

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF DALAM MATERI  
GAYA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN  
KLECO 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2024/2025**



**Oleh :**

**Eka Nurti Handayani**

**NPM : 20540062**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SLAMET RIYADI**

**SURAKARTA 2**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji  
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi.

Nama : Eka Nurti Handayani

NPM : 20540062

Surakarta, 5 Maret 2025

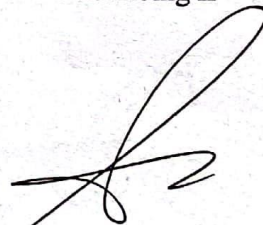
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



**Dr. Feri Faila Sufa, S.Psi., S.Pd., M.Pd**  
**NIDN: 0607027703**

Pembimbing II



**Mukhlis Mustofa, S.Pd., M.Pd**  
**NIDN: 0604057702**

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta dan diterima untuk persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Nama : Eka Nurti Handayani

Pada Hari : Rabu

NPM : 20540062

Tanggal : 12 Maret 2025

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Ketua : Dr. Sri Handayani, S.Pd., M.Hum.

Sekretaris : Ani Restuningsih, S.Pd., M.Hum.

Anggota 1 : Dr.Feri Faila Sufa,S.Psi.,S.Pd.,M.Pd

Anggota 2 : Mukhlis Mustofa, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Slamet Riyadi

Dekan FKIP UNISRI



Dr. Sri Handayani, S.Pd., M.Hum.  
NIDN. 0625017401

## ABSTRAK

**Eka Nurti Handayani. PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF DALAM MATERI GAYA DI SEKITAR KITA PADA PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN KLECO 1 SURAKARTA.** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Februari 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan filsafat positivisme. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* (tes awal), kemudian diberikan perlakuan, dan setelah perlakuan diberikan, dilakukan *post-test* (tes akhir). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta dalam materi Gaya di Sekitar Kita. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 54,4 menjadi 80 pada *posttest*, serta hasil uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

**Kata kunci :** Model Pembelajaran, Problem Based Learning, Kemampuan Berfikir Kreatif

## MOTTO

*"Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan-pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu. Pada waktu kamu dicobai Ia akan memberikan kepadamu jalan ke luar, sehingga kamu dapat menanggunya."*

**(1 Korintus 10:13)**

*"Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang"*

**(Amsal 23:18)**

## PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan kepada :

1. Almamater UNISRI
2. Orang Tua dan keluarga tercinta
3. Teman – teman
4. Keluarga Besar PGSD UNISRI 2020

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini melibatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Sri Handayani, S.Pd., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah memberi ijin penelitian.
2. Bapak Mukhlis Mustofa, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah menyetujui judul penelitian.
3. Ibu Dr.Feri Faila Sufa,S.Psi.,S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mukhlis Mustofa, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan sangat baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga dapat terselesaikan nya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepala sekolah dan segenap keluarga besar SD N Kleco 1 Surakarta yang telah membimbing, mendidik, membantu dan menerima penulis dengan baik selama melaksanakan penelitian.
5. Kedua orang tua penulis, cinta pertamaku Sunardi Ponco Nugroho dan pintu surgaku Dwi Megawati orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan

kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terima kasih untuk semua do'a dan dukungan papa dan mama sehingga saya berada di titik ini. Hiduplah lebih lama lagi, papa dan mama harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.

6. Teruntuk sahabat-sahabat dan teman-temanku terimakasih atas segala motivasi, dukungan pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan ini jauh dari kata sempurna, tidak sempurnaan tersebut disebabkan oleh kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis yang masih terbatas.

Semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi rekan-rekan yang membacanya.

Surakarta, 12 Maret 2025

Eka Nurti Handayani

## DAFTAR ISI

|                                             | Halaman |
|---------------------------------------------|---------|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING .....                | i       |
| PENGESAHAN PENGUJI .....                    | ii      |
| ABSTRAK .....                               | iii     |
| MOTTO.....                                  | iv      |
| PERSEMBAHAN .....                           | v       |
| KATA PENGANTAR.....                         | vi      |
| DAFTAR ISI .....                            | viii    |
| DAFTAR TABEL .....                          | xi      |
| DAFTAR GAMBAR .....                         | xiii    |
| LAMPIRAN .....                              | xiv     |
| BAB I PENDAHULUAN .....                     | 1       |
| A. Latar Belakang Masalah.....              | 1       |
| B. Identifikasi Masalah.....                | 5       |
| C. Pembatasan Masalah .....                 | 5       |
| D. Rumusan Masalah .....                    | 5       |
| E. Tujuan Penelitian .....                  | 5       |
| F. Manfaat Peneliti .....                   | 6       |
| BAB II KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS..... | 8       |
| A. Deskripsi Teori.....                     | 8       |
| 1. Model PBL.....                           | 8       |
| 2. Berfikir Kreatif.....                    | 15      |

