

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN  
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI  
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**FENDERA GALI AKBAR  
NPM 2053053045**



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

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**FENDERA GALI AKBAR**

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya kreativitas belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 11 Metro Pusat, hal ini ditandai pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dan penggunaan buku sebagai sumber utama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model PBL dan motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan *nonequivalen control group design*. Populasi penelitian berjumlah 62 orang peserta didik dan sampel ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PBL dan motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik di sekolah dasar baik secara mandiri ataupun secara bersama-sama.

Kata kunci: kreativitas belajar, motivasi belajar, *problem based learning*

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL AND LEARNING MOTIVATION ON INCREASING THE CREATIVITY OF STUDENTS IN PRIMARY SCHOOLS**

**By**

**FENDERA GALI AKBAR**

The problem in this research was the low learning creativity of third grade students at SD Negeri 11 Metro Pusat, which was characterized by learning that was still centered on educators and the use of books as the main source of learning. This research aimed to determine the effect of implementing the PBL model and learning motivation on students' creativity in elementary schools. The research method used was a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. The research population consisted of 62 students, and the sample was determined using a saturated sampling technique. Data was collected using observation, questionnaires, and documentation. The research results showed that there was an influence of the application of the PBL model and learning motivation on the creativity of students in elementary schools, both independently and together.

**Keyword:** learning creativity, learning motivation, problem based learning

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN  
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI  
SEKOLAH DASAR**

Oleh

**FENDERA GALI AKBAR**

**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 MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Fendera Gali Akbar**

No. Pokok Mahasiswa : 2053053045

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

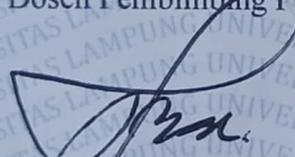


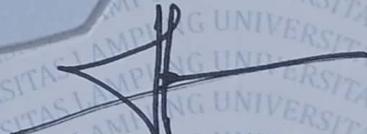
**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

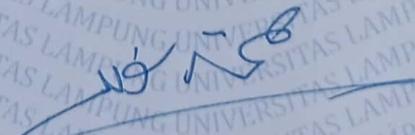
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Drs. Supriyadi, M.Pd.**  
NIP 19591012 198503 1 002

  
**Hariyanto, M.Div.**  
NIK 232103721029101

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

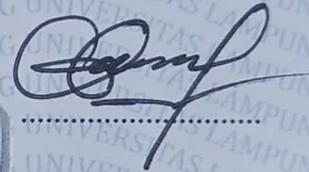
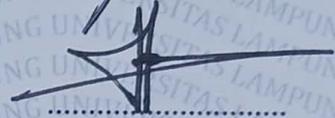
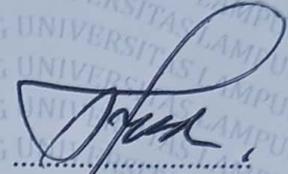
Ketua : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**

Sekretaris : **Hariyanto, M.Div.**

Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 5 Agustus 2024

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

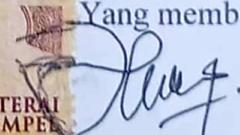
Nama : Fendera Gali Akbar  
NPM : 2053053045  
Program Studi : S-1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Peserta Didik di 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 untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.



Metro, 5 Agustus 2024  
Yang membuat pernyataan

  
Fendera Gali Akbar  
NPM 2053053045

## RIWAYAT HIDUP



Fendera Gali Akbar dilahirkan di Ganjar Agung, Kota Metro pada tanggal 04 Agustus 2002 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Sudarso, S.Pd., dan Ibu Mey Sumariyanti, S.Pd., memiliki satu kakak bernama Azhar Damar Sadewa, A.Md.Kom., dan adik bernama Fresqia Hanun Mazda.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar Negeri 6 Metro Barat pada tahun 2008-2014
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Metro pada tahun 2014-2017
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Metro pada tahun 2017-2020

Tahun 2020 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN. Pada tahun 2023 bulan Januari-Februari peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Datar Bancong, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan.

## **MOTTO**

“Jam manusia selalu terburu-buru, jam Tuhan selalu tepat waktu”

(Mykhailo Mudryk)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim...**

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teriring doa, rasa syukur, dan segala kerendahan hati. Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

### **Orang Tuaku Tercinta**

Ibu Mey Sumariyanti dan Bapak Sudarso, yang senantiasa mendoakanku, memberi nasehat, memberi kasih sayang tiada henti, memberikan segalanya demi kebahagiaanku, dan mendukungku dalam meraih cita-cita. Kalian adalah motivasi semangat terbesarku dalam hidup.

### **Saudara-saudaraku Tersayang**

Kakak dan adik-adikku yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa agar menjadi orang sukses yang dapat membanggakan keluarga.

Terimakasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung, menyemangati, membantu, dan kebersamai dalam perjuangan ini.

**Almamaterku Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian 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 S1 PGSD Universitas Lampung dan sebagai Dosen Penguji Utama yang telah memfasilitasi administrasi , memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Hariyanto, M.Div., Dosen Pembimbing 2 yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang banyak membantu dan memfasilitasi hingga selesainya penelitian ini.
9. Kepala Sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik SD Negeri 8 Metro Barat dan yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di sekolah tersebut untuk penyelesaian skripsi ini.
10. Kepala Sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik SD Negeri 11 Metro Pusat yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut untuk penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 terutama kelas A, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
12. Kepada seorang wanita yang tidak bisa disebutkan namanya, pemilik NPM 2054051017 yang telah kebersamaian pada hari yang sulit dan tidak mudah, serta banyak berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
13. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

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, 5 Agustus 2024  
Peneliti

Fendera Gali Akbar  
NPM. 2053053045

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Hakikat Belajar.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Prinsip Belajar.....	11
2. Model Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	12
b. Macam-macam Pembelajaran.....	13
3. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	14
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	14
b. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	15
c. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
d. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	17
e. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	18
4. Motivasi Belajar.....	20
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	20
b. Indikator Motivasi Belajar.....	21
c. Macam-macam Motivasi Belajar.....	22
d. Fungsi Motivasi Belajar.....	22
e. Bentuk dan cara menumbuhkan Motivasi Belajar.....	23

5. Kreativitas Belajar.....	25
a. Pengertian Kreativitas Pembelajaran.....	25
b. Karakteristik Kreativitas.....	26
c. Teori Pembentukan Kreativitas .....	29
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Pikir .....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	32
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel .....	34
D. Variabel Penelitian.....	35
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	48
I. Uji Hipotesis.....	49
J. Rumusan Hipotesis.....	51
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Pelaksanaan Penelitian.....	52
a. Persiapan Penelitian.....	52
b. Uji Coba Instrumen .....	52
c. Pelaksanaan Penelitian.....	52
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	55
a. Uji Normalitas.....	56
b. Uji Homogenitas.....	57
c. Data Observasi Peserta Didik .....	59
4. Uji Hipotesis.....	60
a. Uji Hipotesis 1 .....	60
b. Uji Hipotesis 2 .....	61
c. Uji Hipotesis 3 .....	62
d. Uji N-Gain .....	63
B. Pembahasan.....	65
1. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kreativitas Peserta Didik.....	65
2. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Peserta Didik.....	66
3. Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Peserta Didik.....	67
4. Keterbatasan Penelitian.....	68
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran .....	70
1. Peserta Didik.....	70

2. Pendidik .....	70
3. Kepala Sekolah .....	70
4. Peneliti Lain .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahapan strategi pembelajaran model PBL .....	17
2. Rancangan penelitian kelas eksperimen dan kontrol .....	33
3. Data jumlah peserta didik kelas iii sd negeri 11 metro pusat.....	35
4. Kisi-kisi angket kreativitas belajar.....	39
5. Pedoman pemberian skor angket kreativitas.....	40
6. Rubrik jawaban angket kreativitas .....	41
7. Kisi-kisi angket motivasi belajar.....	41
8. Pedoman pemberian skor angket motivasi.....	42
9. Rubrik jawaban angket motivasi .....	42
10. Kisi-kisi observasi model PBL.....	43
11. Rubrik penilaian observasi model PBL.....	43
12. Klasifikasi validitas .....	44
13. Hasil uji validitas angket kreativitas .....	45
14. Hasil uji validitas angket motivasi .....	46
15. Klasifikasi reliabilitas.....	47
16. Hasil uji reliabilitas angket kreativitas .....	47
17. Hasil uji reliabilitas angket motivasi.....	47
18. Klasifikasi aktivitas pembelajaran .....	49
19. Data hasil penelitian angket kreativitas.....	53
20. Data hasil penelitian angket motivasi .....	53
21. Hasil uji normalitas angket kreativitas.....	56
22. Hasil uji normalitas angket motivasi.....	57
23. Hasil uji homogenitas angket kreativitas .....	58
24. Hasil uji homogenitas angket motivasi .....	58

25. Keterlaksanaan model PBL.....	59
26. Hasil uji regresi linier sederhana angket kreativitas .....	60
27. Hasil uji regresi linier sederhana angket motivasi .....	61
28. Hasil uji-f .....	63
29. Hasil uji N-Gain angket kreativitas.....	64
30. Hasil uji N-Gain angket motivasi.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	32
2. Rata-rata skor angket awal dan angket akhir kreativitas.....	54
3. Rata-rata skor angket awal dan angket akhir motivasi.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan .....	78
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan .....	79
3. Surat izin uji instrumen .....	80
4. Surat balasan izin uji instrumen .....	81
5. Surat izin penelitian.....	82
6. Surat balasan izin penelitian.....	83
7. Surat validasi uji instrumen.....	84
8. RPP kelas eksperimen.....	86
9. RPP kelas kontrol.....	99
10. Hasil uji coba instrumen angket kreativitas .....	114
11. Hasil uji validasi angket kreativitas .....	115
12. Hasil uji reliabilitas angket kreativitas.....	123
13. Hasil uji coba instrumen angket motivasi .....	124
14. Hasil uji validasi angket motivasi .....	125
15. Hasil uji reliabilitas angket motivasi.....	131
16. Hasil uji normalitas kelas kontrol .....	132
17. Hasil uji normalitas kelas eksperimen.....	136
18. Hasil uji homogenitas.....	140
19. Hasil observasi keterlaksanaan model PBL .....	144
20. Hasil uji regresi linier sederhana.....	145
21. Hasil uji-F melalui regresi linier sederhana .....	147

22. Tabel r .....	148
23. Tabel F .....	149
24. Data angket kreativitas peserta didik .....	151
25. Data angket motivasi peserta didik .....	157
26. Lembar angket awal .....	163
27. Lembar angket akhir .....	167
28. LKPD .....	171
29. Lembar Observasi Model PBL.....	172
30. Penelitian pendahuluan .....	174
31. Kegiatan uji instrumen .....	175
32. Kegiatan penelitian di kelas kontrol.....	176
33. Kegiatan penelitian di kelas eksperimen.....	178

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa dan berperan dalam memajukan negara dengan kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat memiliki peran penting untuk meningkatkan pengetahuan, peserta didik dapat menumbuhkan kemampuan yang terdapat dalam dirinya melalui proses belajar.

