

# dewi marta

*by* Yoannes Romando Sipayung

---

**Submission date:** 21-Mar-2022 12:20AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1631600951

**File name:** Template\_JANACITTA\_DEWI\_MARTA.doc (133.5K)

**Word count:** 3679

**Character count:** 24095

## KEEFEKTIFAN PBL BERBANTUAN *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA 3 SEKOLAH DASAR

Dewi Marta Agustina<sup>✉</sup>, Kartika Yuni Purwanti

Universitas Ngudi Waluyo  
email: dewimartaagustina73@gmail.com<sup>1</sup>, kartika.yuni92@gmail.com<sup>2</sup>

### Info Artikel

#### Keywords:

*Creative Thinking Ability, Problem Based Learning's Model, The Fun Thinker's Book*

### Abstract

30  
*This study aims to reveal the effectiveness of the problem based learning model assisted by the media fun thinkers book on increasing students' creative thinking skills. The design of this research is a Quasi Experiment type of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were students of class III SDN Sidomulyo 4 as many as 2 classes. The samples in this study were class III A and III B SDN Sidomulyo 4. The sampling technique used in this study was taken using a purposive sampling technique which is included in non-probability sampling. The data analysis techniques used were normality test, homogeneity test, independent sample t-test, simple linear regression test and paired sample t-test. The results of this study indicate that: (1) There are differences in learning using a problem based learning model assisted by the media fun thinkers book on students' creative thinking abilities with a significance of  $0.001 < 0.05$  using the independent sample t-test. (2) There is an effect of using the problem based learning model with the help of the media fun thinkers book on students' creative thinking abilities. This is indicated by a significance result of  $0.015 < 0.05$  using a simple linear regression test. (3) Improving the results of students' creative thinking skills using a problem based learning model assisted by fun thinkers book media in class III SDN Sidomulyo 4 with a significance of  $0.000 < 0.05$  by using the paired sample t-test. So, the key is that the problem-based learning model assisted by the fun thinker book is effective in improving the creative thinking skills of grade III students.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan efektifitas model problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Desain penelitian ini adalah Quasi Experiment tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sidomulyo 4 sebanyak 2 kelas. Sampel pada penelitian ini adalah kelas III A dan III B SDN Sidomulyo 4. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling yang termasuk dalam non probability sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, uji regresi linear sederhana dan uji paired sampel t-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan pada pembelajaran menggunakan model problem based learning berbantuan berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  menggunakan uji independent sample t-test. (2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil signifikansi sebesar  $0,015 < 0,05$  dengan menggunakan uji regresi linear sederhana. (3) Adanya peningkatan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book pada kelas III SDN Sidomulyo 4 dengan signifikansi sebanyak  $0,000 < 0,05$  dengan menggunakan uji paired sample t-test. Jadi dapat disimpulkan bahwa model problem based learning berbantuan media fun thinkers book efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat dasar, menengah atau lebih tinggi akan selalu melibatkan proses berpikir. Proses berpikir ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah kemampuan berpikir manusia. Berpikir adalah proses pengetahuan tentang hubungan antara rangsangan dan respon dari aktivitas kognitif tingkat tinggi (Iskandar, 2009: 82). Sedangkan kemampuan berpikir adalah kegiatan menalar reflektif, kritis, dan kreatif yang berorientasi pada proses intelektual yang berupa pembentukan, penerapan, analisis, evaluasi informasi yang dikumpulkan (disintesis) atau dihasilkan melalui pengamatan, refleksi atau komunikasi sebagai dasar suatu keyakinan, dan tindakan.