|                                                                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3. IPAS ( Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).....                                                                 | 22 |
| B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....                                                                            | 24 |
| C. Kerangka Berpikir.....                                                                                        | 30 |
| D. Rumusan Hipotesis.....                                                                                        | 32 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                                                                                   | 33 |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian.....                                                                              | 33 |
| B. Bentuk dan Strategi Penelitian.....                                                                           | 34 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian.....                                                                           | 35 |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....                                                                                  | 36 |
| E. Uji Coba Instrumen.....                                                                                       | 38 |
| F. Teknik Analisis Data.....                                                                                     | 39 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....                                                                      | 45 |
| A. Deskripsi Data.....                                                                                           | 45 |
| 1. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum<br>Penerapan Model Problem Based Learning (PBL).....  | 45 |
| 2. Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Setelah<br>Penerapan Model Problem Based Learning (PBL)..... | 48 |
| B. Pengujian Hipotesis.....                                                                                      | 51 |
| 1. Uji Prasyarat.....                                                                                            | 51 |
| 2. Uji N-Gain.....                                                                                               | 52 |
| 3. Uji Hipotesis .....                                                                                           | 53 |
| C. Pembahasan.....                                                                                               | 55 |
| D. Keterbatasan Penelitian.....                                                                                  | 59 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| BAB V PENUTUP .....  | 61 |
| A. Kesimpulan .....  | 61 |
| B. Saran .....       | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 64 |
| LAMPIRAN .....       | 67 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                                                                                                                                        | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Jadwal Penelitian.....                                                                                                                                                                                                                                        | 33      |
| Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score.....                                                                                                                                                                                                               | 42      |
| Tabel 3. Kategori pembagian N-Gain score.....                                                                                                                                                                                                                          | 42      |
| Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Sebelum Mendapat <i>Treatment</i><br>Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i><br>Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Dalam Materi Gaya di Sekitar<br>Kita.....                                  | 45      |
| Tabel 5. Deskriptif Statistik Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir kreatif Dalam<br>Materi Gaya di Sekitar Kita Peserta Didik Kelas 4 SDN Kleco 1<br>Surakarta Sebelum dilakukan <i>Treatment</i> Dengan Model<br>Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....  | 46      |
| Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Setelah Mendapat <i>Treatment</i><br>Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i><br>Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Dalam Materi Gaya<br>di Sekitar Kita.....                                 | 48      |
| Tabel 7. Deskriptif Statistik Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir kreatif<br>Dalam Materi Gaya di Sekitar Kita Peserta Didik Kelas 4 SDN<br>Kleco 1 Surakarta Setelah dilakukan <i>Treatment</i> Dengan Model<br>Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..... | 49      |
| Tabel 8. Hasil Uji Normalitas.....                                                                                                                                                                                                                                     | 52      |
| Tabel 9. Uji N-Gain.....                                                                                                                                                                                                                                               | 53      |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Tabel 10. Uji <i>Paired Sample Statistics</i> ..... | 53 |
| Tabel 11. <i>Paired Samples Correlations</i> .....  | 54 |
| Tabel 12. Uji <i>Paired Samples T-test</i> .....    | 54 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                 | Halaman |
|-------------------------------------------------|---------|
| Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir.....          | 31      |
| Gambar 2. Histogtam Hasil <i>Pretest</i> .....  | 47      |
| Gambar 3. Histogram Hasil <i>Posttest</i> ..... | 50      |
| Gambar 4. Dokumentasi <i>Try Out</i> .....      | 96      |
| Gambar 5. Dokumentasi <i>Try Out</i> .....      | 96      |
| Gambar 6. Dokumentasi Penelitian.....           | 97      |
| Gambar 7. Dokumentasi Penelitian.....           | 97      |