Pendidikan bukan hanya untuk mengajarkan membaca, menulis atau berhitung, tetapi untuk mengajarkan bagaimana menggunakan keterampilan berpikir seperti kreativitas (Runco, 2014), dan juga keterampilan pemecahan masalah yang berkualitas (Segal dkk, 2014). Belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian seseorang sebagai pola baru yang berupa kecakapan sikap kebiasaan (Purwanto, 2021). Belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses pengalaman yang dialami (Suardi, 2018). Belajar dalam pengertian yang lain yaitu suatu upaya untuk menguasai yang baru.

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu (Darman, 2020). Seseorang dikatakan belajar jika dalam dirinya terjadi aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dan dapat diamati relatif lama. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal apabila pendidik memanfaatkan model pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran tidak ada yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Pemanfaatan model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri (Fathurrohman, 2015).

Peserta didik mempunyai dorongan atau penggerak untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkannya. Dorongan atau penggerak itulah yang kita sebut dengan motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini ada pada dalam diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu (Uno, 2023). Motivasi itu dimulai dari perasaan untuk mau atau tidak melakukan suatu perbuatan. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan (Parnawi, 2019). Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yang terletak pada aspek psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang akan dilakukan dapat menerapkan proses penemuan di dalamnya diperlukan kemampuan khusus dalam berpikir maupun bertindak yang mendukung dalam proses pemecahan masalah untuk menemukan konsep baru. Kemampuan yang perlu dikembangkan salah satunya adalah kemampuan peserta didik dalam kreativitas. Kreativitas sebagai salah satu kemampuan yang diperlukan oleh peserta didik dalam membantu untuk memecahkan permasalahan dan menemukan konsep baru. Kreativitas merupakan kemampuan peserta didik dalam menciptakan sesuatu yang baru dalam

kegiatan belajarnya (Titu, 2015). Kreativitas sebagai kemampuan berpikir dengan memperhatikan banyak aspek atau cara memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan berbagai macam alternatif jawaban terhadap persoalan yang sama benarnya. Kreativitas peserta didik sebagai suatu kemampuan peserta didik untuk menghasilkan macam-macam ide melalui proses berpikir yang luas dan beragam (Putra, 2012). Penanaman kebiasaan untuk berpikir kreatif perlu diterapkan melalui proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sains. Pendidik sebagai seorang yang memegang peran dalam proses pembelajaran dan berinteraksi langsung dengan peserta didik sudah seharusnya dapat menanamkan kebiasaan berpikir kreatif pada peserta didik.

Keadaan motivasi belajar peserta didik secara umum masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa di lihat ketika saat pendidik menjelaskan materi, peserta didik melamun sehingga terkesan pembelajaran yang monoton (Mayshandy dkk, 2021). Motivasi belajar peserta didik rendah dikarenakan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran tersebut sehingga peserta didik kurang aktif dan membuat mereka jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Laoli dkk, 2022). Permasalahan lain yang tampak di sekolah, kreativitas peserta didik hilang karena jarang di praktikkan dalam pembelajaran dan peserta didik merasa kreativitas tidak terlalu penting. Karena hal tersebut membuat peserta didik tidak optimal meningkatkan kreativitasnya. Jika dilihat pada saat ini pendidikan belum optimal dalam membentuk peserta didik menjadi lebih kreatif (Sari dkk, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik pada penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SD Negeri 11 Metro Pusat kelas III A dan III B pada tanggal 25 Oktober 2023, diperoleh bahwa motivasi dan kreativitas belajar peserta didik masih rendah. Observasi yang dilakukan terhadap motivasi belajar merujuk pada indikator yang diungkapkan oleh Aminatun (2019) yaitu ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri dalam belajar.

Rendahnya motivasi dan kreativitas terlihat saat proses pembelajaran yaitu sedikit sekali peserta didik yang aktif dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik cenderung bosan dan lebih memilih mengerjakan hal-hal lain diluar pembelajaran sehingga tidak berkonsentrasi dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik. Pendidik kurang optimal dalam memanfaatkan model pembelajaran dan cenderung menggunakan model konvensional atau ceramah, pembelajaran lebih sering berpusat pada pendidik yang mengendalikan dan menyajikan pembelajaran sehingga peserta didik tidak dapat meningkatkan motivasi dan kreativitasnya. Pentingnya model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, membuat pelajaran lebih menyenangkan, aktif, relevan, serta menyajikan pengalaman belajar yang membangkitkan motivasi untuk belajar lebih giat lagi (Zuliani dkk, 2023).

Pembelajaran masih berpusat pada pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimiliki ke peserta didik. Pendidik masih sering menggunakan buku pelajaran sebagai sumber utama pembelajaran, peserta didik diminta membaca buku pelajaran dan mencatat kembali materi yang sudah ada didalam buku. Pendidik kurang optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang sikap keingintahuan, motivasi dan kreativitas belajar peserta didik. Pendidik diminta untuk terus mengevaluasi dan mengembangkan model pembelajaran guna memberikan perubahan pada peserta didik.

Proses pembelajaran banyak menunjukkan motivasi belajar yang tergolong rendah. Terlihat dari peserta didik yang kurang memperhatikan penyampaian materi dari pendidik bahkan peserta didik tidak bertanya mengenai materi yang sulit dipahami, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan jenuh, peserta didik berbicara sendiri saat pendidik menyampaikan materi, peserta didik tidak menyimak dan memahami materi yang ada pada buku cetak bahkan tidak mau mencatat ulang dibuku tulisnya.

Konsentrasi terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik adalah hal yang penting, beberapa peserta didik mengerjakan tugas dengan tidak sungguh-sungguh, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal dan mengakibatkan hasil belajar yang tergolong rendah. Rendahnya motivasi tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar dan tujuan belajar yang tidak tercapai, sehingga proses pembelajaran terkesan kurang optimal (Harni, 2021). Menurut apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi maka berkemungkinan akan berhasil dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan nilai yang tinggi (Nasharr, 2014).

Pendidik harus meningkatkan cara mengajarnya agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Motivasi belajar sebaiknya tetap dapat stabil pada tingkat yang baik, hal ini memerlukan upaya-upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik diantaranya menggairahkan peserta didik dalam belajar, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan memberikan pengarahannya (Slameto, 2015). Beberapa cara yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar antara lain, meliputi (a) memperjelas tujuan yang ingin dicapai, (b) membangkitkan motivasi peserta didik, (c) ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, (d) menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, (e) berikan pujian yang wajar setiap keberhasilan peserta didik, berikan penilaian, (f) berikan komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik, (g) ciptakan persaingan dan kerjasama (Suharni, 2021). Salah satu upaya agar pembelajaran berjalan lancar harus adanya seorang pendidik yang memiliki kreativitas dalam kelas. Kreativitas pendidik mampu menjadi inspirasi bagi para peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih terpacu motivasinya untuk belajar, berkarya dan berkreasi. Pendidik berperan aktif dalam pengembangan kreativitas peserta didik yaitu dengan memiliki karakteristik pendidik yang meliputi motivasi, kepercayaan diri, rasa humor, kesabaran, minat dan keluwesan (Indana dan Kalsum, 2022).

Pembelajaran masih banyak peserta didik yang pasif dikarenakan pendidik masih sering menggunakan metode ceramah, peserta didik cenderung bosan

yang mengakibatkan kurang senang dalam belajar dan mudah melupakan bahkan tidak dapat memahami materi yang disampaikan. Pendidik sangat berperan penting dalam memilih model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, tidak monoton dan tentunya dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik (Samsiah dkk, 2023).

Pembelajaran secara praktik langsung dapat membuat peserta didik senang dan mudah menangkap materi pembelajaran. Kurangnya kegiatan praktik langsung yang dilakukan peserta didik mengakibatkan minat untuk mengikuti pembelajaran masih kurang, peserta didik kurang aktif saat belajar, dan membuat keterampilan peserta didik tidak dapat dikembangkan karena kurangnya kegiatan praktik langsung yang dilakukan saat pembelajaran (Fransiska, 2022). Karakter peserta didik yang tidak berani memberikan ide menjadi penghambat dalam keterampilan kreativitas, peserta didik juga takut salah dalam mempraktikkan sebuah karya. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan kegiatan atau praktik, tentunya akan dapat meningkatkan kreativitas dan juga motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan di atas, pendidik hendaknya lebih optimal dan banyak memvariasikan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas dan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model PBL. Karena model PBL dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru (Mudlofir, 2017). Motivasi belajar mampu meningkatkan kreativitas belajar IPA peserta didik (Sari, 2017). Hal ini dapat ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh keterampilan proses IPA terhadap kreativitas belajar, terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap kreativitas belajar, terdapat pengaruh keterampilan proses IPA dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap kreativitas belajar. Model PBL dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V di SDN Sidorejo Lor 05 Salatiga. Hal ini dapat kita lihat peserta didik yang sangat kreatif dari data

keaktivitas pada pra siklus hanya 2 orang peserta didik dengan persentase 6%, pada siklus I terdapat 27 orang peserta didik dengan persentase 77% dan siklus II terdapat 30 orang peserta didik dengan persentase 86%, dari keseluruhan 35 orang peserta didik (Vera, 2019). Model PBL menuntut peserta didik untuk lebih aktif dibanding pendidik karena adanya masalah yang harus dipecahkan dalam pembelajaran. Peserta didik juga lebih kreatif, inovasi dan termotivasi dalam memecahkan masalah ataupun dalam kegiatan yang membantu pemecahan masalah tersebut, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Motivasi Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar"

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran PBL belum optimal dilakukan oleh pendidik.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*)
3. Tergolong rendahnya motivasi belajar peserta didik.
4. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
5. Rendahnya kreativitas belajar peserta didik.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah model *Problem based learning* (X<sub>1</sub>) motivasi belajar (X<sub>2</sub>) kreativitas belajar (Y).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model *Problem based learning* terhadap kreativitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar ?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kreativitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar ?
3. Apakah terdapat pengaruh secara bersama antara model *Problem based learning* dan motivasi belajar kreativitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh model *Problem based Learning* terhadap kreativitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar.
2. Pengaruh motivasi belajar terhadap kreativitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar.
3. Pengaruh secara bersama antara model *Problem based learning* dan motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada pendidik dan calon pendidik dalam membantu meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik di sekolah, juga dapat digunakan untuk menjadi referensi penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 11 Metro Pusat.

