah: 286)**

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Kupersembahkan tulisan ini kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Aswan dan Ibu Rosmaini, yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, dan pengorbanan yang sangat luar biasa. Namun ucapan terima kasihku pada bapak dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

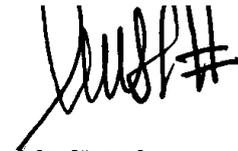
Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhisom, M.Pd.I., Dosen pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran yang luar biasa, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing II, sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
7. Drs. Muncarno, M.Pd., Dosen Pembahas, penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kepala SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SD Negeri 1 Metro Utara yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Adikku Aninda Tiara dan Nova Pratiwi yang selalu mendoakan dan memberikan semangat hingga saat ini.
14. Datuk Jafar Harun yang memberikan dukungan dan mendoakan peneliti dari awal masuk perkuliahan hingga saat ini.
15. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020 terkhusus kelas D yang membantu dan menyemangati peneliti.
16. Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) FKIP Unila terimakasih atas kebersamaan, ilmu, dan pengalaman luar biasa yang bermanfaat.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 4 Desember 2023
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ida Farida' with a stylized flourish at the end.

Ida Farida
NPM 2013053051

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| G. Ruang Lingkup Penelitian | 8 |
| II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR | |
| A. Kajian Pustaka..... | 9 |
| 1. Kemampuan Berpikir Kreatif | 9 |
| a. Pengertian Berpikir Kreatif..... | 9 |
| b. Indikator Berpikir Kreatif | 10 |
| 2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) | 11 |
| 3. Model <i>Problem Based Learning</i> | 12 |
| a. Pengertian Model Pembelajaran..... | 12 |
| b. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> | 12 |
| c. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i> | 13 |
| d. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> | 14 |
| e. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i> | 16 |
| f. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> | 18 |
| g. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> | 20 |
| 4. Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> | 21 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> | 21 |
| b. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> | 22 |
| c. Kekurangan Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> | 23 |
| B. Penelitian yang Relevan | 24 |
| C. Kerangka Pikir | 26 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 27 |

III. METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis dan Desain Penelitian..... | 28 |
| 1. Jenis Penelitian..... | 28 |
| 2. Desain Penelitian..... | 28 |
| B. <i>Setting</i> Penelitian | 29 |
| C. Prosedur Penelitian | 29 |
| D. Populasi dan Sampel..... | 30 |
| 1. Populasi | 30 |
| 2. Sampel..... | 31 |
| E. Variabel Penelitian..... | 31 |
| 1. Variabel Independen | 32 |
| 2. Variabel Dependen..... | 32 |
| F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel..... | 32 |
| 1. Definisi Konseptual..... | 32 |
| 2. Definisi Operasional..... | 33 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 34 |
| H. Instrumen Penelitian | 35 |
| I. Uji Prasyarat Instrumen Tes..... | 37 |
| 1. Uji Validitas | 37 |
| 2. Uji Reliabilitas..... | 39 |
| J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis..... | 40 |
| 1. Teknik Analisis Data..... | 40 |
| 2. Uji Prasyarat Analisis Data | 43 |
| a. Uji Normalitas | 43 |
| b. Uji Homogenitas | 43 |
| 3. Uji Hipotesis | 44 |

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Hasil Penelitian | 45 |
| 1. Pelaksanaan Penelitian | 45 |
| 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian..... | 47 |
| 3. Analisis Data Penelitian | 47 |
| 4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data | 58 |
| B. Pembahasan..... | 60 |

V. SIMPULAN DAN SARAN

| | |
|-------------------|----|
| A. Simpulan | 66 |
| B. Saran | 66 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Data Hasil Observasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat | 3 |
| 2. Sintaks <i>Problem Based Learning</i> | 17 |
| 3. Sintals <i>Problem Based Learning</i> | 18 |
| 4. Hasil Penelitian Relevan | 24 |
| 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat | 31 |
| 6. Kisi-kisi Instrumen Tes | 35 |
| 7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan <i>Problem Based Learning</i> | 36 |
| 8. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Problem Based Learning</i> | 36 |
| 9. Klasifikasi Validitas | 38 |
| 10. Hasil Uji Validitas Soal Berpikir Kreatif..... | 39 |
| 11. Klasifikasi Reliabilitas | 40 |
| 12. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik | 41 |
| 13. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran | 42 |
| 14. Jadwal dan Kegiatan | 46 |
| 15. Deskripsi Hasil Penelitian | 47 |
| 16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 48 |
| 17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 49 |
| 18. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol | 51 |
| 19. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen | 52 |
| 20. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol | 53 |
| 21. Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif..... | 55 |
| 22. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol | 56 |
| 23. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik | 58 |
| 24. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas | 58 |
| 25. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas | 59 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka Pikir | 27 |
| 2. Desain Eksperimen | 29 |
| 3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> kelas Eksperimen | 48 |
| 4. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> kelas Eksperimen | 49 |
| 5. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 50 |
| 6. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 50 |
| 7. Perbandingan Batang Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol | 51 |
| 8. Diagram Batang Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 53 |
| 9. Diagram Batang Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 54 |
| 10. Diagram Batang Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif..... | 56 |
| 11. Histogram Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol | 57 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| DOKUMEN SURAT | |
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan..... | 74 |
| 2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan..... | 75 |
| 3. Lembar Validasi Instrumen Soal | 76 |
| 4. Surat izin Uji Coba Instrumen | 82 |
| 5. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen | 83 |
| 6. Surat Izin Penelitian | 84 |
| 7. Surat Balasan Izin Penelitian | 85 |
| INSTRUMEN PENGUMPUL DATA | |
| 1. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Pretest</i> Kontrol | 87 |
| 2. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Pretest</i> Eksperimen..... | 90 |
| 3. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Posttest</i> Kontrol..... | 93 |
| 4. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik <i>Posttest</i> Eksperimen | 96 |
| 5. Pedoman Penskoran Soal | 99 |
| 6. Modul Ajar Kelas Eksperimen | 100 |
| 7. Modul Ajar Kelas Kontrol | 108 |
| DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS | |
| 1. Perhitungan Uji Validitas | 117 |
| 2. Perhitungan Uji Reliabilitas | 118 |
| 3. Perhitungan Manual Uji Validitas | 119 |
| 4. Perhitungan Manual Uji reliabilitas | 122 |
| HASIL PENELITIAN | |
| 1. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 125 |
| 2. Analisis Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Eksperimen..... | 126 |
| 3. Analisis Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Kontrol..... | 127 |
| 4. Analisis Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Eksperimen..... | 128 |
| 5. Analisis Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Eksperimen | 129 |
| 6. Analisis Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Pretest</i> Kontrol | 130 |
| 7. Analisis Nilai Tiap Indikator Berpikir Kreatif <i>Posttest</i> Kontrol..... | 131 |
| 8. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen..... | 132 |
| 9. Nilai N-Gain Kelompok Kontrol | 133 |
| 10. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 1 | 134 |
| 11. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 2 | 135 |
| 12. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik | 136 |

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 13. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen | 137 |
| 14. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 140 |
| 15. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 143 |
| 16. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 146 |
| 17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen | 149 |
| 18. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol | 150 |
| 19. Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana | 151 |
| TABEL-TABEL STATISTIK | |
| 1. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i> | 155 |
| 2. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat | 156 |
| 3. Tabel 0-Z Kurva Normal Kelas Eksperimen | 157 |
| 4. Tabel 0-Z Kurva Normal Kelas Kontrol | 158 |
| 5. Tabel Distribusi F | 159 |
| DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN | |
| 1. Dokumentasi Kegiatan Penelitian | 161 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan ialah suatu usaha sadar yang sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk tumbuh secara positif dalam pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan. Proses pembelajaran menjadi hal yang penting dalam sebuah pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik akan menghasilkan manusia yang berkualitas, mampu meraih cita-cita dan menguasai ilmu pengetahuan untuk bekal hidupnya.