## LAMPIRAN

|                                                                                                  | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1. Kisi-Kisi <i>Pretest, Posttest dan Try out</i> .....                                 | 68      |
| Lampiran 2. Soal <i>Tryout</i> .....                                                             | 70      |
| Lampiran 3. Daftar Nama Peserta Didik SD Negeri Kleco 1 Surakarta .....                          | 73      |
| Lampiran 4. Modul Ajar Penelitian.....                                                           | 74      |
| Lampiran 5. Soal <i>Pretest dan Posttest</i> .....                                               | 84      |
| Lampiran 6. Hasil Kerja Peserta Didik.....                                                       | 86      |
| Lampiran 7. Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Peserta Didik SD Negeri Kleco 1<br>Surakarta ..... | 92      |
| Lampiran 8. Surat Ijin <i>Tryout</i> .....                                                       | 93      |
| Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian.....                                                           | 94      |
| Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian .....                                                      | 95      |
| Lampiran 11. Dokumentasi .....                                                                   | 96      |
| Lampiran 12. Uji Korelasi.....                                                                   | 98      |
| Lampiran 13. Uji Validitas .....                                                                 | 100     |
| Lampiran 14. Uji Reliabilitas .....                                                              | 101     |
| Lampiran 15. Uji Normalitas.....                                                                 | 102     |
| Lampiran 16. Uji Hipotesis Uji Paired Sample Statistics.....                                     | 103     |
| Lampiran 17. Turnitin .....                                                                      | 105     |
| Lampiran 18. Pernyataan Keaslian Karya.....                                                      | 113     |
| Lampiran 19. Artikel Skripsi.....                                                                | 114     |
| Lampiran 20. <i>Letter of Acceptance (LoA)</i> .....                                             | 125     |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital ini mengalami perkembangan pesat, di mana keterampilan berfikir kreatif menjadi sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. peserta didik menunjukkan kesulitan dalam cara berpikir kreatif. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah secara inovatif, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam konteks yang berbeda. Salah satu metode pembelajaran yang semakin banyak digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka dihadapkan pada masalah-masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Barrows, 2022).

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim (Kemdikbud: 2014). Hal ini dikarenakan peneliti belum menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) saat memberikan soal pre-test. PBL merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik, yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif mereka. Tanpa

penerapan model PBL, peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka secara optimal.

Pengertian lain *Problem Based Learning* atau yang lebih dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (open-ended) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru. Peran aktif peserta didik, kemampuan mengkaitkan antar konsep itulah yang menjadi modal awal berpikir kreatif. Keaktifan peserta didik salah satunya ditunjukkan dengan sikap kemandirian dalam belajar.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilatih dengan pembelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah serta melalui belajar dalam kelompok kecil dengan menerapkan pendekatan scaffolding kemudian tugas yang menuntut strategi kognitif dan metakognitif siswa.

Sehingga pada dasarnya selama pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif. Namun beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya menerima pengetahuan dari guru, demikian pula guru pada saat kegiatan pembelajaran hanya sekedar menyampaikan informasi pengetahuan tanpa melibatkan siswa secara aktif untuk menggunakan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa

belum terlatih secara optimal yang menyebabkan kemampuan berfikir kreatif lebih rendah daripada kemampuan berfikir kritis Dimana hasil dari nilai akhir pre-test yaitu nilai akhir dari jumlah 28 siswa menunjukkan bahwa nilai dari pre-test soal kemampuan berfikir kreatif yaitu 61,92 sedangkan berfikir kritis 77,12 maka dari itu kemampuan berfikir kreatif dari peserta didik lebih rendah.

Pendidikan era modern menuntut pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa, terutama di jenjang dasar. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pembelajaran di kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta, materi "Gaya di Sekitar Kita" merupakan bagian penting dari kurikulum yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep-konsep dasar fisika dan bagaimana gaya berperan dalam berbagai fenomena yang mereka temui di sekeliling mereka. Namun, berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa yang menunjukkan kurangnya kreativitas dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait materi ini. Mereka cenderung menggunakan pola berpikir yang monoton dan tidak dapat mengaitkan teori dengan aplikasi praktis. Berpikir kreatif menjadi penting dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara inovatif, berpikir kritis, dan melihat hubungan antara konsep-konsep

yang diajarkan. Dalam konteks ini, berpikir kreatif tidak hanya berarti menemukan jawaban yang benar, tetapi juga mampu mengembangkan ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi kondisi berpikir kreatif bisa dikatakan kurang apabila siswa hanya terbiasa dengan cara-cara berpikir yang terbatas dan cenderung menghafal fakta tanpa memprosesnya lebih dalam. Misalnya, jika siswa hanya mengandalkan metode pembelajaran yang konvensional atau rutinitas yang sudah ada tanpa mendorong eksplorasi ide-ide baru, maka kemampuan mereka untuk berpikir kreatif akan terhambat. Mereka mungkin merasa tidak ada ruang untuk berinovasi dan mengembangkan gagasan secara bebas.