### b. Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan pendidik mengenai menerapkan model PBL sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik.

### c. Peserta Didik

Meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran PBL bagi peserta didik kelas III SDN 11 Metro Pusat.

### d. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan model *Problem Based Learning* yang mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Hakikat Belajar**

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

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar di bawah bimbingan pengajar. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara terencana untuk menambah wawasan dan pengetahuan, dengan belajar dapat menimbulkan perubahan pada perilaku seseorang. Belajar dapat menambah nilai yang mempengaruhi seseorang dalam bertindak, berpikir, dan berperilaku. Belajar merupakan kegiatan memperoleh ilmu dan mengembangkan bakat dalam lingkungan Pendidikan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interkasi dengan lingkungan (Slameto, 2015). Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku (Suprijono, 2015). Belajar adalah suatu perubahan perilaku relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau yang direncanakan (Sumantri, 2015). Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan dengan sadar, yang diperoleh dari pembelajaran, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan.

## **b. Prinsip Belajar**

Prinsip belajar adalah konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses belajar mengajar agar mencapai tujuan belajar. Prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran dalam melaksanakan pengajaran, pengetahuan dan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memilih tindakan yang tepat (Muis, 2013). Pendidik dituntut mampu mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik secara optimal (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Peserta didik akan mencapai keberhasilan belajar bila memperhatikan prinsip dalam belajar. Prinsip inilah yang akan dijadikan peserta didik sebagai pedoman dalam kegiatan belajar. Adapun prinsip belajar menurut Suprijono (2015), sebagai berikut.

- 1) Prinsip belajar merupakan perubahan tingkah laku.
- 2) Belajar adalah proses yang terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Belajar adalah bentuk pengalaman.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) prinsip-prinsip belajar yang terdiri dari

- 1) Perhatian dan motivasi (*readiness*)  
Proses belajar dipengaruhi kesiapan peserta didik, maksudnya adalah kondisi dimana individu memungkinkan untuk mulai belajar.
- 2) Keaktifan  
Termasuk dalam pembelajaran, peserta didik harus selalu aktif. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai pada kegiatan psikis yang susah diamati.
- 3) Keterlibatan langsung  
Proses belajar yang dilakukan peserta didik dengan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Keterlibatan ini tidak hanya fisik, tetapi juga emosional, dan perkembangan kognitif peserta didik.

- 4) Pengulangan  
Dalam pembelajaran pengulangan diperlukan untuk menambah daya pengingat, hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mengingat materi yang dipelajari.
- 5) Tantangan  
Peserta didik diberikan tugas untuk mencari sendiri tentu akan lebih termotivasi untuk belajar. Peserta didik merasa tertantang dengan pencarian tersebut dan akan termotivasi.
- 6) Balikan dan penguatan  
Hasil belajar yang baik akan membuat peserta didik mendapat dorongan positif dan menyenangkan dalam pembelajaran peserta didik.
- 7) Perbedaan individual  
Pendidik menghadapi peserta didik dalam kelas tentunya harus mempertimbangkan latar belakang atau karakteristik masing-masing peserta didik.

Muis (2013) menyebutkan ada beberapa prinsip belajar dan pembelajaran yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran yaitu prinsip persiapan, prinsip motivasi, prinsip persepsi dan keaktifan, prinsip tujuan dan keterlibatan langsung, prinsip perbedaan individual, prinsip transfer, retensi dan tantangan, prinsip belajar kognitif, prinsip belajar afektif, prinsip belajar psikomotor, prinsip pengulangan, balikan, penguatan dan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas, prinsip belajar merupakan dasar yang harus dilakukan pendidik dalam pembelajaran, guna meningkatkan keaktifan peserta didik dalam upaya pembelajaran dan meningkatkan keterampilan mengajar pendidik.

## **2. Model Pembelajaran**

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

Model pembelajaran merupakan pedoman atau perencanaan dalam proses pembelajaran berupa program atau petunjuk strategi, dari awal hingga evaluasi pada akhir pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik mengonstruksi

informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran (Isrok'atun dan Rosmala, 2018). Model pembelajaran merupakan pedoman pengajaran berupa program atau petunjuk strategi berisi langkah-langkah kegiatan mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2018). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara teratur dalam pengorganisasian kegiatan dan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Octavia, 2020). Model pembelajaran di dalamnya memuat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model mempunyai makna lebih luas dari strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Penggunaan suatu model pembelajaran tertentu, pendidik harus mengetahui dan menentukan kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang disusun secara teratur langkahnya, digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan belajar.

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

Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran baik bagi pendidik, ataupun peserta didik. Model pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan keaktifan dan kreatif peserta didik, dan model pembelajaran juga dapat membantu pendidik meningkatkan keterampilan mengajarnya. Berdasarkan kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran yang menjadi acuan pendukung aktivitas belajar mengajar. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah menjadi

dasar dalam model pembelajaran yang memiliki visi agar peserta didik bisa berkembang dan mempunyai karakter saintifik, rasa ingin tahu dan perilaku sosial. Macam model yang menjadi acuan pada kurikulum 2013 (K13) adalah sebagai berikut.

1) *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara membuat karya atau proyek terkait dengan materi ajar dan kompetensi untuk menghasilkan bentuk dari hasil belajar.

2) *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang diberikan banyak permasalahan kontekstual sehingga peserta didik menyusun pengetahuannya, dan meningkatkan ketrampilan berpikir.

3) *Discovery Learning* (Model Pembelajaran Penemuan)

Model pembelajaran penemuan adalah proses pembelajaran dimana peserta didik tidak diberikan pelajaran dalam bentuk final, tetapi diminta mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan ketrampilannya sebagai wujud dari hasil belajar.

4) *Inquiry Learning* adalah kegiatan belajar yang menekankan pada pengembangan keterampilan penyelidikan dan kebiasaan berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam model pembelajaran yang dapat menjadi acuan pendukung aktivitas belajar mengajar dan mengembangkan karakter adalah pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran penemuan.

### **3. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)**

*Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah yang nyata (Nurdin, 2016). Model PBL

didefinisikan sebagai proses penyelidikan yang menyelesaikan pertanyaan, keingintahuan, keraguan, dan ketidakpastian tentang fenomena kompleks dalam hidup (Suh dan Seshaiyer, 2019).

Model PBL sebagai model pembelajaran yang inovatif yang menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan masalah sebagai acuan dalam proses pembelajarannya (Anindyta dan Suwarjo, 2014). Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu aktivitas dimana anak mengerjakan suatu masalah dengan maksud untuk menyusun pengetahuan dan mengembangkan kemandirian serta keterampilan untuk berpikir tingkat tinggi (Munawaroh, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah.

#### **b. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Mengembangkan suatu keterampilan dengan model PBL memiliki efektifitas lebih tinggi dibandingkan penggunaan model pembelajaran tradisional (Strobel dan Van, 2015). Tujuan dari model pembelajaran ini ialah meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, analitis, logis dan sistematis untuk menemukan solusi memecahkan masalah melalui kegiatan yang bersifat ilmiah.

Tujuan model PBL adalah pengembangan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan membangun pengetahuan sendiri secara aktif (Balan dkk, 2019).

Tujuan model pembelajaran yaitu untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta kemampuan untuk membangun pengetahuan sendiri (Rosidah, 2018). Tujuan model PBL bukanlah penyampaian pengetahuan secara jumlah besar kepada peserta didik, tetapi tujuan utamanya adalah berorientasi pada pengembangan

kemampuan berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, dan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri (Fathurrohman, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model PBL adalah mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah untuk menambah pengetahuan peserta didik.

### c. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL memiliki karakteristik dalam model pembelajarannya, sebagai berikut (Sutrada dan Sukma, 2020).

- 1) Belajar dengan suatu masalah.
- 2) Masalah yang diberikan harus berhubungan dengan dunia nyata.
- 3) Mengorganisasikan pembelajaran seputar permasalahan.
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri
- 5) Menggunakan kelompok kecil.
- 6) Menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk produk dan kinerja.

Menurut pendapat Amir (2016) karakteristik PBL sebagai berikut.

- 1) Masalah digunakan untuk mengawali pembelajaran. Peserta didik merasa tertarik dengan pembelajaran yang dipelajari.
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- 3) Masalah biasanya membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri. Kemandirian peserta didik dalam belajar tentu membuat peserta didik aktif dalam menemukan ataupun memahami konsep.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.  
Karakteristik ini memungkinkan peserta didik untuk mampu memahami konsep secara berkelompok, serta mengomunikasikan dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model PBL adalah dimulainya pembelajaran dengan pemberian masalah nyata dalam kehidupan dan peserta didik dituntut untuk mengembangkan

keterampilan berpikir, serta memecahkan masalah untuk menambah pengetahuan.

#### d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Penerapan model PBL terdapat aturan yang harus diikuti. Langkah ini menjadi pedoman dalam penerapan model PBL. Menurut Arends (dalam Mudlofir dkk, 2021) langkah-langkah dari model PBL sebagai berikut.