Peraturan Pemerintah (PP) nomor 4 tahun (Presiden RI, 2022) tentang perubahan PP nomor 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan pada pasal 6 yang berbunyi :

Standar kompetensi lulusan pada Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan dasar difokuskan pada:

- a. persiapan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia;
- b. penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; dan
- c. penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari adanya kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran abad 21 peserta didik membutuhkan keterampilan 4C. Menurut (Masfufah, 2022:98) keterampilan atau kecakapan 4C tersebut yaitu terdiri dari *critical thinking* (kemampuan berpikir kritis), *communication* (kemampuan berkomunikasi), *collaboration* (kemampuan

dalam bekerja sama), dan *creativity* (kemampuan berpikir kreatif). Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau hal baru. Menurut (Yuliyanti dkk., 2021:31) berpikir kreatif adalah suatu aktivitas kemampuan dalam mengungkapkan atau memecahkan masalah untuk menghasilkan dan menciptakan ide-ide baru dari konsep yang di kuasai sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang memegang peranan penting dalam segala bidang kehidupan. Terbiasa berpikir kreatif akan menjadikan peserta didik yang cerdas dan inovatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif harus dimaksimalkan dan dipahami sebagai suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif sehingga akan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Kemampuan berpikir kreatif juga sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS yang ada pada kurikulum merdeka. Menurut (Sukmawijaya, 2019:30) sebagai pendidik perlu mendukung dan mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran sains. Sebagai pendidik penting untuk bisa mengarahkan peserta didik dan memberikan pengajaran yang bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Pembelajaran IPAS yang lebih berarti memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mengekspresikan ide yang mereka punya. Maka pendidik harus bisa memaksimalkan potensi dan ide mereka untuk terus berlatih keterampilan tingkat tinggi dalam pembelajaran IPAS. Pada tingkat sekolah dasar, belajar IPAS tidak hanya mengajarkan untuk menguasai konsep dan prinsip tentang alam, tetapi juga untuk memecahkan masalah.

Namun kenyataannya dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan pada tanggal 19 September 2023 kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah, saat pembelajaran peserta didik cenderung pasif dan jarang memberikan pertanyaan terkait dengan pembelajaran yang berlangsung sehingga peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitasnya, penggunaan model pembelajaran masih berpusat pada pendidik, pendidik belum menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan optimal, serta belum menggunakan media pembelajaran *microsoft sway*. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik rendah.

Permasalahan berupa kemampuan berpikir kreatif yang rendah pada peserta didik dapat diketahui melalui data observasi kegiatan pembelajaran peserta didik pada pelajaran IPAS kelas V SD N 6 Metro Barat yang diperoleh. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

| Kelas | Jumlah Peserta Didik | Indikator | Peserta Didik | Persentase (%) |
|-------|----------------------|----------------------------|---------------|----------------|
| V A | 23 | Berpikir Lancar | 11 | 48% |
| | | Berpikir Luwes | 11 | 48% |
| | | Berpikir Orisinal | 14 | 61% |
| | | Keterampilan Mengelaborasi | 9 | 39% |
| V B | 22 | Berpikir Lancar | 8 | 36% |
| | | Berpikir Luwes | 10 | 45% |
| | | Berpikir Orisinal | 12 | 54% |
| | | Keterampilan Mengelaborasi | 10 | 45% |
| V C | 22 | Berpikir Lancar | 9 | 41% |
| | | Berpikir Luwes | 10 | 45% |
| | | Berpikir Orisinal | 10 | 45% |
| | | Keterampilan Mengelaborasi | 10 | 45% |

(Sumber : Dokumentasi data observasi penelitian pendahuluan 2023)

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Ketiga kelas tersebut yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tertinggi adalah kelas A sedangkan yang paling rendah adalah kelas C. Kelas A memiliki jumlah peserta didik paling tinggi

dalam berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir orisinal. Sedangkan kelas C memiliki kemampuan berpikir kreatif paling rendah, terlihat dari jumlah peserta didik yang menguasai keempat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut kurang dari 50% jumlah peserta didik di kelasnya. Rendahnya kemampuan berpikir lancar terlihat dari kemampuan peserta didik saat pembelajaran yang menjawab dengan memberikan ide yang kurang tepat terhadap pemecahan masalah. Rendahnya kemampuan berpikir luwes terlihat dari jawaban yang diberikan peserta didik tidak bervariasi, memberikan jawaban yang tidak dari berbagai sudut pandang. Rendahnya kemampuan berpikir orisinal terlihat dari jawaban peserta didik yang menjawab tidak unik, tidak menggunakan bahasa sendiri serta rendahnya kemampuan elaborasi peserta didik terlihat dari kemampuan peserta didik yang memberikan jawaban namun jawabannya tidak rinci.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah model pembelajaran *problem based learning*. Menurut (Komalasari, 2013:58) model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kreatif dan kemampuan menyelesaikan permasalahan serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensi dari mata pelajaran. Model *problem based learning* bertujuan membantu peserta didik mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan mengembangkan solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat menurut (Masrinah, 2019:928) kelebihan dari model *problem based learning* dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan di luar sekolah, melatih keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah serta melatih peserta didik untuk berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh

karena dalam proses pembelajarannya peserta didik dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek. Penjelasan tersebut juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani dan Khairuna, 2022:8405) bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *flashbone* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Seiring berkembangnya zaman, pendidik dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif yaitu dengan menggunakan model yang dibantu dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik memperjelas materi yang di sampaikan. Salah satu media yang diapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *microsoft sway*. Adapun kelebihan dari media *microsoft sway* dibanding dengan aplikasi lainnya menurut Istiqomah (dalam Listianah 2022:626) adalah sebagai berikut.

1. Memiliki banyak desain yang bisa dipilih untuk memperindah pengguna dalam membuat berbagai karya seperti video, musik, gambar, link, dan sebagainya
2. Terdapat konten seperti foto dan video yang bisa dipilih dan langsung tersimpan di cloud karena *sway app* terhubung dengan awan
3. Aplikasi *sway* akan langsung bisa dibentuk ulang sebagai slide presentasi pada saat membuka melalui gadget, laptop, atau computer
4. *Sway* mempermudah penggunaanya untuk berkolaborasi dengan pengguna lain.