Kemampuan berpikir kreatif mempunyai beberapa aspek, yaitu: fluency, flexibility, originality dan elaboration Munandar (2009). Fluency atau kemampuan berpikir lancar ditandai dengan perilaku siswa yang mampu mengajukan berbagai macam pertanyaan, jika ada pertanyaan mampu menjawab dengan sejumlah jawaban, memiliki banyak gagasan tentang suatu masalah dan lancar mengutarakan gagasannya. Flexibility atau kemampuan berpikir fleksibel ditandai dengan perilaku siswa yang mampu memberikan berbagai macam interpretasi terhadap suatu gambaran atau masalah, memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dengan yang diberikan oleh orang lain, mampu memikirkan berbagai hal yang berbeda. cara-cara untuk memecahkan suatu masalah. Originality atau kemampuan berpikir orisinal ditandai dengan perilaku siswa yang mampu mengungkapkan ide-ide orisinal baru dan suka memberikan jawaban yang jarang diberikan oleh kebanyakan orang. Keterampilan berpikir elaboration atau rinci ditandai dengan perilaku siswa yang mampu mencari makna yang lebih dalam dalam jawaban atau pemecahan masalah dengan mengambil langkah-langkah rinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (Hawadi, dkk, 2001).

Rendahnya atau tingginya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah sistem pendidikan.

Sistem pendidikan yang baik adalah sistem pendidikan yang tetap memberikan ruang bagi berkembangnya kreativitas anak. Proses pendidikan seharusnya tidak hanya menuntun anak untuk memberikan satu-satunya jawaban yang benar menurut guru atau buku, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan rangkaian alternatif jawaban yang juga benar. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa yang optimal dalam suatu lingkungan pembelajaran erat kaitannya dengan cara guru mengajar, sehingga model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil penyebaran soal tes kuesioner di SDN Sidomulyo 4 pada siswa kelas III, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Rata-rata tingkat berpikir kreatif siswa mencapai 35%. Hasil presentase yang telah diukur pada indikator berpikir lancar mencapai 41%, sedangkan indikator berpikir luwes mencapai 39%. Indikator hasil presentase yang terlihat paling rendah adalah indikator keaslian yang mencapai 27%, sama halnya dengan indikator berpikir terperinci yang hanya mencapai 33%.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Penulis menganggap salah satu alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya berpikir kreatif siswa adalah dengan menerapkan model Problem Based Learning. Menurut Komalasari (2003) model problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kreatif dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan penting dari mata pelajaran. Model problem based learning (PBL) bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan atau meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal pada keterampilan pemecahan masalah dalam kerja kelompok (Rusman, 2012).

Model problem based learning memiliki keunggulan yaitu siswa akan memiliki pola pikir

terbuka, refleksi, kreatif dan pembelajaran yang aktif dalam memfasilitasi keberhasilan pemecahan masalah. Sesuai dengan pendapat Yamin (2008:85) yang menyatakan bahwa problem based learning adalah model yang merangsang kemampuan berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan siswa, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penerapan model problem based learning cocok digunakan di sekolah dasar dalam membangun kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif dapat menggiring siswa untuk memecahkan masalah yang muncul di dunia nyata.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, dalam proses pendidikan diperlukan media sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Sebagai calon guru dan guru dituntut untuk memiliki ide-ide kreatif agar dapat menampilkan pembelajaran yang menarik dan aktif, seperti menggunakan media fun thinkers book. Menurut Gordon (2013) Media Fun Thinkers Book adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu media fun thinkers book dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Kelebihan dari media fun thinkers book yaitu mengandung unsur menyenangkan yaitu bermain sambil belajar. Melalui penggunaan media fun thinkers book siswa diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran tematik yang kreatif dan menyenangkan. Karena media fun thinkers book mengkombinasikan materi pembelajaran tematik dalam bentuk tingkatan yakni dari mudah kesukar dengan melibatkan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa, selain itu siswa diajak belajar sambil bermain.

Berdasarkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa serta keunggulan yang ada pada model problem based learning dan fun thinkers book sebagai media pembelajaran, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian

dengan judul "Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Fun Thinkers Book Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SDN Sidomulyo 4".

## 8 METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah kuantitatif karena bertujuan mengungkap efektivitas model problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Desain penelitian ini adalah Quasi Experiment tipe Nonequivalent Control Group Design. Peneliti tidak memilih sampel secara random.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sidomulyo 4 tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 2 kelas. Sampel pada penelitian ini adalah kelas III A dan III B SD Negeri Sidomulyo 4. Kelas IIIA sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling yang termasuk dalam non probability sampling karena peneliti memerlukan kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi, sehingga peneliti mengambil kelas IIIA sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya yang pertama tes berupa pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif. Kedua Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk siswa dan guru. Yang ketiga wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Dan terakhir dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Peneliti ini menggunakan teknik analisis data validitas, reliabilitas, tingkat