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Metode PBL mengutamakan pembelajaran berbasis masalah, yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan situasi nyata, mengidentifikasi masalah, dan bekerja dalam kelompok untuk mencari solusi. PBL mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif, karena mereka diajak untuk menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan konteks dunia nyata. Dengan demikian, PBL memberi ruang bagi siswa untuk berinovasi dan mengembangkan pemikiran kreatif dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sangat penting dalam materi IPAS, di mana sering kali diperlukan pemikiran luar biasa untuk menjelaskan fenomena alam atau sosial yang kompleks.

Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penerapan model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif

siswa dalam pelajaran gaya dosekitar kita. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan menggunakan model PBL, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang dengan lebih baik.

#### **B. Indentifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik rendah.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik dalam berfikir kreatif.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti membatasi masalah pada pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta.

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

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah tersebut, maka rumusan dalam penelitian adalah “Apakah ada pengaruh pada model *Problem Based Learning* dalam peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta?”

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

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah

mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* dalam peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025 .

#### **F. Manfaat Peneliti**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat mengetahui tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta.

##### **2. Manfaat Praktisi**

###### **a. Untuk Peserta Didik**

Memberikan pengalaman belajar baru mengenai pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran.

###### **b. Untuk Guru**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi salah satu model yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pembelajaran disaat peserta didik mengalami kesulitan dalam berpikir kreatif.

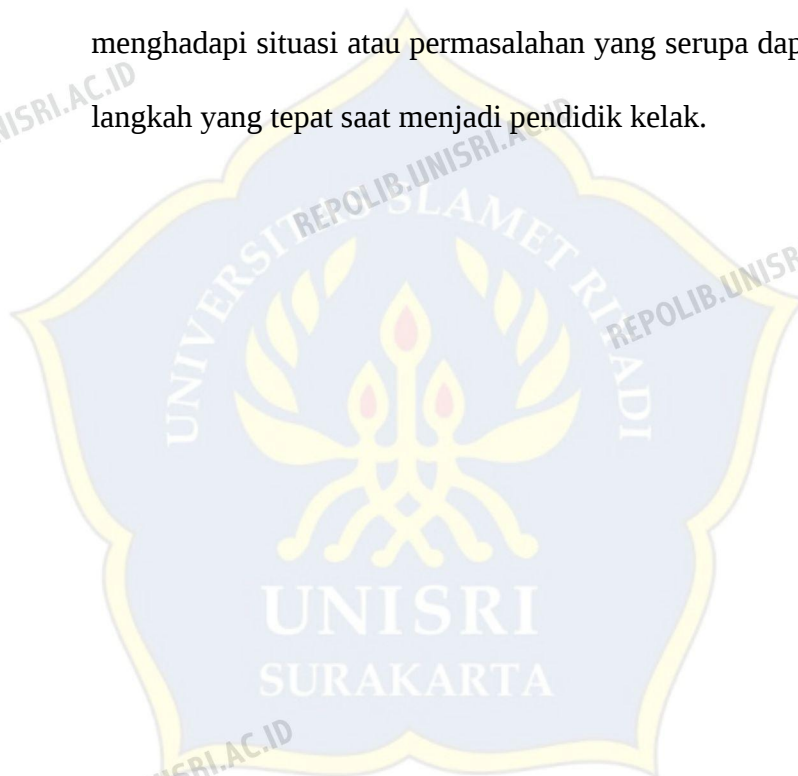
###### **c. Untuk Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dan kualitas pembelajaran

yang lebih baik dan prestasi belajar peserta didik

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dimanfaatkan peneliti agar saat menghadapi situasi atau permasalahan yang serupa dapat mengambil langkah yang tepat saat menjadi pendidik kelak.



## BAB II

### KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model PBL

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

*Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di mana peserta didik belajar dengan memecahkan masalah-masalah dunia nyata yang kompleks. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. PBL menekankan tidak hanya pemahaman konsep akademis tetapi juga penerapan pengetahuan tersebut pada situasi kehidupan nyata (Springer, 2023).