Media *microsoft sway* dapat menyajikan teks materi pembelajaran dan gambar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut di dukung oleh (Harefa et al., 2019:28) *microsoft sway* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah, selain itu peserta didik dapat mengakses materi tersebut secara online melalui link yang telah dibagi oleh guru. Sehingga *microsoft sway* dapat meningkatkan minat, fokus dan aktifnya peserta didik saat belajar.

Model pembelajaran *problem based learning* yang dipadukan dengan media *microsoft sway* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan media *microsoft sway* juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Penjelasan tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Indihartati, 2022:234) media *sway* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Terlihat perbedaan tingkat kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki oleh peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh skor lebih tinggi dari kelas terkontrol untuk indikator memahami masalah, merencanakan penyelesaian dan menyelesaikan perencanaan, maka dengan menggunakan media *microsoft sway* pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
4. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* secara optimal.
5. Belum menggunakan media pembelajaran *microsoft sway* .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* (X) dan kemampuan berpikir kreatif (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah ada Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar agar saat menjadi pendidik dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta dapat menjadi pendukung untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

Manfaat secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu bagi.

1. Peserta didik

Peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran IPAS dengan adanya penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*.

2. Pendidik
Memberikan informasi bagi pendidik, sehingga pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik, terutama yang kemampuan berpikir kreatifnya masih rendah sehingga dapat ditingkatkan.
3. Kepala Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 6 Metro Barat.
4. Peneliti
Penelitian ini menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya tentang model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* dan pengalaman mengenai penelitian eksperimen.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu
Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen.
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian
Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian
Ruang lingkup objek penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*, kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian
Ruang lingkup tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian
Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif ini sangat diperlukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan. Menurut (Molina dkk., 2021:188) Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Selanjutnya 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.

Kreatif dan kreativitas memiliki hubungan yang erat, karena kreativitas merupakan hasil yang diperoleh dari terlatihnya kemampuan berpikir kreatif. Menurut (Sulaeman, 2016:15) berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada seseorang atau berpikir untuk menghasilkan hal baru bagi dirinya. Adanya kemampuan berpikir kreatif dapat menemukan hal-hal baru untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan gagasan atau ide-ide baru dan orisinal sebagai alternatif untuk memecahkan suatu permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki seseorang dapat memunculkan kreativitas untuk menghasilkan hal-hal yang baru.

b. Indikator Berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan penilaian yang meliputi 4 indikator dari berpikir kreatif, yaitu: berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan keterampilan mengelaborasi. Menurut Filsaisme (dalam Astuti, 2018:160) indikator berpikir kreatif yaitu merupakan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaraan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau orisinalitas (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Selanjutnya menurut (Andiyana dkk., 2018:241) terdapat empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Selaras dengan pendapat tersebut menurut Munandar (dalam Qomariyah, 2021:243) indikator berpikir kreatif meliputi 4 indikator, yaitu.

(1) Berpikir lancar (*fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada empat indikator berpikir kreatif. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif yang peneliti gunakan mengacu pada indikator berpikir kreatif menurut Munandar (dalam Qomariyah, 2021:243), yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*) dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).

2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kurikulum merdeka memiliki beberapa kebijakan baru. IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka yang merupakan gabungan antara IPA dan IPS berdasarkan keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022. Selaras dengan penjelasan tersebut, menurut (Wijayanti, 2023:2102) jika sebelumnya pada Kurikulum 2013 pembelajaran IPA dibelajarkan terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS tentunya memberi tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik.

Menurut (Barlian, 2022:2110) salah satu hal baru yang ada dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka tersebut kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum sebaiknya dilakukan secara berkualitas dengan menerapkan pembelajaran yang ideal. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran yang dilakukan secara berkualitas dengan menerapkan pembelajaran yang ideal yang mampu mendorong kreativitas peserta didik.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang diperlukan pendidik untuk merancang suatu proses pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas.

Menurut (Saefuddin & Berdiati, 2014:48) model pembelajaran adalah 'kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran'.

Model pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Isrok'atun & Amelia, 2018:27) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya pendapat tersebut di dukung oleh (Hamiyah & Jauhar, 2014:57) model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual suatu rancangan pembelajaran yang direncanakan secara sistematis yang berfungsi sebagai pendoman pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Menurut (Koeswanti, 2018:7) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* membantu peserta didik dalam

mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan.

Menurut (Erwin, 2018:149) model *problem based learning* merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut (Komalasari, 2013:58) *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kreatif dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada permasalahan nyata atau yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat berpikir kreatif dan terampil dalam memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* mempunyai tujuan dalam penerapannya. Tujuan model *problem based learning* seperti yang diungkapkan (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. Selanjutnya menurut (Junaidi, 2020:30) tujuan penerapan model *problem based learning* ada tiga yaitu sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa
3. Memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan sendiri kemampuan berpikir secara mandiri.

Tujuan dari model *problem based learning* mendorong peserta didik untuk menguasai, memahami dan memudahkan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut didukung oleh (Hosnan, 2014:298) menjelaskan bahwa tujuan utama dari model PBL bukan sekedar menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan peserta didik itu sendiri yang secara aktif dapat memperoleh pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model *problem based learning* adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah, belajar secara mandiri serta secara aktif memperoleh pengetahuannya sendiri.

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri termasuk model *problem based learning*. Menurut (Abidin, 2016:161) pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Masalah menjadi titik awal pembelajaran.
2. Masalah yang digunakan dalam masalah yang bersifat kontekstual dan otentik.
3. Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta kompetensi peserta didik.
4. Berorientasi pada pengembangan belajar mandiri.
5. Memanfaatkan berbagai sumber belajar.
6. Dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas, kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
7. Menekankan pentingnya memperoleh ketrampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan.

8. Mendorong peserta didik agar mampu berpikir tingkat tinggi: analisis, sintesis, dan *evaluative*.
9. Diakhiri dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran.

Menurut Tan (dalam Rusman 2014:232) karakteristik pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
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.

Karakteristik model *problem based learning* memiliki kesesuaian dengan langkah dari model ini, seperti pendapat menurut (Setyo dkk., 2020:20) model *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Pembelajaran di mulai dengan penyajian masalah autentik peserta didik.
2. Pembelajaran di desain agar berpusat pada peserta didik.
3. Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber.
4. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan memastikan proses dan tujuan pembelajaran tercapai.
5. Adanya proses penyampaian hasil dalam bentuk produk atau proyek.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki karakteristik pembelajaran yang di mulai dengan menyajikan permasalahan kepada peserta didik yang berhubungan dengan dunia nyata dan peserta didik dituntut untuk aktif bersama-sama mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya serta mencari solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dan melakukan evaluasi di akhir pembelajarannya.