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

**Tabel 1. Tahapan Strategi Pembelajaran Model PBL**

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh kelompok yang bersifat kontekstual, masalah yang dapat ditemukan oleh peserta didik itu sendiri melalui bacaan materi atau lembar kerja eksperimen, memotivasi peserta didik.	Peserta didik atau kelompok mengamati dan memahami masalah yang disajikan pendidik melalui bacaan materi dan lembar kerja eksperimen.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing.	Peserta didik membagi tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah
Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Pendidik mengamati keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data, bahan, dan alat selama proses penyelidikan atau eksperimen.	Peserta didik melakukan penyelidikan atau eksperimen (mencari data ) untuk bahan diskusi kelompok

**Tabel 1. (Lanjutan)**

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik mengamati diskusi dan membimbing pembuatan karya atau laporan sehingga hasil diskusi setiap kelompok siap untuk dipresentasikan atau disajikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan atau disajikan dalam bentuk laporan atau karya.
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membimbing presentasi dan pemberian apresiasi. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi hasil pembelajaran.	Setiap kelompok melakukan presentasi dan kelompok lain memberikan apresiasi. Dilanjut dengan merangkum kesimpulan.

(Sumber : Modifikasi dari Saputro: 2022)

Berdasarkan pendapat di atas, maka pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah atau tahapan PBL yang di adaptasi dari Saputro (2022) yaitu, mengorientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangk an dan menyajikan hasil karya, menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

#### e. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model yang digunakan dalam proses pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Dalam model PBL kelebihan dan kekurangannya menurut Arends (dalam Mudlofir, 2017) sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model PBL
  - a) Model PBL dapat merangsang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut.
  - b) Model PBL dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis , inovatif , meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
  - c) Model PBL dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
  - d) Model PBL dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

- e) Model PBL tidak hanya memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran pendidik namun tergantung pada motivasi intrinsik peserta didik.
- 2) Kekurangan model PBL
- a) Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
  - b) Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang strategi ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
  - c) Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau di dunia nyata terkadang kurang, sehingga proses pembelajaran berbasis masalah terhambat oleh faktor ini.

Tidak berbeda dengan pendapat di atas, menurut Rerung (2017) kelebihan dan kekurangan dari model PBL sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model PBL
- a) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
  - b) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
  - c) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik untuk menghafal atau menyimpan informasi.
  - d) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
  - e) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
- 2) Kekurangan model PBL
- a) Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
  - b) Membutuhkan banyak waktu dan dana.
  - c) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
  - d) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
  - e) PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.
  - f) PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
  - g) Membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, model PBL memiliki kelebihan dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan peserta didik

lebih aktif dalam pembelajaran. Kekurangannya yaitu membutuhkan perencanaan dan waktu yang matang, serta kesulitannya pembagian tugas jika peserta didik memiliki tingkat keragaman.

#### **4. Motivasi Belajar**

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

Model PBL yang dipakai dalam pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, tetapi mampu juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model PBL mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Istanti, 2015). Model PBL bisa efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena PBL memanfaatkan efek motivasi dan rasa ingin tahu, tantangan, tugas autentik, keterlibatan dan otonomi, semua faktor yang meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar (Eggen dan Kauchak, 2012).

Motivasi merupakan daya dorongan yang kuat dari dalam diri, untuk mencapai tujuan belajar ataupun alasan tertentu. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang ada di dalam diri seseorang bertujuan untuk melakukan suatu perbuatan, baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja guna mencapai tujuan tertentu (Fauziah dan Oktiani, 2017). Motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri seorang peserta didik yang dapat membuat perubahan yang lebih baik dalam belajar agar tercapainya tujuan tertentu (Sundari, 2017). Motivasi belajar merupakan daya penggerak pada diri peserta didik yang membuat timbulnya berlangsungnya kegiatan belajar yang dapat memberikan arah untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Manizar, 2015).

Menurut pendapat di atas, motivasi adalah usaha dari dalam diri untuk memberikan dorongan yang kuat agar mencapai tujuan belajar ataupun tujuan lainnya.

## **b. Indikator Motivasi Belajar**

Pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki motivasi agar tujuan belajarnya tercapai. Motivasi belajar memiliki beberapa indikator dalam penerapannya.

Menurut Wahab (2016) sebagai berikut.

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- 2) Motivasi yang muncul dari dalam diri lebih utama daripada motivasi yang muncul dari luar diri dalam belajar.
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada berupa hukuman.
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.
- 6) Motivasi melahirkan prestasi belajar.

Motivasi dapat dilihat dengan mengisi angket peserta didik, observasi, ataupun mengamati perilaku secara langsung yang ditunjukkan selama pembelajaran.

Instrumen angket motivasi belajar sebagai berikut (Aminatun, 2019).

- 1) Ketekunan dalam belajar.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.
- 4) Berprestasi dalam belajar.
- 5) Mandiri dalam belajar.

Menambahkan pendapat di atas, indikator motivasi belajar sebagai berikut (Rahmawati dkk, 2020).

- 1) Mampu mengerjakan tugas.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Tertarik untuk belajar.
- 4) Bersemangat untuk bekerja secara mandiri.
- 5) Tidak mudah bosan dengan tugas-tugas rutin.
- 6) Mampu mempertahankan pendapat.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakininya.
- 8) Senang menemukan dan memecahkan masalah masalah.

Menurut pendapat di atas, maka indikator motivasi berupa sikap dorongan positif peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar, dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat didukung dengan cara memberikan pujian atau hadiah untuk hasil belajarnya, dan memberikan tes atau ulangan untuk melihat persaingan dalam pencapaian tujuan belajar.

### c. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi dalam proses pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik yang datang dari dalam diri peserta didik dan motivasi ekstrinsik yang datang dari lingkungan peserta didik. Berikut pengertian motivasi intrinsik dan ekstrinsik menurut Puspitarini dan Hanif (2019).

- 1) Motivasi intrinsik datang dari dalam diri peserta didik, seperti keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dorongan untuk memenuhi kebutuhan belajar, dan sebagainya.
- 2) Motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri peserta didik, seperti permintaan orang tua, lingkungan belajar yang nyaman, teman belajar yang dimiliki, kegiatan belajar yang menarik. berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Menurut Hamzah (2013) macam motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah sebagai berikut.

- 1) Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dalam diri peserta didik sendiri, yang berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Contoh motivasi intrinsik adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan akan materi tersebut, misalnya untuk kebutuhan masa depan peserta didik yang bersangkutan.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Contoh konkret motivasi ekstrinsik adalah pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, suri teladan dari orang-orang di sekelilingnya, seperti pendidik dan orang tua.

Menurut pendapat di atas, diketahui motivasi terdapat dua macam yaitu motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya pengaruh dari lingkungan luar, dan motivasi ekstrinsik yang muncul dari luar diri peserta didik.

### d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi sangat penting untuk peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran, jika tidak ada motivasi dalam diri seorang peserta didik maka tidak akan optimal dalam menerima pembelajaran.

Motivasi memiliki fungsi penting didalam proses pembelajaran. Fungsi motivasi dalam proses pembelajaran menurut Sanjaya (2010) sebagai berikut.

- 1) Mendorong peserta didik untuk beraktivitas.  
Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat berkaitan dengan motivasi orang tersebut. Semangat peserta didik dalam pembelajaran, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan ingin mendapatkan nilai yang baik hal ini karena peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.
- 2) Sebagai pengarah.  
Tingkah laku yang ditunjukkan setiap peserta didik pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik dan mencapai tujuan belajar.

Menurut Sardiman (2016) mengemukakan tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan.  
Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah.  
Motivasi memiliki peran mengarahkan perubahan untuk mencapai yang diinginkan. Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak.  
Motivasi menggerakkan tingkah laku belajar berfungsi sebagai pendorong diri peserta didik dalam pencapaian prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, motivasi memiliki fungsi penting sebagai pendorong peserta didik melakukan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, motivasi sebagai penggerak dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai prestasi belajar.

#### **e. Bentuk dan Cara Menumbuhkan Motivasi**

Suatu kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar apabila ada motivasi yang besar dari dalam diri peserta didik. Pendidik harus melakukan sesuatu saat pembelajaran untuk memunculkan motivasi tersebut. Menurut Rusyan (2020) berikut hal yang dapat dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kompetisi atau persaingan, kompetisi ada dua macam. Pertama, kompetisi dengan prestasi sendiri dan kompetisi dengan orang lain.
- 2) Mendekatkan tujuan, tujuan suatu kegiatan sering kali sangat jauh. Melihat tujuan yang terlalu jauh, pada umumnya individu malas

untuk mencapainya, maka untuk membangkitkan semangat harus ada tujuan sementara yang dekat.

- 3) Tujuan yang jelas dan diakui, motif mendorong individu untuk mencapai tujuan. Kalau tujuan itu jelas dan berarti bagi individu, maka individu akan berusaha untuk mencapainya.
- 4) Minat, suatu kegiatan yang berjalan dengan lancar apabila ada minat atau motif yang besar dalam diri individu. Minat itu dapat ditimbulkan dengan cara, membangkitkan suatu kebutuhan untuk mendapat penghargaan, dan menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang sudah terjadi.

Sedikit berbeda dengan pendapat di atas, menurut Sardiman (2016) ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memberi angka, angka merupakan simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Nilai hasil belajar atau raport yang baik bagi para peserta didik adalah motivasi yang sangat kuat.
- 2) Hadiah, hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah tersebut, mungkin tidak akan memunculkan motivasi bagi individu yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu kegiatan tersebut.
- 3) Saingan atau kompetisi, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa. Persaingan, baik persaingan individual atau kelompok dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa.
- 4) *Ego-involvement*, menumbuhkan kesadaran pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan menyelesaikannya. Peserta didik akan belajar dengan tekun karena harga dirinya.
- 5) Memberi ulangan, peserta didik akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Memberi ulangan dapat meningkatkan motivasi, tetapi jika terlalu sering dilakukan akan menjadi hal yang bersifat membosankan.
- 6) Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil pembelajaran meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan harapan hasilnya terus meningkat
- 7) Pujian, peserta didik yang sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk motivasi atas hasil belajar yang dilakukan dengan baik.
- 8) Hukuman, Hukuman yang diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.
- 9) Hasrat untuk belajar, hasrat untuk belajar berarti pada diri peserta didik itu memang terdapat motivasi untuk belajar, sehingga hasil belajarnya akan lebih baik
- 10) Minat, motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepat minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

- 11) Tujuan yang diakui. Memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul motivasi untuk terus belajar.

Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menurut penelitian Arianti (2019) sebagai berikut.

- 1) Menjadikan siswa yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- 2) Menciptakan suasana kelas yang kondusif.
- 3) Menciptakan metode pembelajaran yang.
- 4) Meningkatkan antusias dan semangat dalam mengajar.
- 5) Memberikan penghargaan.
- 6) Menciptakan aktivitas yang melibatkan siswa dalam kelas.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa peran pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar sangatlah penting. Pendidik harus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, jika tidak peserta didik kurang kreatif dan tidak ada dorongan dalam dirinya untuk bersikap aktif. Maka dari itu peran guru sangatlah berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan tujuan utamanya untuk mencapai prestasi dan meningkatkan mutu belajar peserta didik.

## **5. Kreativitas Belajar**

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

Kreativitas merupakan bentuk sikap yang dibutuhkan dalam hidup, terlebih dalam pembelajaran. Adanya hubungan positif yang saling mempengaruhi antara kreativitas dan motivasi, hal ini terjadi karena kreativitas termasuk ke dalam motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik. Hakikatnya manusia selalu mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, mulai dari pemenuhan kebutuhan individu, mewujudkan rasa aman, kebutuhan akan diri, dan mencapai kematangan diri. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau menggabungkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya dan menghasilkan karya yang baru.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi unik

terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Susanto, 2020). Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ngalimun, 2013).

Berdasarkan uraian dan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan dan memikirkan sesuatu yang baru, serta mampu untuk memecahkan masalah yang dialami. Kreativitas terdapat dua bentuk karakteristiknya yaitu berpikir kreatif dan sikap kreatif.

## **b. Karakteristik Kreativitas**

Kreativitas dalam pembelajaran memiliki dua ciri, yaitu kreativitas dalam berpikir dan sikap. Ciri kreativitas dibedakan menjadi dua, yaitu berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi (*aptitude*) dan sikap kreatif yang berhubungan dengan sikap atau afektif (*non-aptitude*) (Munandar, 2016). Berikut penjelasan karakteristik dari kreativitas.

### 1) Berpikir kreatif (*Aptitude*)

Berpikir kreatif merupakan kemampuan pemikiran seseorang untuk menciptakan hal baru, dan mampu memberikan ide. Berpikir kreatif yaitu memberikan macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan (Yamin, 2013).

Berpikir kreatif memiliki ciri-ciri dalam pembelajaran, menurut Azhari (2013) cirinya sebagai berikut.

- a) Keterampilan berpikir lancar
  - (1) Menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan.
  - (2) Menghasilkan motivasi belajar.
  - (3) Arus pemikiran lancar.
- b) Keterampilan berpikir lentur (fleksibel)
  - (1) Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam.
  - (2) Mampu mengubah cara atau pendekatan.
  - (3) Arah pemikiran yang berbeda.
- c) Keterampilan berpikir orisinal
  - (1) Memberikan jawaban yang tidak lazim.
  - (2) Memberikan jawaban yang lain daripada yang lain.

- (3) Memberikan jawaban yang jarang diberikan banyak orang.
- d) Keterampilan berpikir terperinci (elaborasi)
  - (1) Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan.
  - (2) Memperinci detail-detail.
  - (3) Memperluas suatu gagasan.

Menurut Munandar (2016) mengemukakan ciri-ciri berpikir kreatif sebagai berikut.

- a) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- b) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- c) Berpikir terperinci (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- d) Berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Berpikir kreatif merupakan bentuk berpikir secara kognitif.

Berpikir kreatif memiliki indikator menurut Munandar (dalam Qomariyah, 2021), sebagai berikut.

- a) Berpikir lancar (*fluency thinking*), yaitu peserta didik dapat menemukan ide untuk memecahkan masalah.
- b) Berpikir luwes (*flexible thinking*), yaitu peserta didik dapat memberikan solusi yang beragam.
- c) Berpikir orisinal (*original thinking*), yaitu peserta didik dapat menghasilkan ide jawaban yang unik menggunakan bahasa sendiri dan mudah dipahami.
- d) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), yaitu peserta didik dapat mengembangkan gagasan dan menguraikannya secara rinci.

## 2) Sikap kreatif (*Non-aptitude*)

Sikap kreatif merupakan perilaku seseorang dalam menggerakkan sikap atau perasaan untuk berbuat sesuatu menciptakan karya baru.

Sikap kreatif menurut Desmita (2010) memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- b) Senang mencari pengalaman baru.
- c) Memiliki inisiatif.
- d) Mempunyai minat yang luas.
- e) Selalu ingin tahu.
- f) Mempunyai kebebasan dalam berpikir.
- g) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- h) Mempunyai rasa humor.
- i) Penuh semangat.
- j) Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Perilaku kreatif pada peserta didik mungkin tidak akan dihasilkan jika mereka takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau kurangnya motivasi menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, pendidik dan lingkungannya.

Berbeda dengan pendapat di atas, Munandar (2016) mengungkapkan ciri-ciri sikap kreatif sebagai berikut.

- a) Rasa ingin tahu  
Selalu terdorong ingin mengetahui lebih banyak, peka terhadap sesuatu.
- b) Bersifat imajinatif  
Mampu memperkirakan hal-hal yang belum pernah dilakukan.
- c) Merasa tertantang oleh kemajemukan  
Terdorong mengatasi masalah yang sulit, tertantang dengan situasi yang rumit.
- d) Sifat berani mengambil resiko  
Tidak takut gagal, tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan.
- e) Sifat menghargai  
Mampu menghargai hasil karya dari diri sendiri ataupun orang lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas dibagi menjadi dua bentuk yaitu berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognitif dan sikap kreatif yang berhubungan dengan afektif atau sikap. Kedua bentuk tersebut, memiliki ciri-ciri dan bentuk indikator sebagai pedoman dalam penerapan peningkatan kreativitas.

### c. Teori Pembentukan Kreativitas

Kreativitas bukan hanya tentang produk dan hasil, tetapi juga tentang motivasi seseorang individu kreatif untuk terlibat dalam proses berpikir kreatif untuk menghasilkan produk. Pengembangan kreativitas pada seseorang dibentuk oleh pendekatan 4P yaitu *Person* (Pribadi), *Process* (Proses), *Press* (Dorongan), dan *Product* (Hasil Akhir) (Munandar, 2016).

#### 1) *Person* (Pribadi)

Teori *person* ini membahas tentang pembentukan pribadi yang kreatif dalam interaksi dengan lingkungan. Teori ini memiliki dua pandangan (mazhab), yaitu teori psikoanalisis dan teori humanistik.

- a) Teori psikoanalisis yaitu teori yang memandang sebagai orang yang pernah mengalami traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan secara sadar maupun tidak dan menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif menyalurkan keadaan perasaan yang tidak sehat menjadi sehat.
- b) Teori humanistik merupakan teori yang memandang kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi.

#### 2) *Process* (Proses)

Berpikir kreatif ditandai dengan proses secara bertahap sehingga akan menghasilkan pikiran dan sikap kreatif. Tahap proses kreatif meliputi tahap persiapan, inkubasi yaitu tahap peserta didik melepaskan sementara masalah, tahap iluminasi atau pencerahan yaitu tahap munculnya gagasan baru, dan tahap pelaksanaan yaitu tahap dilakukannya kreativitas.

#### 3) *Press* (Dorongan)

Kreativitas dapat didukung dengan adanya dorongan baik dari individu (intrinsik) ataupun lingkungan (ekstrinsik). Setiap individu ada dorongan untuk mewujudkan potensi, perkembangan diri, dan menghidupkan seluruh bakat dirinya, dorongan ini ada pada setiap individu dan bersifat internal. Selain dari internal, dorongan eksternal juga dibutuhkan untuk mendukung kreativitas, terutama lingkungan

rumah dan sekolah. Kreativitas tidak dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh dan mengembangkan potensi tersebut.

#### 4) *Product* (Hasil Akhir)

Tahap *Product* (hasil akhir) menunjukkan kesinambungan dengan tahap proses. Hasil berfikir konvergen, memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pemikir kreatif mampu menggabungkan unsur-unsur mental dengan cara yang tidak biasa atau tidak diduga sebelumnya. Proses pemikiran tersebut tidak hanya memerlukan berfikir konvergen atau kreatif saja, tapi juga motivasi, karaktersistik pribadi yang sesuai.

## **B. Penelitian Relevan**

Terhadap beberapa penelitian yang relevan dijadikan acuan dalam penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan.

1. Hasil penelitian Yenita Sandra Sari (2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh keterampilan proses IPA terhadap kreativitas belajar, terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap kreativitas belajar, terdapat pengaruh keterampilan proses IPA dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap kreativitas belajar.
2. Hasil penelitian dari Ni Putu Suari (2018) yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rerata motivasi belajar peserta didik yang diambil dengan angket.
3. Hasil penelitian dari Sayyidah Intan N.I dan Wati Sukmawati yang menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model PBL dengan model konvensional. Tidak ada pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di SDN Susukan 07 Pagi.

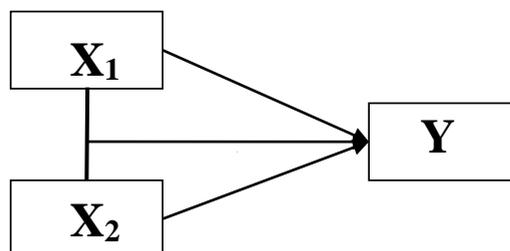
4. Hasil penelitian dari Monika Vera (2019) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas V melalui pembelajaran tematik pada SDN Sidorejo Lor 05 Salatiga. Hal ini dapat kita lihat dari data kreativitas pada pra siklus hanya 2 peserta didik yang mencapai sangat kreatif, pada siklus I terdapat 27 peserta didik dikatakan sangat kreatif, dan siklus II terdapat 30 peserta didik yang dikatakan sangat kreatif.
5. Hasil penelitian dari Thohirotun Nahar, dkk (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III MI Miftahul Huda semester 1 Tahun pelajaran 2021 pada mata pelajaran PPKn.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan diagram atau gambar yang digunakan peneliti guna menjelaskan konsep atau variabel satu dengan yang lainnya. Tinggi rendahnya motivasi dan kreativitas belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk faktor internal ataupun eksternal. Faktor eksternalnya yaitu model pembelajaran yang dipakai oleh pendidik. Penggunaan model pembelajaran PBL berkaitan dengan masalah nyata di kehidupan sehari-hari peserta didik, permasalahan tersebut dijadikan konteks bagi peserta didik dalam belajar untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar.