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan suatu pendekatan pendidikan yang memanfaatkan prinsip pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil, pertama kali diperkenalkan oleh *McMaster Medical University*. PBL merupakan pendekatan holistik yang memberikan siswa peran aktif dalam pembelajarannya. Proses PBL mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri, sehingga memungkinkan mereka menjadi pembelajar seumur hidup (*lifelong learner*). Proses pembelajaran kolaboratif yang dikontekstualisasikan juga mendorong interaksi antar siswa, yang

berbagi tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama yang relevan dengan konteks pembelajaran. Dengan bertukar ide dan memberikan umpan balik selama sesi pembelajaran, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran (Ghani, dkk. 2021).

Model *Problem Based Learning* juga mampu meningkatkan komitmen siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan, pendekatan tersebut menitik beratkan pada kegiatan kerja sama tim, komunikasi yang baik antar anggota kelompok, meneliti masalah dan mencari informasi untuk memecahkan persoalan atau permasalahan tersebut. Selain itu, siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan mereka harus berbagi tanggung jawab di antara anggota kelompok untuk memastikan bahwa masalah yang diberikan terpecahkan. Pada saat yang sama, PBL juga membantu siswa untuk mengatur waktu belajarnya dengan bijak karena mereka perlu menyelesaikan tugas yang diberikan berdasarkan waktu yang ditentukan (Zakaria, dkk. 2019).

Pembelajaran berbasis masalah, atau model pembelajaran berbasis masalah, memanfaatkan masalah kontekstual untuk mendorong peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan aktif. Diharapkan model pembelajaran berbasis masalah ini dapat membantu peserta didik memahami materi karena dalam proses pembelajaran, mereka diberikan masalah yang relevan dengan situasi

yang sedang terjadi. Salah satu tugas siswa adalah memecahkan masalah dan mencari solusinya (Ardiana, dkk. 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis masalah dapat menantang siswa untuk berpikir kritis dan menjawab pertanyaan dengan cara yang rasional. Ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif dan efektif mempengaruhi kualitas pembelajaran (Nurman et al., 2020).

**b. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Seperti model pembelajaran lainnya, PBL (*Problem Based Learning*) juga memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

- 1) Masalah yang diajukan berupa masalah yang ada di dunia nyata, sehingga siswa dapat membuat pertanyaan dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikannya.
- 2) Dengan pembelajaran *interdisipliner*, siswa dapat menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang.
- 3) Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat berdiskusi secara autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- 4) Produk yang dibuat oleh siswa dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang telah diselesaikan untuk dipublikasikan.
- 5) Dengan bekerja sama dan memotivasi satu sama lain terkait masalah yang dipecahkan, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka (Ardianti, dkk. 2021).

Adapun pendapat lain tentang karakteristik PBL (*Problem Based Learning*) adalah sebagai berikut:

1) Pengajuan masalah atau pertanyaan

Pengaturan pembelajaran tertuju pada masalah atau pertanyaan penting dengan memenuhi standar autentik, jelas, mudah dipahami, dan bermanfaat. Ini memastikan bahwa siswa dapat memahami masalah yang diberikan dengan benar tanpa kesalahan pemahaman.

2) Keterkaitan dengan berbagai masalah disiplin ilmu

Dalam pembelajaran ini, masalah yang diajukan dapat mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.

3) Penyelidikan yang autentik

Penyelidikan dan penyelesaian masalah adalah sesuatu yang sebenarnya. Siswa dapat menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, melakukan percobaan jika diperlukan, membuat kesimpulan, dan menjelaskan hasilnya.

4) Menghasilkan dan memamerkan hasil/karya

Siswa diberi tugas untuk menyusun hasil penyelesaian masalah pembelajaran dan menyampaikan hasilnya di depan kelas. Hasil ini dapat dibuat dalam bentuk laporan atau tugas tugas lainnya.

#### 5) Kolaborasi

Pembelajaran berbasis masalah menghasilkan tugas yang diselesaikan melalui komunikasi dan kerja sama yang baik antar teman dalam suatu kelompok dengan bimbingan guru (Hosnan, 2014).

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

Hosnan dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat langkah- langkah dari metode PBL, yaitu:

##### 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah.

Pada tahap awal, guru harus menjelaskan dengan jelas tujuan pembelajaran dan sarana atau sumber belajar yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah sesuai materi dan kegiatan pembelajaran. Guru juga harus mendorong siswa untuk menjadi positif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga harus mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang telah dipilih atau ditentukan oleh guru.