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

Terdapat langkah-langkah dalam model *problem based learning*.

Adapun langkah-langkah dalam model *problem based learning* menurut Arends, Richard I (dalam Mulyani, 2021:14) terdiri dari 5 fase yaitu.

1. Fase 1, Orientasi peserta didik kepada masalah
Ketika pembelajaran akan dimulai seorang pendidik akan menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan memberikan motivasi agar peserta didik dapat aktif dalam pemecahan masalah serta pendidik menjelaskan bagaimana proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu, pendidik juga melaksanakan orientasi dengan cara menghubungkan materi pembelajaran yang lalu dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga akan muncul permasalahan untuk diselesaikan.
2. Fase 2, Mengorganisasikan peserta didik
Pendidik membantu peserta didik untuk dapat mengorganisasikan proses pembelajaran misalnya dengan mengelompokkan peserta didik dan membagi tugas pada peserta didik.
3. Fase 3, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok
Pada fase ini pendidik berperan sebagai fasilitator dan harus mampu mendorong peserta didik untuk bisa mengumpulkan informasi, pengumpulan data sampai dapat memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran dan membantu mencari solusi serta dapat membantu peserta didik agar memiliki kreativitas dalam belajar. Pendidik juga memiliki peran untuk memotivasi peserta didik jika peserta didik jenuh saat mencari solusi dalam pemecahan masalah.
4. Fase 4, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Pendidik membantu peserta didik agar bisa merencanakan dan menyiapkan hasil dari diskusi berupa laporan untuk dipresentasikan dengan baik ke depan kelas.

5. Fase 5, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 Pada fase ini pendidik membantu peserta didik dalam melaksanakan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan langkah langkah yang dilaksanakan peserta didik agar tercapai semua kompetensi yang di lakukan oleh peserta didik. Pendidik membantu mengevaluasi apakah tujuan dari pembelajaran telah tercapai atau belum, dilihat dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Tabel 2. Sintaks *Problem Based Learning*

| Tahap | Aktivitas Pendidik | Aktivitas Peserta Didik |
|---|---|---|
| 1. Kegiatan Pendahuluan | | |
| 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 masalah tersebut. | Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar. |
| 2. Kegiatan Inti | | |
| 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. |
| 3. Kegiatan Penutup | | |
| 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 melakukan refleksi terhadap penyelidikan. |

(Sumber: Arends dalam Mudlofir, 2015:439)

Pendapat di atas juga selaras dengan pendapat menurut (Shofiya, 2018:35) sintaks dalam *problem based learning* secara umum adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Sintaks *Problem Based Learning*

| Fase atau Tahap | Aktivitas Pendidik |
|---|--|
| Fase 1, Mengorientasikan peserta didik pada masalah | Pendidik menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendiskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri. |
| Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar | Pendidik membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu. |
| Fase 3 Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok | Pendidik mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, mencari penjelasan dan solusi. |
| Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya | Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya siswa yang sesuai seperti laporan. |
| Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan. |

(Sumber: Shofiya, 2018:35)

Berdasarkan pendapat di atas maka ada 5 langkah pada model *problem based learning*, maka pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut Arends (dalam Mudlofir, 2015:439) 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. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam pembelajaran, setiap model pasti memiliki kelebihan. Menurut (Shoimin, 2014:132) kelebihan model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik didorong untuk mewakili kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata

2. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok
5. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi
6. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri
7. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka
8. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Menurut (Masrinah, 2019:928) kelebihan dari model PBL adalah membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah, melatih keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya peserta didik dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

Selain pendapat di atas menurut (Junaidi, 2020:31) menyebutkan kelebihan dari model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
2. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah, dan membantu meningkatkan ketrampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasakanskema yang dimiliki peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan berkaitan dengan kehidupan nyata.
5. Proses pembelajaran melalui model *problem based learning* dapat membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga apabila menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sudah mempunyai kemampuan untuk menyelesaikannya.
6. Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam penerapan model *problem based learning* ini sangat bagus dalam mendukung proses pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik sehingga dapat memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

g. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* juga memiliki kekurangan atau kelemahan. Menurut (Shoimin, 2014:132) kekurangan model *problem based learning* sebagai berikut.

1. *Problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Model ini lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Pada suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Menurut (Masrinah, 2019:928) kekurangan dari model *problem based learning* adalah seringnya peserta didik menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, selain itu juga model *problem based learning* memerlukan waktu yang relatif lebih lama dari pembelajaran konvensional serta tidak jarang peserta didik menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah.

Selanjutnya, kekurangan *problem based learning* menurut (Junaidi, 2020:32) sebagai berikut.

1. Menentukan masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik sangat memerlukan keterampilan dan kemampuan pendidik.
2. Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Mengubah kebiasaan peserta didik dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari pendidik menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan masalah merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapannya model *problem based learning* ini memiliki kelemahan yaitu memerlukan waktu persiapan yang matang, dalam menentukan masalah tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik serta keragaman kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.

4. Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Keadaan teknologi pendidikan saat ini membantu dalam proses pembelajaran. Banyak aplikasi dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran, salah satunya aplikasi *sway*. Didukung oleh pendapat (Harefa et al., 2019:28) menjelaskan bahwa *microsoft sway* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah, selain itu peserta didik dapat mengakses materi tersebut secara online melalui link yang telah dibagi oleh pendidik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam pembelajaran, membuat presentasi adalah media *microsoft sway*. Pendapat tersebut di dukung oleh (Mujahidin et al., 2021:554) media *sway* merupakan produk dari *microsoft* sebagai aplikasi digital *story telling* yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan presentasi, rangkuman dan dokumen menarik lainnya. Selanjutnya menurut (Suherman dkk., 2019:156) *microsoft sway* adalah aplikasi dari *microsoft office* berbasis web yang memungkinkan pengguna dalam membuat presentasi multimedia secara online, selain itu *sway* merupakan aplikasi berbasis media penyimpanan awan, maksudnya adalah pengguna hanya menyimpan kontennya saja sehingga terhubung ke perangkat atau jaringan sosial yang dimiliki si pengguna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *microsoft sway* adalah *microsoft office* berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam

memahami materi pembelajaran dengan mudah serta peserta didik dapat mengakses secara *online* melalui link yang dibagikan.

b. Kelebihan Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Media pembelajaran *microsoft sway* memiliki kelebihan. Menurut Istiqomah (dalam Listianah 2022:626) kelebihan aplikasi *sway* dibandingkan aplikasi presentasi lainnya adalah sebagai berikut.

1. Memiliki banyak desain yang bisa dipilih untuk memperindah pengguna dalam membuat berbagai karya seperti video, musik, gambar, link, dan sebagainya
2. Terdapat konten seperti foto dan video yang bisa dipilih dan langsung tersimpan di cloud karena *sway app* terhubung dengan awan
3. Aplikasi *sway* akan langsung bisa dibentuk ulang sebagai slide presentasi pada saat membuka melalui *gadget*, laptop, atau komputer
4. *Sway* mempermudah penggunaanya untuk berkolaborasi dengan pengguna lain.