Penerapan model PBL dimulai dari mengorientasi peserta didik terhadap masalah, setelah itu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, sampai pada kegiatan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan peserta didik merasa tertantang dalam pembelajaran serta dapat melatih kreativitas peserta didik dengan mengembangkan ide dan karyanya.

Berdasarkan uraian di atas didapat kerangka berpikir, digunakan model PBL untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan kreativitas belajar peserta didik. Hubungan variabel ini dapat dilihat dalam kerangka berpikir berikut.



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

Keterangan :

$X_1$  : Model *Problem Based Learning*

$X_2$  : Motivasi Belajar

Y : Kreativitas Belajar

→ : Pengaruh

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2016). Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan hipotesis penelitian di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

H<sub>a1</sub>: Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

H<sub>a2</sub>: Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar.

H<sub>a3</sub>: Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik di Sekolah Dasar..

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan studi dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk eksperimen *quasi experiment* (eksperimen semu). Eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model *problem based learning* dan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Objek penelitiannya adalah model *Problem Based Learning* ( $X_1$ ), motivasi belajar ( $X_2$ ), dan kreativitas belajar ( $Y$ ).

Desain penelitian ini yaitu eksperimen semu dengan menggunakan desain "*Nonequivalent Control Group Design*" karena bertujuan untuk mencari pengaruh model PBL dan motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik di sekolah dasar. Kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberikan perlakuan penerapan model PBL yaitu kelas III B. Kelas kontrol atau kelas pengendali yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu kelas III A.

**Tabel 2. Rancangan penelitian kelas eksperimen dan kontrol**

Kelas	Angket awal	Perlakuan	Angket akhir
E (III B)	P1	X1	P2
K (III A)	P1	X2	P2

Keterangan :

E : kelas eksperimen

K : kelas kontrol

P1 : kelas sebelum diberi perlakuan

X1 : kelas diberi perlakuan (model *Problem Based Learning*)

X2 : kelas diberi perlakuan (model konvensional)

P2 : kelas setelah diberi perlakuan

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas III di SD Negeri 11 Metro Pusat, peserta didik kelas III A adalah 31 peserta didik dan kelas III B mempunyai jumlah yang sama yaitu 31 peserta didik.

### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 11 Metro Pusat, yang beralamat di Jln. Veteran No. 50 Kel. Hadimulyo Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

### **3. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester II (genap) Tahun Pelajaran 2023/2024.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan objek dan subjek dalam suatu wilayah yang akan diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti Martono (2015).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 11 Metro Pusat yang berjumlah 62 orang peserta didik. Rincian populasi penelitian dapat di lihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 11 Metro Pusat**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	III A	15	16	31
2	III B	18	13	31
<b>Jumlah</b>				62

Sumber : Daftar Absen Peserta Didik Kelas III SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti dari sebagian populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Nanang, 2015).

Penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *sampling jenuh*. Sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel, penggunaan metode ini dikarenakan populasinya kurang dari 100 orang (Sugiyono, 2016).

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 11 Metro Pusat yang berjumlah 62 orang peserta didik terdiri dari kelas III A sebagai kelas kontrol, dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Alasan terpilihnya kelas III B sebagai kelas eksperimen karena saat dilakukannya observasi, terlihat bahwa saat pembelajaran kelas ini lebih rendah motivasi dan kreativitasnya dibanding kelas III A.

## D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi, 2013). Variabel penelitian dibedakan menjadi variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat) sehingga dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Variabel bebas (*independent*)

- a. Variabel bebas (*independent*) yang mempengaruhi variabel terikat yaitu *Problem Based Learning* ( $X_1$ )
- b. Variabel bebas (*independent*) yang mempengaruhi variabel terikat yaitu motivasi belajar ( $X_2$ )

### 2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat yang akan diukur pada penelitian ini adalah kreativitas ( $Y_1$ )

## E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual Variabel

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

#### a. Model *Problem Based Learning* ( $X_1$ )

*Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, menyelesaikan masalah, keterampilan belajar mandiri, dan pengetahuan yang baru.

#### b. Motivasi belajar ( $X_2$ )

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang ada di dalam diri seseorang bertujuan untuk melakukan suatu perbuatan, baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja guna mencapai tujuan tertentu.

#### c. Kreativitas belajar ( $Y_2$ )

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau menggabungkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya dan menghasilkan karya yang baru.

### 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan dari variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian, dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

**a. Model *Problem Based Learning* (X<sub>1</sub>)**

PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah yang nyata (Nurdin, 2016). Penerapan model ini dapat mempengaruhi motivasi dan kreativitas belajar peserta didik. Tahapan dari penerapan model PBL bersama dengan motivasi belajar yaitu, mengorientasi peserta didik pada masalah dengan memberikan tujuan pembelajaran yang diakui, mengorganisasi peserta didik untuk belajar dengan menumbuhkan kesadaran pentingnya tugas dan menerima tantangan, membimbing penyelidikan individu atau kelompok dengan memberikan persaingan dan hukuman antar kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan memberikan pujian kepada kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusi, menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan memberikan angka dan hadiah pada kelompok yang mendapat nilai paling besar.

**b. Motivasi belajar (X<sub>2</sub>)**

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang ada dari luar ataupun dalam diri seseorang bertujuan untuk melakukan suatu perbuatan untuk perubahan, baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja guna mencapai tujuan tertentu (Susmiati, 2020). Indikator motivasi belajar yaitu, ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar.

**c. Kreativitas belajar (Y)**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau menggabungkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya dan menghasilkan karya yang baru (Rachmawati, 2012). Kreativitas belajar pada kegiatan ini difokuskan pada aspek psikomotor yang dapat diukur melalui kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, berpikir terperinci, dan berpikir orisinal. Kreativitas peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata pada lembar angket sebelum penelitian dan pada saat penelitian.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara turun langsung mengamati ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan angket (Sugiyono, 2016). Wawancara dan angket selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kreativitas.

### **2. Angket**

Angket adalah instrument pengumpul data dibuat untuk memperoleh informasi dari responden yang sesuai dengan tujuan penelitian. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015). Data kreativitas dan motivasi belajar peserta didik yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup menggunakan skala likert positif negatif menentukan skor pilihan jawaban angket yang terdiri dari beberapa pernyataan. Kuesioner akan diberikan ke 62 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir pembelajaran.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tertulis, tercetak, ataupun gambar yang dapat mendukung sebagai bukti dalam penelitian. Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, data yang relevan pada penelitian (Riduwan, 2010). Dokumentasi pada penelitian ini berupa, data nama peserta didik, dan foto-foto pelaksanaan penelitian kegiatan pembelajaran di kelas.

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016). Pengumpulan data pada penelitian ini digunakan instrumen non-tes yaitu menggunakan lembar angket.

Instrumen *non-tes* yang digunakan adalah lembar angket kreativitas peserta didik untuk mengukur kreativitas peserta didik saat diberi perlakuan model PBL dan motivasi belajar.

Angket kreativitas dengan model PBL dibagikan kepada peserta didik sejumlah 30 pernyataan. Berikut kisi-kisi angket kreativitas belajar.

**Tabel 4. Kisi-kisi angket kreativitas belajar**

No	Aspek yang diamati	Indikator	Sub-Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kelancaran berpikir	Menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan mempunyai arus pemikiran lancar.	Menjawab pertanyaan dari pendidik dengan benar	1,2,3
			Menjawab pertanyaan teman dari kelompok lain pada saat presentasi dengan relevan	4,5,6
			Menjawab pertanyaan teman kelompok pada saat diskusi dengan relevan	7,8,9
			Menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan pendidik	10,11,12
			Menyelesaikan permasalahan atau soal sesuai waktu yang diberikan	13,14,15

**Tabel 4. (Lanjutan)**

2	Keluwesannya berpikir (Fleksibel)	Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau pendekatan, dan arah pemikiran yang berbeda	Menjelaskan dengan bahasa sendiri hasil diskusi kelompok dan menuliskannya sesuai dengan pemikiran seluruh anggota kelompok	16,17,18
3	Berpikir Terperinci (Elaborasi)	Mengembangkan, menambah, memperkaya, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan	Memperkaya gagasan dari permasalahan yang didiskusikan dengan terperinci	19,20,21
			Mencari informasi dari berbagai sumber dalam menyelesaikan permasalahan atau soal yang diberikan	22,23
			Meyampaikan gagasan di luar dari pembelajaran	24,25
4	Berpikir Orisinal / Originalitas	Memberikan jawaban yang tidak umum digunakan, berbeda dengan jawaban lainnya, dan yang jarang diberikan kebanyakan orang	Menghasilkan dan menyampaikan gagasan yang tidak ada di sumber belajar dari permasalahan yang didiskusikan	26,27,28
			Mengerjakan soal dengan cara yang berbeda dari yang dijelaskan oleh pendidik tetapi jawaban masih relevan	29,30

(Sumber : Modifikasi dari Munandar : 2016)

**Tabel 5. Pedoman Pemberian Skor Angket Kreativitas**

Bentuk Pilihan Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

(Sumber : Sugiyono : 2017)

**Tabel 6. Rubrik Jawaban Angket Kreativitas**

No	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan dilakukan 5-6 hari
2	Sering	Apabila pernyataan dilakukan 3-4 kali dalam seminggu
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan dilakukan 1-2 kali dalam seminggu
4	Tidak pernah	Apabila pernyataan tidak pernah dilakukan

(Sumber : Sugiyono : 2017)

Angket dalam instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi peserta didik. Angket motivasi belajar sejumlah 31 pernyataan dibagikan kepada peserta didik. Berikut kisi-kisi angket motivasi belajar.