55 kesukaran, daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, uji regresi linier sederhana dan uji paired sample t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Fun Thinkers Book

13 Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book dapat diukur menggunakan uji independent sample t test, sehingga terlihat terdapat perbedaan kualitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut hasil uji independent sample t test dari penelitian ini

Tabel 1. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Equal variances assumed	2.214	.142	3.508	58	.001
	Equal variances not assumed			-3.508	57.904	.001

Berdasarkan dari hasil tabel 1 diatas, nilai sig menunjukkan  $0.001 < 0.05$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book.

Berdasarkan dari hasil independent sample t test model pembelajaran problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berpengaruh dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa daripada pembelajaran yang hanya menggunakan model problem based learning tanpa bantuan media pembelajaran.

Media fun thinkers book ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Nurfajriyah, Derin

7 (2016) dengan judul penelitiannya "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana". Berdasarkan hasil penelitian, model problem based learning dan pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji beda rata-rata dengan uji Mann Whitney diperoleh sig sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Nilai sig  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik menggunakan model problem based learning dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adapula penelitian lain oleh Asria Hirda Yanti (2017) dengan judul penelitiannya "Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama

Lubuklinggau". Hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa sig. > 0,05 artinya kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran PBL lebih baik dari kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Sumbangan model pembelajaran PBL terhadap peningkatan kemampuan komunikasi sebesar 43% dan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebesar 58% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kemudian oleh Riani (2019) dalam jurnal sinektik volume 2 nomor 2 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan" penelitian ini memberikan dampak positif bahwa fun thinkers book dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, dapat membuat siswa tertarik, mengajak agar siswa tidak bermain sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Siswa tidak hanya berpartisipasi dalam banyak kegiatan pembelajaran, karena

mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan dan mendemostrasikan materi pembelajaran dengan cara berpikir kreatif. Sehingga selain dijadikan sebagai media pembelajaran tematik yang menyenangkan, media fun thinkers book juga mampu membantu dalam berfikir kreatif siswa, dengan demikian dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata.

Penerapan model problem based learning cocok digunakan di sekolah dasar dalam membangun kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif dapat menggiring siswa untuk memecahkan masalah yang muncul di dunia nyata.

26  
**B. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Pengaruh model problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diukur menggunakan uji regresi linier sederhana. Berikut hasil uji regresi linier sederhana (uji-t) dari penelitian ini.

32  
Tabel 2 Uji Regresi Linier Sederhana (Uji-t)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	285.870	1	285.870	42.329	.000 <sup>a</sup>
Residual	189.097	28	6.753		
Total	474.967	29			

65  
Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana dari tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian, maka diketahui bahwa terdapat pengaruh model problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III.

Berdasarkan dari hasil uji coba regresi linear sederhana model pembelajaran problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berpengaruh dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa daripada pembelajaran yang hanya

menggunakan model problem based learning tanpa bantuan media pembelajaran. Media fun thinkers book ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Nurfajriyah, Derin (2016) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana”. Berdasarkan hasil penelitian, model problem based learning dan pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji beda rata-rata dengan uji Mann Whitney diperoleh sig sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Nilai sig < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik menggunakan model problem based learning dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adapula penelitian lain oleh Asria Hirda Yanti (2017) dengan judul penelitiannya “Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Lubuklinggau”. Hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa sig. > 0,05 artinya kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran PBL lebih baik dari kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Sumbangan model pembelajaran PBL terhadap peningkatan kemampuan komunikasi sebesar 43% dan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebesar 58% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kemudian oleh Riani (2019) dalam jurnal sinektik volume 2 nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan” penelitian ini memberikan dampak positif bahwa fun thinkers book dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, dapat membuat siswa tertarik, mengajak agar siswa tidak bermain sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Penerapan model problem based learning cocok digunakan di sekolah dasar dalam membangun kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif tersebut yang dapat membawa siswa dalam memecahkan permasalahan yang muncul pada dunia nyata. Selain pemilihan model pembelajaran yang sesuai, dalam prosesnya pendidikan membutuhkan media sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran. Oleh karena itu keberadaan media fun thinkers book sangat diperlukan dalam pembelajaran tematik, karena dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Siswa tidak hanya berpartisipasi dalam banyak kegiatan pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan dan mendemostrasikan materi pembelajaran dengan cara berpikir kreatif. Sehingga selain dijadikan sebagai media pembelajaran tematik yang menyenangkan dan mampu membantu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

#### 45 C. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Fun Thinkers Book.

Peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book dapat diukur menggunakan uji paired sample t test. Berikut hasil uji paired sample t test dari penelitian ini.