Selanjutnya, menurut (Ardian, 2020:73) kelebihan pada *microsoft sway* diantaranya sebagai berikut.

1. Bisa digunakan sebagai media audio, video, gambar tanpa harus mengunduhnya.
2. Desain sesuai dengan keinginan guru agar tampilan lebih menarik.
3. Dapat menambahkan absensi dan soal yang sudah dibuat pada *microsoft form*.
4. Pendidik dapat melihat siapa saja yang berpartisipasi.
5. Apabila koneksi tidak bagus, maka absensi atau soal yang sudah ditambahkan otomatis beralih menjadi link.

Menurut (Mujahidin dkk., 2021:555) kelebihan media *microsoft sway* adalah sebagai berikut.

1. Mudah dalam penggunaannya. Kita bisa menambahkan konten seperti teks, audio, visual ataupun gambar dan selebihnya *sway* bisa mengkreasikan pada tampilannya.
2. Dapat diakses di perangkat apapun seperti handphone, komputer, laptop ataupun tablet.
3. Bisa meningkatkan kreativitas guru dalam membuat tampilan yang lebih baik dan menarik.
4. Bisa ditambahkan absensi dan juga soal pertanyaan yang telah dibuat di *microsoft form*.

5. Pendidik bisa melihat siapa saja yang telah membuka tugas yang kita berikan.
6. Disaat jaringan sedang tidak baik maka absen ataupun soal yang telah diberikan otomatis akan berubah menjadi sebuah link.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *microsoft sway* yaitu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media audio, video, gambar tanpa harus mengunduhnya serta memiliki banyak desain untuk memperindah tampilannya dan memudahkan pengguna untuk berkolaborasi dengan pengguna lain.

c. Kekurangan Media Pembelajaran *Microsoft Sway*

Media pembelajaran *microsoft sway* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya yaitu memerlukan koneksi internet yang memadai ketika membuat dan menggunakannya. Pendapat tersebut di dukung oleh (Ardian, 2020:73) kekurangan *microsoft sway* hanyalah pengaruh internet, sangat diperlukan koneksi internet yang cukup memadai ketika seseorang pendidik ingin membuat media interaktif ini. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Mujahidin dkk., 2021:555) kekurangan media *microsoft sway* adalah tidak dapat digunakan disaat tidak terhubung pada jaringan internet dan jaringan harus stabil disaat mengakses *sway*.

Akses media *microsoft sway* hanya dapat dilakukan secara *online*. Menurut (Untari, 2023:244) penggunaan media *microsoft sway* hanya dapat diakses secara *online* dan diakses pada *handhpone*. Kekurangan *sway* yang sangat minim, diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media *sway* adalah memerlukan jaringan internet yang cukup untuk

mengaksesnya, tidak bisa digunakan jika tidak terhubung pada internet dan serta media hanya dapat di akses secara *online* melalui *handphone*.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan seseorang dan mendapat hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Adapun hasil penelitian relevan yang memiliki persamaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Penelitian Relevan

| No | Nama (Tahun) dan Judul Penelitian | Persamaan | Hasil Penelitian |
|----|---|---|---|
| 1 | Wulandari, Misdalina, dan Tanzimah (2023). Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memahami Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 33 Palembang. | Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel X yaitu menggunakan model <i>problem based learning</i> dan pada variabel Y berpikir kreatif yang terdiri dari kelancaran (<i>fluency</i>), keluwesan (<i>flexibility</i>), keaslian atau orinilitas (<i>origanility</i>), dan elaborasi (<i>elaboration</i>), serta subjek nya yaitu peserta didik kelas V sekolah dasar. | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model <i>problem based learning</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Terlihat dari nilai thitung= 5,112 dan nilai ttabel= 1,673 dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 55$, maka $5,112 \geq 1,673$ dengan demikian thitung \geq ttabel, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> terhadap kemampuan berpikir peserta didik. |
| 2 | Silalahi, Purba, dan Siahaan (2022). Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 di Kelas v SD N 091435 Manik Saribu. | Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel X yaitu menggunakan model <i>problem based learning</i> dan pada variabel Y berpikir kreatif, serta subjek yang di teliti memiliki persamaan kelas yaitu kelas V sekolah dasar. | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model <i>problem based learning</i> berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 di kelas V SD. Maka diperoleh thitung $>$ ttabel atau $69,39 > 1,721$ maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 di kelas V SD N 091435 Manik Saribu. |

| No | Nama (Tahun) dan Judul Penelitian | Persamaan | Hasil Penelitian |
|----|---|--|--|
| 3 | Gandasari, dan Setyasto (2021). Keefektifan Model <i>Problem-Based Learning</i> Berbantuan <i>Microsoft Sway</i> terhadap Hasil Belajar PPKn. | Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan model berbantuan media yang sama yaitu menggunakan model <i>problem based learning</i> dalam pembelajarannya yang berbantuan media yaitu <i>microsoft sway</i> untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai model pembelajaran <i>problem-based learning</i> berbantuan <i>microsoft sway</i> efektif terhadap hasil belajar. Terlihat dari thitung adalah 4,845569, sedangkan nilai ttabel yaitu 1,9925. Karena thitung 4,845569 > ttabel 1,9925 maka H ₀ ditolak. Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>problem-based learning</i> berbantuan <i>microsoft sway</i> efektif terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang, dengan nilai n-gain sebesar 0,42391304 pada kelas eksperimen yang masuk dalam kategori sedang dan nilai n-gain sebesar 0,08634 pada kelas kontrol dengan kategori rendah. Hal itu menandakan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model <i>problem-based learning</i> berbantuan <i>microsoft sway</i> lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model <i>problem based learning</i> berbantuan gambar. |
| 4 | Pratama (2023). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri 52 Kota Bengkulu. | Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel X yaitu menggunakan model <i>problem based learning</i> , pada variabel Y berpikir kreatif, subjek yang diteliti memiliki persamaan kelas yaitu kelas V sekolah dasar, menggunakan metode kuasi eksperimen dan teknik pengambilan <i>purposive sampling</i> . | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model <i>problem based learning</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 52 Kota Bengkulu. terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar untuk pretest kelas eksperimen dengan posttest kelas eksperimen. jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atau H _a diterima dan H ₀ ditolak. |
| 5 | Hagi dan Mawardi (2021). Model <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Sekolah | Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan model <i>problem based learning</i> dan yang dipengaruhi adalah kemampuan berpikir kreatifnya yang | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>problem base learning</i> dapat mengembangkan atau meningkatkan keterampilan berpikir kreatif yang selanjutnya berkorelasi signifikan dengan |