**Tabel 7. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar**

No	Indikator	Sub Indikator	Butir Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Ketekunan dalam belajar	Kehadiran di sekolah	1	2	2
		Mengikuti KBM di kelas	3,5	4,6	4
		Belajar di luar jam sekolah	7	8	2
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	Sikap terhadap kesulitan	9,11	10	3
		Usaha mengatasi kesulitan	12	13	2
3	Minat dan ketajaman dalam perhatian belajar	Kebiasaan mengikuti Pelajaran	14	15,16	3
		Semangat dalam mengikuti pembelajaran	17,19	18,20	4
4	Berprestasi dalam belajar	Keinginan untuk berprestasi	21,23	23	3
		Kualitas hasil	24	25	2
5	Mandiri dalam belajar	Penyelesaian tugas atau PR	26	27,28	3
		Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran saat di sekolah	29,31	30	3
			16	15	31

(Sumber : Aminatun : 2019)

**Tabel 8. Pedoman Pemberian Skor Angket Motivasi**

Bentuk Pilihan Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

(Sumber : Sugiyono : 2017)

**Tabel 9. Rubrik Jawaban Angket**

No	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan dilakukan 5-6 hari
2	Sering	Apabila pernyataan dilakukan 3-4 kali dalam seminggu
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan dilakukan 1-2 kali dalam seminggu
4	Tidak pernah	Apabila pernyataan tidak pernah dilakukan

(Sumber : Sugiyono : 2017)

Angket pada penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Peserta didik hanya memilih salah satu jawaban dari pernyataan yang sesuai dengan dirinya. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu pertanyaan atau pernyataan tidak memerlukan penjelasan, sehingga peserta didik tinggal memilih jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda *checklist* ( $\surd$ ) pada jawaban yang dianggap tepat atau sesuai karakteristik dirinya.

Penelitian ini tidak hanya menggunakan lembar angket dalam pengambilan data, tetapi juga menggunakan lembar observasi. Lembar observasi pada penelitian digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL. Hal ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan model PBL dalam pembelajaran.

**Tabel 10. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan model PBL**

<b>Sintaks Model PBL</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Instrumen</b>
Orientasi peserta didik pada masalah	Mengamati dan memahami masalah yang disajikan pendidik	Observasi	Rubrik
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membagi kelompok dan membagi tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah	Observasi	Rubrik
Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Melakukan penyelidikan seperti mencari data untuk bahan diskusi kelompok	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan presentasi atau menyajikan dalam bentuk laporan atau karya	Observasi	Rubrik
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Merangkum atau membuat kesimpulan.	Observasi	Rubrik

Sumber : Peneliti berdasar sintaks PBL

**Tabel 11. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan PBL**

<b>Aktivitas Peserta Didik</b>	<b>Kriteria</b>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Mengamati dan memahami masalah yang disajikan pendidik	Peserta didik tidak mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik kurang mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik	Peserta didik sangat mampu mengamati masalah yang disampaikan pendidik
Membagi kelompok dan tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik tidak mampu membagi kelompok dan tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik kurang mampu membagi kelompok dan tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik mampu membagi kelompok dan tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik sangat mampu membagi kelompok dan tugas untuk mencari data, bahan, dan alat yang digunakan untuk menyelesaikan masalah
Melakukan penyelidikan seperti mencari data untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan seperti mencari data untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan seperti mencari data untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan seperti mencari data untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik sangat mampu melakukan penyelidikan seperti mencari data untuk bahan diskusi kelompok

**Tabel 11. (Lanjutan)**

Melakukan presentasi atau menyajikan dalam bentuk laporan atau karya	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi atau menyajikan dalam bentuk laporan atau karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi atau menyajikan dalam bentuk laporan atau karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi atau menyajikan dalam bentuk laporan karya	Peserta didik sangat mampu melakukan presentasi atau menyajikan dalam bentuk laporan karya
Merangkum atau membuat kesimpulan.	Peserta didik tidak mampu merangkum atau membuat kesimpulan.	Peserta didik kurang mampu merangkum atau membuat kesimpulan.	Peserta didik mampu merangkum atau membuat kesimpulan.	Peserta didik sangat mampu merangkum atau membuat kesimpulan.

Sumber : Peneliti berdasar sintaks PBL

## 2. Uji Instrumen

### a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan dalam mendapatkan data. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013).

Peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan Pearson (dalam Arikunto 2013) sebagai berikut.

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

Keterangan :

N : Jumlah responden

$\Sigma XY$  : Total perkalian skor X dan Y

$\Sigma X$  : Jumlah skor item

$\Sigma Y$  : Jumlah skor total

**Tabel 12. Klasifikasi Validitas**

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Uji validitas instrument ini dilakukan dengan ketentuan kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0.05$  maka item soal tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya,  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0.05$  maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Peneliti melakukan uji instrumen pada 19 peserta didik kelas III di SD Negeri 8 Metro Barat. Berdasarkan hasil uji instrumen didapatkan hasil uji validitas instrumen angket dengan  $N=19$  dan dengan signifikansi  $\alpha= 0,05$   $r_{tabel}$  adalah 0,455. Adapun rekap hasil perhitungan uji validitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 13. Hasil uji validitas angket kreativitas**

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Kesimpulan
1	0,465	0,455	Valid	Dapat digunakan
2	0,220	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
3	0,611	0,455	Valid	Dapat digunakan
4	0,209	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
5	0,707	0,455	Valid	Dapat digunakan
6	0,510	0,455	Valid	Dapat digunakan
7	0,131	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
8	0,192	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
9	0,476	0,455	Valid	Dapat digunakan
10	0,565	0,455	Valid	Dapat digunakan
11	0,214	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
12	0,480	0,455	Valid	Dapat digunakan
13	0,261	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
14	0,574	0,455	Valid	Dapat digunakan
15	0,170	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
16	0,528	0,455	Valid	Dapat digunakan
17	0,604	0,455	Valid	Dapat digunakan
18	0,125	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
19	0,365	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
20	0,188	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21	0,529	0,455	Valid	Dapat digunakan
22	0,485	0,455	Valid	Dapat digunakan
23	0,170	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
24	0,549	0,455	Valid	Dapat digunakan
25	0,393	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
26	0,403	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
27	0,222	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
28	0,610	0,455	Valid	Dapat digunakan
29	0,370	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
30	0,486	0,455	Valid	Dapat digunakan

Sumber : Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 11, hasil perhitungan uji validitas instrumen angket kreativitas, diperoleh 15 pernyataan yang dinyatakan valid dan 15

pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Kemudian 15 pernyataan valid tersebut akan digunakan untuk soal angket awal dan angket akhir saat penelitian di SD Negeri 11 Metro Pusat.

**Tabel 14. Hasil uji validitas angket motivasi**

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Kesimpulan
1	0,653	0,455	Valid	Dapat digunakan
2	0,561	0,455	Valid	Dapat digunakan
3	0,128	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
4	0,770	0,455	Valid	Dapat digunakan
5	0,457	0,455	Valid	Dapat digunakan
6	0,282	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
7	0,491	0,455	Valid	Dapat digunakan
8	0,574	0,455	Valid	Dapat digunakan
9	0,476	0,455	Valid	Dapat digunakan
10	0,431	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
11	0,217	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
12	0,470	0,455	Valid	Dapat digunakan
13	0,444	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
14	0,476	0,455	Valid	Dapat digunakan
15	0,158	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
16	0,440	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
17	0,362	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
18	0,535	0,455	Valid	Dapat digunakan
19	0,543	0,455	Valid	Dapat digunakan
20	0,482	0,455	Valid	Dapat digunakan
21	0,509	0,455	Valid	Dapat digunakan
22	0,575	0,455	Valid	Dapat digunakan
23	0,326	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
24	0,484	0,455	Valid	Dapat digunakan
25	0,121	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
26	0,466	0,455	Valid	Dapat digunakan
27	0,137	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
28	0,684	0,455	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
29	0,454	0,455	Valid	Dapat digunakan
30	0,514	0,455	Valid	Dapat digunakan
31	0,519	0,455	Valid	Dapat digunakan

Sumber : Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 12, hasil perhitungan uji validitas instrumen angket motivasi, diperoleh 19 pernyataan yang dinyatakan valid dan 12 pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Kemudian 19 pernyataan valid

tersebut akan digunakan untuk soal angket awal dan angket akhir saat penelitian di SD Negeri 11 Metro Pusat.

### b. Uji Reliabilitas

Alat ukur suatu instrumen tidak hanya harus valid tetapi juga harus memenuhi uji reliabilitas. Instrumen dikatakan reliabilitas jika menghasilkan data yang sama dari waktu ke waktu. Instrumen reliabel belum tentu valid, instrumen dikatakan reliabel jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017). Perhitungan uji reliabilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas

$n$  : Banyaknya butir soal

$a_1^2$  : Varians total

$\sum a_b^2$  : Jumlah varians butir

**Tabel 15. 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)

Dikatakan reliabilitas apabila  $r_{11} = 0,70$  atau lebih ( $r_{11} \geq 0,70$ ). Adapun hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut

**Tabel 16. Hasil uji reliabilitas angket kreativitas**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,855	30

Sumber : Peneliti

**Tabel 17. Hasil uji reliabilitas angket motivasi**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,879	31

Sumber : Peneliti

Berdasarkan tabel 14 dan 15 diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas nilai *Cronbach's Alpha* untuk angket kreativitas  $0,855 >$  nilai acuan  $0,70$  dan untuk angket motivasi  $0,879 >$  nilai acuan  $0,70$ . Dilihat pada tabel hasil uji reliabilitas di atas, diperoleh kesimpulan bahwa angket tersebut reliabel sehingga angket tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan *Chi Kuadrat* dengan rumus sebagai berikut (Muncarno, 2017).

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$x^2$  : Nilai *Chi Kuadrat*

$f_0$  : Frekuensi hasil pengamatan

$f_h$  : Frekuensi harapan

$k$  : Banyaknya kelas interval

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

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

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

#### b. Uji Homogenitas

Jika data sudah berdistribusi normal saat diuji, maka selanjutnya adalah uji kesamaan dua varian yang bertujuan untuk mengetahui apakah sejumlah kelompok sampel yang diukur homogen atau tidak. Rumus uji homogenitas (Rizal, 2018) sebagai berikut.

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

Membandingkan  $f_{hitung}$  dengan  $f_{tabel}$  taraf signifikannya  $\alpha = 0,05$ , dengan ketentuan :

Jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$  maka varians kedua data kelompok tersebut homogen.

Jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$  maka varians kedua data kelompok tersebut tidak homogen.

### c. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model PBL

Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi menilai keterlaksanaan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-4 pada lembar observasi. Presentase 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)

**Tabel 18. Klasifikasi Aktivitas Pembelajaran**

Persentase Aktivitas	Kategori
$90\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif
$70\% \leq P < 89\%$	Aktif
$50\% \leq P < 69\%$	Cukup
$30\% \leq P < 49\%$	Kurang
$0\% \leq P < 29\%$	Sangat Kurang

Sumber : Arikunto (2013)

## I. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun observasi. Uji hipotesis adalah salah satu cabang ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk

menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pernyataan tersebut (Denis, 2021). Dengan melakukan uji hipotesis seorang penulis tentunya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menyatakan penolakan atau penerimaan terhadap hipotesis tersebut.

#### a. Uji Regresi Sederhana

Rumus uji regresi linier sederhana penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis ke-1 dan ke-2. Rumus uji regresi linier sederhana sebagai berikut (Sugiyono, 2017).

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan :

Y : Nilai yang diprediksikan  
 $\alpha$  : Nilai konstanta Y  
 b : Koefisien variabel x  
 X : Nilai variabel independen

Kaidah keputusan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  sebagai berikut.

Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan.

Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak terdapat perbedaan.

#### b. Uji Regresi Berganda

Sedangkan untuk menguji hipotesis ke-3 menggunakan rumus uji regresi linier berganda. Rumus uji regresi linier berganda adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2017).

$$F_{hitung} = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan :

$R^2$  : Koefisien Determinasi  
 k : Jumlah variabel independen (X)  
 n : Jumlah data

#### c. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik (N-gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka akan diperoleh data angket awal dan angket akhir serta peningkatan kreativitas

(N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dapat digunakan rumus berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

Kategori sebagai berikut

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

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

Rendah :  $N\text{-Gain} \leq 0,3$

Sumber : Arikunto (2013)

## J. Rumusan Hipotesis

1. Ha = Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.  
Ho = Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.
2. Ha = Terdapat Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.  
Ho = Tidak Terdapat Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.
3. Ha = Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.  
Ho = Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana pada angket kreativitas ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada angket kreativitas tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditentukan, hal ini dapat dilihat pada nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji coba regresi linier sederhana pada angket motivasi juga menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat melalui nilai signifikansi angket motivasi lebih kecil dari nilai signifikansi yang telah ditentukan, hal ini juga dapat dilihat pada nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Pengujian terakhir menggunakan uji-F atau simultan yang juga menunjukkan peningkatan dengan nilai signifikansi yang didapatkan pada uji tersebut lebih kecil dibandingkan nilai signifikansi yang telah ditentukan, dengan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh secara simultan (bersama-sama) model *Problem Based Learning* (PBL) dan motivasi belajar terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan motivasi belajar, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapapun saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut.

### 1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu menerapkan ilmu yang diperoleh melalui pembelajaran, dengan pembiasaan dan pembelajaran menerapkan model PBL dengan motivasi belajar, adanya permasalahan dalam pembelajaran diharapkan akan membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi, mengembangkan kreatif untuk memunculkan cara memecahkan masalah, lebih perhatian dan konsentrasi selama proses pembelajaran, dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, sehingga hal ini dapat membantu peserta didik untuk memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan untuk kehidupan sehari-hari.

### 2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dalam menerapkan model PBL ataupun model lainnya, dengan bahan ajar atau media yang dapat menarik perhatian serta konsentrasi peserta didik dalam memahami dan memerhatikan materi yang diajarkan oleh pendidik.

### 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat sering menghimbau pendidik untuk lebih sering menerapkan model PBL ataupun model pembelajaran lain, dengan media dan bahan ajar yang bervariasi, sehingga motivasi dan kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan dan mencapai keberhasilan.

### 4. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan, informasi, dan masukan tentang pengaruh penerapan model PBL dan motivasi belajar terhadap kreativitas peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminatun. 2019. Pengaruh motivasi belajar dan regulasi diri terhadap prestasi belajar fisika peserta didik kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Singaraja. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Amir, M. T. 2016. *Inovasi pendidikan melalui Problem Based Learning*. Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.
- Anindyta, P., & Suwarjo, S. 2014. Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis dan regulasi diri peserta didik kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 209-222.
- Arianti, A. 2019. Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto. 2013. *Metode Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Azhari. 2013. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik melalui pendekatan konstruktivisme di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2).
- Balan, L., Yuen, T., & Mehrtash, M. 2019. Problem-Based Learning Strategy for CAD Software Using Free-Choice and Open-Ended Group Projects. *Procedia Manufacturing*, 32.
- Darman, R. A. 2020. *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Denis, D. J. 2021. *Applied Univariate, Bivariate, And Multivariate Statistics Understanding Statistics for Social and Natural Scientists, with Applications in SPSS and R*. USA: John Wiley & Sons.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan. Cet. Ke-IV*. Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model pembelajaran*. Ar-ruzz media. Jogjakarta

- Fransiska, N. R. 2022. *Pengembangan LKPD berbantuan construct 2 berbasis STEM (Sciene, Technology, Engineering Dan Mathematics) pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan keterampilan literasi sains siswa SMA Negeri 1 Kuala TP 2021/2022* (Doctoral Dissertation, Unimed).
- Hamzah, B. U. 2013. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Harni, H. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di SD Negeri 2 Uebone. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 181.
- Indana, N., & Kalsum, U. 2022. Kreativitas Guru Tafsir Amaly Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Di Sma Primaganda Jombang. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 59-70.
- Isrok'atun & Rosmala, A. 2018. *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara. Bandung.
- Istanti, R. 2015. Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V Sdn Gadingan. *Basic Education*, 5(12).
- Laoli, J. Kristian., Dakhi, O., & Zagoto, M. M. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan BK pada Perkuliahan Filsafat Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3)
- Manizar, E. 2015. Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1 (2), 204-222.
- Mayshandy, M. F., Mahardika, I. K., & Budiarmo, A. S. 2021. Pengaruh Model Problem Based Learning Disertai Peta Konsep Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Kelas VII Materi Pemanasan Global. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 101–109.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajawali Pres. Jakarta
- Mudlofir, H. A. 2021. *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Muis, A. A. 2013. Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1).
- Munandar. 2016. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta
- Munawaroh, H. 2017. Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.

- Muncarno. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Hamim Group. Metro.
- Nahar, T., Hanifah, A. N., Anam, K., & Hanik, E. U. 2022. Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran PPKn melalui metode Problem Based Learning (PBL). *MASALIQ*, 2(1), 144-158.
- Martono, N. 2015. *Metode Penelitian Sosial*. Rajagrafindo Persada. Jakarta
- Ngalimun. 2013. *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. Aswaja Pressindo. Jogjakarta
- Nurdin, Syafrududdin, & Adriatoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish. Sleman
- Oktiani, I. 2017. Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi belajar*. Deepublish. Pati
- Eggen, P., & Kauchak, D. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Indeks. Jakarta.
- Purwanto. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. 2019. Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Putra T. T., Irwan., & Vionanda, D. 2012. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1), 22-26.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. 2021. Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Rachmawati, Y. 2012. Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, T. D., Sulisworo, D., & Prasetyo, E. 2020. Enhancing Students' Motivation and Problem Solving Skills in Mathematics Using Guided Discovery Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12),
- Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. 2017. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47-55.

- Rizal, M.K. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Terpadu Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Metro Timur. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Lampung.
- Rosidah, C. T. 2018. Penerapan model *Problem Based Learning* untuk menumbuh kembangkan *Higher Order Thinking Skill* peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, Vol. II. No. 1, hlm. 62–71.
- Runco, M. A. 2014. *Creativity* (2nd ed.). Boston, MA: Academic Press
- Rusman. 2018. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Rusyan, A. T., Winarni, W., & Hermawan, A. 2020. *Seri pembaharuan pendidikan membangun kelas aktif dan inspiratif*. Deepublish. Jogjakarta
- Samsiah, C. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SD Pasirkelewh Cianjur (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti). *In Bandung Conference Series: Islamic Education*,3(2).
- Sanjaya, W. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP,5(2), 93-196.
- Saputro, N. 2022. *Pengembangan desain pembelajaran model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas iv sd alam al karim* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Sardiman A. M. 2016. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. 2020. Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44-50.
- Sari, Y. S. 2017. Pengaruh keterampilan proses IPA dan motivasi belajar siswa terhadap kreativitas belajar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 83-91
- Segal, J. W., Chipman, S.F., & Galser, R. 2014. *Thinking and learning skills: relating instruction to research*. Routledge. New York
- Sekretarian Negara Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6676
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung

- Suh, J. M., & Seshaiyer, P. 2019. Promoting Ambitious Teaching and Learning through Implementing Mathematical Modeling in a PBL Environment. In M. Moallem, W. Hung, & N. Dabbagh (Eds.), *The Wiley Handbook of Problem-Based Learning* (pp. 529–550). USA: John Wiley & Sons. Inc.
- Suharni, S. 2021. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Suharsimi, A. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (revisi). Pustaka Pelajar*. Yogyakarta
- Strobel, J., & Van, B. A. 2015. Problem Based Learning Effectiveness, tensions and practitioner implications. *Essential Readings in Problem Based Learning*. Indiana: Perdue University Press.
- Sumantri, M. S. 2015. *Strategi pembelajaran: Teori dan Praktik di tingkat Pendidikan Dasar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sundari, F. 2017. Peran guru sebagai pembelajaran dalam memotivasi peserta didik usia SD. *LPPM UNINDRA*. 1 (1).
- Susanto, A. 2020. Mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Tawshiyah: Jurnal Sosial Keagamaan dan Pendidikan Islam*, 15(1).
- Susmiati, E. 2020. Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 210–215.
- Sutrada, E., & Sukma, E. 2023. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses belajar pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas IV SDN 29 Rantau Batu Pasar Punggasan Pesisir Selatan. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 140-151.
- Titu, M. A. 2015. Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi konsep masalah ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional*. 9. 176-186.
- Uno, H. B. 2023. *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vera, M. 2019. Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Kelas 5 SDN Sidorejo Lor 05 Salatiga (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. GP Press Group. Jakarta:

Zuliani, R., Fugri, N. U., & Perdana, A. A. 2023. Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(2), 82-85.