Tabel 3 Uji Paired Sample T Tes

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 variabel1 - variabel2	-33.067	7.124	1.30	-35.727	-30.406	-25.422	29	.000

58 Berdasarkan hasil uji paired sample t test dari tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book. Dimana hasil nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 54 dengan hasil posttest kelas eksperimen sebesar 87 dan nilai signifikansi adalah  $0,000 < 0,05$ . Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III dengan diterapkannya model problem based learning berbantuan media fun thinkers book.

2 Berdasarkan dari penelitian model pembelajaran problem based learning berbantuan media fun thinkers book dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dengan hasil nilai rata – rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model problem based learning saja tidak menggunakan bantuan media pembelajaran fun thinkers book dengan rata – rata yang cenderung lebih sedikit dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Media fun thinkers book ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Nurfajriyah, Derin (2016) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana”. Berdasarkan hasil penelitian,

model problem based learning dan pembelajaran konvensional dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji beda rata-rata dengan uji Mann Whitney diperoleh sig sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Nilai sig  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik menggunakan model problem based learning dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adapula penelitian lain oleh Asria Hirda Yanti (2017) dengan judul penelitiannya “Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Lubuklinggau”. Hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa sig.  $> 0,05$  artinya kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran PBL lebih baik dari kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Sumbangan model pembelajaran PBL terhadap peningkatan kemampuan komunikasi sebesar 43% dan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebesar 58% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kemudian oleh Riani (2019) dalam jurnal sinektik volume 2 nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan” penelitian ini memberikan dampak positif bahwa fun

thinkers book dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik, dapat membuat siswa tertarik, mengajak agar siswa tidak bermain sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Berdasarkan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada sebelum diberi perlakuan hanya sebesar 54 namun sesudah diberi perlakuan berupa diberi model pembelajaran problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi meningkat sebesar 87. Dari hasil rata – rata tersebut dapat dilihat bahwasannya model pembelajaran problem based learning berbantuan media fun thinkers book efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan penggunaan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). (2) Terdapat pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III. Hal ini dibuktikan dari hasil uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). (3) Model problem based learning berbantuan media fun thinkers book efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

#### DAFTAR PUSTAKA

Abdurrozak, R., & Jayadinata, A. K. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871-880.

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111.
- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Febrita, I., & Harni, H. (2020). Penerapan Pendekatan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1425- 1436.
- Fitroh, A. 2020. *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo).
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463-471.
- Kurniawati, N. (2018). Mengakses Dan Memonitor Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Prisma*, VII (1).
- Marsali, A. (2016). Peningkatan Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Ramadhan, R. T., & Saud, A. M. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 135-153.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 179.
- Sukestiyarno. 2016. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang.
- Vera, M., Mawardi, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas IV SD N Sidorejo Lor V Salatiga. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1).

Yanti, A. H. 2017. Penerapan model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan komunikasi dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

sekolah menengah pertama Lubuklinggau. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 2(2).

ORIGINALITY REPORT

74%

SIMILARITY INDEX

72%

INTERNET SOURCES

44%

PUBLICATIONS

33%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	14%
2	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	7%
3	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	7%
4	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	6%
5	<a href="http://jurnal.unw.ac.id">jurnal.unw.ac.id</a> Internet Source	4%
6	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	4%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	3%
8	<a href="http://repository2.unw.ac.id">repository2.unw.ac.id</a> Internet Source	2%
9	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%