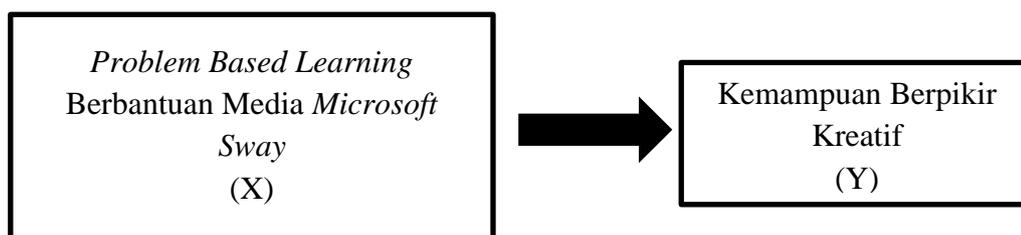
| No | Nama (Tahun) dan Judul Penelitian | Persamaan | Hasil Penelitian |
|----|---|--|--|
| | Dasar. | mencakup 4 indikator meliputi : (1) Kelancaran, (2) Orisinil, (3) Keluwesan, dan (4) Elaborasi serta subjek dalam penelitian tersebut adalah peserta didik kelas V sekolah dasar. | hasil belajar siswa. Dilihat dari perolehan skor rata-rata kelas pada siklus I, 41 atau sebesar 62,75% dan siklus II sebanyak 2,81 atau sebesar 70,25 %. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. |
| 6 | Astuti, Wahyudi, dan Indarini (2018). Efektivitas Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dan <i>Problem Solving</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas 4. | Persamaan penelitian ini menggunakan model <i>problem based learning</i> , pada variable terikatnya terhadap kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan 4 indikator yaitu kelancaran (<i>fluency</i>), keluwesan (<i>flexibility</i>), keaslian atau orisinalitas (<i>originality</i>), dan elaborasi (<i>elaboration</i>), menggunakan metode penelitian <i>kuasi eksperimen desain nonequivalent control group design</i> . | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>problem based learning</i> lebih efektif dibanding model <i>problem solving</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif. Terlihat dari uji prasyarat menunjukkan kedua kelompok homogen dan berdistribusi normal. Uji T menggunakan uji t Independent Sample Test menunjukkan thitung > t tabel yaitu 10,148 > 2,0281 dan signifikan 0,000 < 0,05 yang berarti H ₀ ditolak dan H _a diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas yang signifikan. |

C. Kerangka Pikir

Kegiatan belajar yang belum maksimal akan berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran. Model *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Model *problem based learning* mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pemecahan masalah. Selain itu, pendidik juga dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif yaitu dengan cara menggabungkan model pembelajaran dengan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *microsoft sway*. Penggunaan media *microsoft sway* dapat menciptakan

pembelajaran yang lebih aktif dan tidak hanya berpusat kepada pendidik namun juga melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➔ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

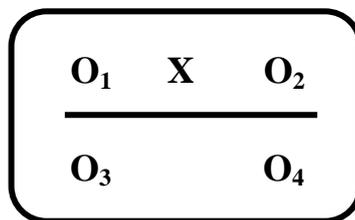
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019:16) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut (Sugiyono, 2019:118), *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Quasi experimental design yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran

problem based learning dengan media *power point*. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

(Sumber: Sugiyono, 2019:120)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro barat, peserta didik kelas VB yang berjumlah 22 peserta didik dan kelas VC yang berjumlah 22 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.

2. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 6 Metro Barat menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SD tersebut penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
3. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kontrol.
4. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk uraian (*essay*).
5. Menguji coba instrumen tes di SD Negeri 1 Metro Utara
6. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
7. Memberikan *pretest* pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
8. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *power point*.
9. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
10. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
11. Membuat laporan hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta

didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 67 peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

| No | Kelas | Σ Peserta Didik |
|----|----------|------------------------|
| 1 | VA | 23 |
| 2 | VB | 22 |
| 3 | VC | 22 |
| | Σ | 67 |

(Sumber: Daftar nama peserta didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat)

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dari populasi dengan pertimbangan tertentu.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena mempertimbangkan dari data hasil observasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 44 peserta didik yang terdiri dari 22 peserta didik dari kelas VB sebagai kelas kontrol dan 22 peserta didik dari kelas VC sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase kemampuan berpikir kreatif paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat meningkat atau tidak setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan untuk dipelajari. Menurut (Sugiyono, 2019:67) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang

berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel independen biasa disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* (X). Variabel independen ini akan memengaruhi kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik.

2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik (Y). Kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas.

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway*
Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan dari kehidupan dunia nyata atau dalam konteks kehidupan nyata untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah. Media *microsoft sway* adalah *microsoft office* berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas sebagai alternatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah untuk belajar berpikir kreatif dan terampil dalam memecahkan masalah, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Adapun langkah-langkah yang digunakan pada model *problem based learning* yaitu 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. Penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran dibantu dengan media *microsoft sway* yaitu media berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide baru atau gagasan untuk digunakan sebagai solusi dari pemecahan masalah. Pengukuran tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan dengan menggunakan test berupa *pretest* dan *posttest*. Soal tersebut berisikan empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu: berpikir lancar (*fluency thinking*),

berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*) dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut (Rukajat, 2018:37) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Teknik Non test

Teknik nontes yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung objek yang diteliti. Menurut (Sugiyono, 2019:203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pengolahan bukti dan keterangan. Menurut (Sugiyono, 2019:314) Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

1. Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*. Pada penelitian ini instrument tes yang digunakan adalah berbentuk soal uraian yang di susun sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexible thinking*), berpikir orisinal (*original thinking*) dan keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*). Data tersebut diambil dari hasil *pretest* dan *posttest*, baik pada kelas eksperimen atau kelas kontrol.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

| Tujuan Pembelajaran | Indikator Ranah Kognitif | Indikator Berpikir Kreatif | Jumlah Soal | Soal yang Dipakai |
|---|---|---|--|-------------------|
| 1. Peserta didik menceritakan kembali berdasarkan interpretasinya mengenai perubahan lingkungan di sekitar mereka | Peserta didik mampu menelaah konsep perubahan lingkungan. C4 | Berpikir lancar : peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah. | 1, 2 | 1, 2 |
| | | Berpikir luwes : peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut). | 3, 4, 5 | 3, 5 |
| | 2. Peserta didik memahami bahwa kondisi lingkungan dan struktur muka bumi dapat berubah | Peserta didik mampu menyimpulkan perubahan lingkungan. C5 | Berpikir Orisinal : peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami) | 6, 7, 8 |
| Keterampilan mengelaborasi : | | | 9, 10 | 9, 10 |

| Tujuan Pembelajaran | Indikator Ranah Kognitif | Indikator Berpikir Kreatif | Jumlah Soal | Soal yang Dipakai |
|---------------------|--|--|-------------|-------------------|
| | mengelaborasi pemahaman perubahan lingkungan. C6 | peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban | | |

(Sumber: Analisis peneliti)