##### 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.

Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas atau kegiatan belajar yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang sudah diberikan pada tahap sebelumnya.

##### 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.

Guru mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan belajar yang

telah direncanakan dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah yang telah dibahas sebelumnya.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Guru membantu siswa menyelesaikan dan menyiapkan kegiatan penyelidikan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil yang dimaksudkan dapat berupa laporan yang berisi solusi pemecahan masalah yang didasarkan pada temuan dan penelitian yang telah dilakukan. Selanjutnya, presentasi dapat dilakukan di depan kelas.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada langkah terakhir, guru dapat membantu dan membimbing siswa untuk melakukan refleksi atau penilaian. Mereka juga dapat memberikan saran dan kritik tentang temuan penyelidikan pemecahan masalah.

**d. Kelebihan PBL (*Problem Based Learning*)**

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yang signifikan dalam pembelajaran. Menurut Iryanto(2021) berikut beberapa kelebihan *Problem Based Learning* :

- 1) Meningkatkan Keterampilan Berfikir kritis, yang mendorong peserta didik untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri yang memperkuat kemampuan berfikir kritis mereka.

- 2) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Peserta didik, karena berfokus pada masalah nyata. *Problem Based Learning* membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
- 3) Mengembangkan Keterampilan Kolaboratif, *Problem Based Learning* biasanya dilakukan dalam kelompok kecil sehingga peserta didik belajar bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif
- 4) Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah, *Problem Based Learning* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dalam mencari Solusi kreatif dan efektif untuk masalah yang dihadapi.
- 5) Meningkatkan Retensi Informasi, membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang telah dipelajari.

**e. Kekurangan PBL (*Problem Based Learning*)**

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
- 2) Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang.
- 3) Aktivitas siswa yang dilaksanakan diluar sekolah, sulit dipantau guru.
- 4) Adanya kemungkinan siswa yang mendapatkan hasil yang kurang maksimal dilihat dari kemampuan siswa yang berbeda dan tidak bisa dipukul rata dalam golongan yang sama.
- 5) Siswa belajar melalui masalah nyata dalam pembelajaran berbasis

masalah. Namun, mencari masalah yang mudah dipahami siswa adalah tugas yang sulit, terutama jika masalah tersebut terkait dengan materi pelajaran..

## **2. Berfikir Kreatif**

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

Menurut Iswantara (2017), berpikir kreatif dianggap sebagai aktivitas mental yang sangat personal, yang mencerminkan tindakan kebebasan individu manusia. Manusia yang kreatif dipandang sebagai individu yang sepenuhnya merasakan dan menerapkan kebebasan dirinya secara menyeluruh. Kreativitas dilihat sebagai ekspresi dari kebebasan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi-solusi yang unik.

Menurut Suyadi (2015), berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai aktivitas berpikir di luar kebiasaan cara berpikir orang-orang pada umumnya. Kreativitas melibatkan kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara tidak konvensional, menghasilkan ide-ide baru, solusi- solusi inovatif, atau karya-karya yang unik yang tidak terikat oleh batasan- batasan atau pola pikir yang umumnya diterima dalam masyarakat. Berpikir kreatif seringkali melibatkan penggabungan ide-ide yang tidak lazim atau penggunaan pendekatan yang tidak konvensional untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru.

Munandar (2017) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai

kemampuan yang mencerminkan kelancaran, fleksibilitas, dan keaslian dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, dan memperinci suatu gagasan. Kreativitas tidak hanya mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga melibatkan fleksibilitas dalam berpikir, kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai situasi, serta keaslian dalam mengekspresikan gagasan. Selain itu, kreativitas juga mencakup kemampuan untuk mengembangkan ide-ide tersebut lebih lanjut, mengenrich, dan memperinci mereka menjadi bentuk yang lebih konkret atau aplikatif.

Menurut Iswantara (2017), berpikir kreatif dianggap sebagai aktivitas mental yang sangat personal, yang mencerminkan tindakan kebebasan individu manusia. Manusia yang kreatif dipandang sebagai individu yang sepenuhnya merasakan dan menerapkan kebebasan dirinya secara menyeluruh. Kreativitas dilihat sebagai ekspresi dari kebebasan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi-solusi yang unik.