10	docplayer.info Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Bung Hatta Student Paper	1 %
12	jurnal.unw.ac.id:1254 Internet Source	1 %
13	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
15	anzdoc.com Internet Source	1 %
16	callforpapers.uksw.edu Internet Source	1 %
17	Bici Jesni Ezani, Rufran Zulkarnain. "MANAJEMEN WAKTU LANSIA PEMBELAJARAN MENGHAFAL AL-QUR'AN DI RUMAH QOUR'AN AT-TARTIL", Journal Of Lifelong Learning, 2021 Publication	1 %
18	Riski Nur Istiqomah Dinnullah. "Perbedaan model problem based learning dan discovery- inquiry ditinjau dari hasil belajar matematika siswa", Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2019 Publication	1 %

19	<a href="http://digilib.uinsgd.ac.id">digilib.uinsgd.ac.id</a> Internet Source	1 %
20	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	<a href="http://jurnal.stiepemuda.ac.id">jurnal.stiepemuda.ac.id</a> Internet Source	1 %
22	<a href="http://www.yumpu.com">www.yumpu.com</a> Internet Source	1 %
23	<a href="http://conference.upgris.ac.id">conference.upgris.ac.id</a> Internet Source	1 %
24	<a href="http://jurnal.umpwr.ac.id">jurnal.umpwr.ac.id</a> Internet Source	1 %
25	Evi Yuliasari. "Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2017 Publication	1 %
26	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1 %
27	<a href="http://ejurnal.pps.ung.ac.id">ejurnal.pps.ung.ac.id</a> Internet Source	1 %
28	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %

[zadoco.site](http://zadoco.site)

29

Internet Source

&lt;1 %

30

Ainun Andriyani, Septiyati Purwandari, Kun Hisnan Hajron. "Pengaruh Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA", Borobudur Educational Review, 2021

Publication

&lt;1 %

31

[repo.uinsatu.ac.id](http://repo.uinsatu.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

32

[eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

33

[jurnal.unej.ac.id](http://jurnal.unej.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

34

[repository.ub.ac.id](http://repository.ub.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

35

Fajar - Gumelar. "MEME: DAPATKAH MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS TEKS ANEKDOT?", JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora), 2018

Publication

&lt;1 %

36

[baixardoc.com](http://baixardoc.com)

Internet Source

&lt;1 %

37

Ari Septian, Riki Rizkiandi. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

&lt;1 %

# TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA", PRISMA, 2017

Publication

---

38	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://ejournal.unp.ac.id">ejournal.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://ojs.unud.ac.id">ojs.unud.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://repository.umpalopo.ac.id">repository.umpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://adoc.tips">adoc.tips</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id">ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://journal.uinjkt.ac.id">journal.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

48

[repository.stiemahardhika.ac.id](https://repository.stiemahardhika.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

49

Royyana Ulyl Albab, Savitri Wanabuliandari, Sumaji Sumaji. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI GAGUNG DURAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

&lt;1 %

50

[eprints.unram.ac.id](https://eprints.unram.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

51

[journal.unj.ac.id](https://journal.unj.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

52

[jurnal.uinsu.ac.id](https://jurnal.uinsu.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

53

Faridah Bahiyatun Nisa, Mohammad Mukhlis, Maswar Maswar. "ANALISIS HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN LOGIS MATEMATIS DENGAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA", Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 2020

Publication

&lt;1 %

54

[digilibadmin.unismuh.ac.id](https://digilibadmin.unismuh.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

55	<a href="http://e-journal.uniflor.ac.id">e-journal.uniflor.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	Irene Octavia Rossytasari, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Meta Analisis Model Problem Based Learning (PbL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %
59	<a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
63	<a href="http://repository.upy.ac.id">repository.upy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
64	Sri Latifah, Syarifuddin Basyar, Bangun Sasmiyati. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER TERHADAP	<1 %

PEMAHAMAN KONSEP DAN KECAKAPAN  
BERPIKIR RASIONAL PESERTA DIDIK", Jurnal  
Pendidikan Fisika, 2019

Publication

---

65

Tiffany Dwi Januaryny, Cundo Harimurti.  
"PENGARUH TATA LETAK GUDANG TERHADAP  
KELANCARAN PRODUKTIVITAS BONGKAR  
MUAT DI GUDANG PT. NCT", Jurnal Logistik  
Indonesia, 2020

Publication

---

<1 %

---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On