2. Instrumen Non Tes

Teknik nontes salah satunya adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan *Problem Based Learning*

| No | Sintaks model <i>problem based learning</i> | Aspek yang dinilai (proses) | Teknik penilaian | Instrumen |
|----|--|---|------------------|-----------|
| 1 | Orientasi masalah | Identifikasi masalah | Observasi | Rubrik |
| 2 | Pengorganisasian untuk belajar | Aktif berdiskusi dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Observasi | Rubrik |
| 3 | Membimbing penyelidikan individu atau kelompok | Melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah | Observasi | Rubrik |
| 4 | Mengembangkan dan menyajikan hasil | Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya | Observasi | Rubrik |
| 5 | Analisis dan evaluasi | Membuat kesimpulan dari materi pelajaran | Observasi | Rubrik |

(Sumber: Arends dalam Mudlofir, 2015:439)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning*

| Aktivitas Peserta Didik | Kriteria | | | |
|--|---|--|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Orientasi masalah (Identifikasi Masalah) | Peserta didik tidak lancar mengidentifikasi masalah | Peserta didik kurang lancar mengidentifikasi masalah | Peserta didik cukup lancar mengidentifikasi masalah | Peserta didik lancar dalam mengidentifikasi |

| Aktivitas Peserta Didik | Kriteria | | | |
|---|--|--|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | | si masalah |
| Pengorganisasi an untuk belajar (Aktif berdiskusi dan membagi tugas dalam penyelesaian masalah) | Peserta didik tidak aktif dalam berdiskusi kelompok dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi kelompok dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik cukup aktif dalam berdiskusi kelompok dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah | Peserta didik aktif dalam berdiskusi kelompok dan membagi tugas dalam menyelesaikan masalah |
| Membimbing penyelidikan individu atau kelompok (Melakukan penyelidikan, menggali informasi, sehingga mampu menyelesaikan masalah) | Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi untuk memecahkan masalah | Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi untuk memecahkan masalah | Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi untuk memecahkan masalah | Peserta didik mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi untuk memecahkan masalah |
| Mengembangkan dan menyajikan hasil (Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya) | Peserta didik tidak dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan tidak percaya diri | Peserta didik tidak dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan cara kurang percaya diri | Peserta didik dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan kurang percaya diri | Peserta didik dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan percaya diri |
| Analisis dan evaluasi (Membuat kesimpulan dari materi pelajaran) | Peserta didik tidak berani menyimpulkan materi yang dipelajari | Peserta didik kurang berani menyimpulkan materi yang dipelajari | Peserta didik cukup berani menyimpulkan materi yang dipelajari | Peserta didik berani menyimpulkan materi yang dipelajari |

(Sumber: Analisis peneliti)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas merupakan suatu tes yang dilakukan dan yang akan diukur sehingga dapat menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat. Instrumen yang valid berarti alat

ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menguji validitas atau kesahihan butir soal tes uraian, digunakan rumus korelasi *product moment* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor.

Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \cdot \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

X = Skor item

Y = Skor total

(Sumber: Muncarno, 2017:57)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

| Nilai koefisien korelasi | Kriteria Validitas |
|--------------------------|--------------------|
| $0,00 < r_{xy} < 0,20$ | Sangat rendah |
| $0,20 < r_{xy} < 0,40$ | Rendah |
| $0,40 < r_{xy} < 0,60$ | Sedang |
| $0,60 < r_{xy} < 0,80$ | Tinggi |
| $0,80 < r_{xy} < 1,00$ | Sangat tinggi |

(Sumber: Arikunto, 2013:78)

Validitas soal tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal uraian yang dilakukan pada hari senin 6 November 2023 di SD Negeri 1 Metro Utara pada kelas VB dengan jumlah responden sebanyak 28 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan

Microsoft Office Excel 2010. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes uraian kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Soal Berpikir Kreatif

| No. Item | | Uji Validitas | | |
|----------|---------|---------------|-------------|-------------|
| Diajukan | Dipakai | r_{hitung} | r_{tabel} | Status |
| 1 | 1 | 0,622 | 0,374 | Valid |
| 2 | 2 | 0,620 | 0,374 | Valid |
| 3 | 3 | 0,642 | 0,374 | Valid |
| 4 | | 0,249 | 0,374 | Tidak Valid |
| 5 | 5 | 0,597 | 0,374 | Valid |
| 6 | | 0,258 | 0,374 | Tidak Valid |
| 7 | 7 | 0,648 | 0,374 | Valid |
| 8 | 8 | 0,618 | 0,374 | Valid |
| 9 | 9 | 0,676 | 0,374 | Valid |
| 10 | 10 | 0,551 | 0,374 | Valid |

(Sumber: Hasil pengolahan data Uji Coba Instrumen Tahun 2023)

Pada tabel 8 menunjukkan bahwa dari 10 butir soal dapat diperoleh 8 soal yang dinyatakan valid dan 2 dinyatakan tidak valid, sehingga 8 soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Dari 8 butir soal yang valid terlihat r_{hitung} pada butir soal nomor 1,2,3,7,8,9 dengan kategori “tinggi” dan butir soal nomor 5 dan 10 dengan kategori “sedang”. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 1, halaman 117).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrument dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_i$ = varians skor tiap-tiap item
 σ_{total} = varians total
 (Sumber: Kasmadi & Sunariah, 2014: 79)

Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut.

Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas

| No | Nilai Koefisien reliabilitas | Tingkat reliabilitas |
|----|------------------------------|----------------------|
| 1 | 0,00- 0,20 | Sangat rendah |
| 2 | 0,21- 0,40 | Rendah |
| 3 | 0,41-0,60 | Sedang |
| 4 | 0,61- 0,80 | Kuat |
| 5 | 0,81- 1,00 | Sangat kuat |

(Sumber: Arikunto, 2013:109)

Berdasarkan jumlah butir soal yang valid sebanyak 8 butir soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,710$ (lampiran 2, halaman 118). Hasil tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} (0,710) > r_{tabel} (0,381)$ dengan ini instrumen dinyatakan **reliabel**. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas **kuat**, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif (Kognitif)

Nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

(Sumber: Kunandar, 2013:126)

b. Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif

Menghitung nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

(Sumber: Kunandar, 2013:126)

c. Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{Skor perolehan peserta}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 12. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

| No | Persentase Keberhasilan | Kriteria |
|----|-------------------------|----------------|
| 1 | $95 \leq PK \leq 100$ | Sangat Kreatif |
| 2 | $80 \leq PK < 95$ | Kreatif |
| 3 | $65 \leq PK < 80$ | Cukup Kreatif |
| 4 | $55 \leq PK < 65$ | Kurang Kreatif |
| 5 | $PK < 55$ | Tidak Kreatif |

(Sumber : Akbar dalam Nada, 2018:221)

d. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

(Sumber: Arikunto, 2013:184)

e. Presentase Keterlaksanaan Model *Problem Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1- 4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013:52)

Tabel 13. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

| Persentase Aktivitas | Kategori |
|-----------------------|---------------------|
| $0\% \leq P < 20\%$ | Sangat Kurang Aktif |
| $20\% \leq P < 40\%$ | Kurang Aktif |
| $40\% \leq P < 60\%$ | Cukup Aktif |
| $60\% \leq P < 80\%$ | Aktif |
| $80\% \leq P < 100\%$ | Sangat Aktif |

(Sumber: Arikunto, 2013:52)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) seperti yang diungkapkan (Muncarno, 2017:71) sebagai berikut.

Rumus utama pada metode Uji *Chi Kuadrat* (χ^2).

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

Keterangan:

χ^2 = nilai chi kuadrat hitung
 f_o = frekuensi hasil pengamatan
 f_h = frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama.

Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_o : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data

H_a : ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen. (Sumber: Muncarno, 2017:65)

3. Uji Hipotesis

Uji Regresi Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat, maka digunakan analisis regresi sederhana. Menurut (Muncarno, 2017:105) langkah-langkah regresi sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- \hat{Y} : Variabel terikat
- a : Konstanta (harga \hat{Y} jika $X = 0$)
- b : Konstanta
- X : Variabel bebas

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Rumusan hipotesis yaitu :

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 21,72 dan F_{tabel} sebesar 4,35 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway*.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik, terutama yang kemampuan berpikir kreatifnya masih rendah sehingga dapat ditingkatkan.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dengan menyediakan fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran khususnya menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi, gambaran dan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft sway* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Metro Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Bandung: Refika Adi.
- Andiyana, M. A., R. Maya, and W. Hidayat. 2018. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Datar." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 1(3):239–48. doi: 10.25134/jes-mat.v8i2.5609.
- Ardian, Satrio, Wulani Kisty Hasanah, and Fairuz Imtinan Rana. 2020. "Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsfot Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah." *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah* 3(2):66–74.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Astuti, Wahyu Puji, Wahyudi, and Endang Indarini. 2018. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(2):159–66. doi: <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15349>.
- Barlian, Ujang Cepi, Siti Solekah, and Puji Rahayu. 2022. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Journal of Educational and Language Research* 10(1):1–52. doi: 10.21608/pshj.2022.250026.
- Erwin, Widadsworo. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Gandasari, Nimas, and Novi Setyasto. 2021. "Keefektifan Model Problem-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn." *Joyful Learning Journal* 10(1):37–41.
- Hagi, Nanda Afrita, and Mawardi. 2021. "Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(2):463–71. doi: 10.31004/edukatif.v3i2.325.

- Hamiyah, Nur, and Muhammad Jauhar. 2014. *Staregi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Harefa, Nelius, Novia Fransisca Dewi Silalahi, Elferida Sormin, Leony Sanga Lamsari Purba, and Sumiyati Sumiyati. 2019. "The Difference of Students' Learning Outcomes with Project Based Learning Using Handout and Sway Microsoft 365." *Jurnal Pendidikan Kimia* 11(2):24–30. doi: 10.24114/jpkim.v11i2.14459.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indihartati, Sri. 2022. "Implementasi Media Sway Pada Materi Kalor Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Ungaran Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Profesi Keguruan* 8(2):234–47.
- Isrok'atun, and Rosmala Amelia. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Junaidi. 2020. "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis." *Jurnal Socius* 9(1):25–35. doi: 10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767.
- Kasmadi, and N. S. Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbudristek BSKAP. 2022. *Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.
- Koeswanti, Henny Dewi. 2018. *Eksperimen Model Kooperatif Learning Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis*. Salatiga: Satya Wacana Press.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Revika Aditama.
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Listianah, Sri, Noor Malihah, and Nur Arifin. 2022. "Problem-Based Learning Berbantuan Website Sway Melalui Whatsapp Group Dalam Pembelajaran Ipa." *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6(2):620–36. doi: 10.33578/pjr.v6i2.8608.

- Masfufah, Imas. 2022. "Bekal Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Edupena* 3(2):95–109.
- Masrinah, Enok Noni dkk. 2019. "Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Seminar Nasional Pendidikan* 1:924–32.
- Molina, Novel B., Kristoforus D. Djong, Wilfridus B. N. Dosinaeng, and Yohanes O. Jagom. 2021. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended." *Asimot: Jurnal Kependidikan Matematika* 3(2):187–99.
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur Rusydiyah. 2015. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal of Social Science Research* 1(2):552–60.
- Mulyani, Yani. 2021. "Metode Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ekonomi Materi Ketenagakerjaan." *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* 5(1):12–16. doi: 10.20961/seeds.v5i1.56731.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nada, Izzatun, Sri Utaminingsih, and Sekar Dwi Ardianti. 2018. "Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan CD Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD 1 Golantepus." *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4(2):216–27. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3856.g2787>.
- Pratama, Hamdillah Riki. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri 52 Kota Bengkulu." *JPE: Journal of Primary Education* 2(2):76–80. doi: 10.29300/jpe.v2i2.7728.
- Presiden RI. 2022. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan." *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022* 1–16.
- Qomariyah, Dwi Nur, and Hasan Subekti. 2021. "Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya." *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains: Pendidikan Sains* 9(2):242–46.
- Ramadhani, Safira, and Khairuna Khairuna. 2022. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Fishbone Materi Biologi Terhadap Kemampuan Berpikir

- Kreatif Siswa.” *Jurnal Basicedu* 6(5):8405–13. doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3840.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deppublish Publisher.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saefuddin, and Ika Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Setyo, Arie Anang, Muhammad Fathurahman, Zakiyah Anwar, and S. Pdl. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Yayasan Baracode.
- Shofiya, Noly, and Fitria Eka Wulandari. 2018. “Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Melatih Scintific Reasoning Siswa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 3(1):33–38.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silalahi, Mesrieka Kristiani, Natalina Purba, and Theresia Monika Siahaan. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 2 Di Kelas v SD N 091435 Manik Saribu.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(6):2758–68.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Ateng, Nurul Fadillatul Soliha, Hanifah Nahru Zakiyah, and Khoirunnisa. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Aplikasi Microsoft Office Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1):155–60.
- Sukmawijaya, Yasir, S. Suhendar, and A. Juhanda. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Stem-Pjbl Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 9(9):28–43.
- Sulaeman, Maman. 2016. *Aplikasi Project –Based Learning (PBL) Untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa*. Depok: Bioma Publishing.
- Untari, Aya Dwi, Muhammad Asmawi, and Pungky Enjelita. 2023. “Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Pada Mata Pelajaran PPKn.” *Pro Patria*:

Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik 6(2):237–45.
doi: 10.47080/propatria.v6i2.2799.

- Wijayanti, Inggit Dyning, and Anita Ekantini. 2023. “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):2100–2112.
- Wulandari, Shinta, Misdalina, and Tanzimah. 2023. “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memahami Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 33 Palembang.” *Journal on Education* 6(1):6155–63.
- Yuliyanti, Siti, Yayah Huliatusisa, Suparta Rasyid, and Irawati Sabban. 2021. “Perbedaan Model Pembelajaran Problem Posing Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.” 1(2):24–41.