Menurut Suyadi (2015), berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai aktivitas berpikir di luar kebiasaan cara berpikir orang-orang pada umumnya. Kreativitas melibatkan kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara tidak konvensional, menghasilkan ide-ide baru, solusi- solusi inovatif, atau karya-karya yang unik yang tidak terikat oleh batasan- batasan atau pola pikir yang umumnya diterima dalam

masyarakat. Berpikir kreatif seringkali melibatkan penggabungan ide-ide yang tidak lazim atau penggunaan pendekatan yang tidak konvensional untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru.

Munandar (2017) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, fleksibilitas, dan keaslian dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, dan memperinci suatu gagasan. Kreativitas tidak hanya mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga melibatkan fleksibilitas dalam berpikir, kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai situasi, serta keaslian dalam mengekspresikan gagasan. Selain itu, kreativitas juga mencakup kemampuan untuk mengembangkan ide-ide tersebut lebih lanjut, mengenrich, dan memperinci mereka menjadi bentuk yang lebih konkret atau aplikatif.

#### **b. Aspek-Aspek Kreativitas**

Menurut Munandar (2014) ada empat aspek kreativitas yaitu pribadi, pendorong, press, dan produk.

##### **1) Pribadi**

Kreativitas adalah ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ekspresi kreatif mencerminkan orisinalitas individu tersebut. Dari ekspresi pribadi yang unik ini, diharapkan munculnya ide-ide baru dan

produk- produk inovatif. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya menghargai keunikan pribadi dan bakat- bakat siswa, tanpa mengharapkan bahwa semua siswa melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau memiliki minat yang serupa.

## 2) Pendorong

Bakat kreatif akan berkembang jika individu mendapatkan dorongan dan dukungan dari lingkungannya, atau jika individu memiliki motivasi internal yang kuat untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, baik di lingkungan keluarga, sekolah, tempat kerja, maupun dalam masyarakat secara umum. Dalam setiap konteks tersebut, penting bagi individu atau kelompok individu untuk menerima penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif mereka.

## 3) Press

Untuk mengembangkan kreativitas, penting bagi anak-anak untuk diberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan kreatif. Guru seharusnya mendorong anak-anak untuk aktif dalam kegiatan kreatif, dan membantu menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Yang terpenting adalah memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif, dengan tetap memperhatikan bahwa ekspresi kreatif

tersebut tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

#### 4) Produk

Jika individu kreatif memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang mendukung atau memberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan kreatif, maka diperkirakan bahwa hasil kreativitasnya akan muncul. Kemampuan seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang memiliki makna dipengaruhi oleh kondisi pribadi dan lingkungan, yang menentukan sejauh mana keduanya mendorong individu untuk terlibat dalam proses kreatif. Pendidik sebaiknya menghargai hasil kreativitas siswa dan berkomunikasi tentangnya kepada orang lain, misalnya dengan memamerkan karya siswa. Hal ini akan meningkatkan minat dan bakat dalam berkreasi.

#### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dapat dikembangkan melalui suatu proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum, kemunculan kreativitas dipengaruhi oleh adanya sejumlah kemampuan, sikap positif, dan minat yang tinggi terhadap bidang pekerjaan yang dipelajari, serta kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas. Menurut Rogers (dalam Ghufroon & Rini 2017), faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan kreativitas meliputi:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman melibatkan penerimaan sepenuhnya terhadap rangsangan yang datang baik dari dalam diri

maupun dari luar (intuisi dan kesadaran alami).

- 2) Pusat penilaian internal mengacu pada keputusan dan pencapaian yang ditentukan oleh individu itu sendiri, meskipun mungkin mendapat kritik dari orang lain.
- 3) Kemampuan untuk bermain dengan elemen atau konsep mencakup kemampuan seseorang untuk bereksplorasi secara spontan dengan ide, warna, bentuk, struktur elemen, dan kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- 4) Penerimaan individu secara wajar mengacu pada penghargaan terhadap keberadaan dan keterbukaan seseorang sebagai individu. Dengan demikian, individu dapat menemukan makna dan mencoba mewujudkan potensi dan kreasi yang dimilikinya.
- 5) Suasana bebas dari penilaian pihak luar adalah suasana di mana individu tidak dinilai atau diperbandingkan dengan standar luar. Hal ini memungkinkan individu untuk menemukan dirinya sendiri tanpa campur tangan dari orang lain, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri sesuai dengan kreativitasnya.
- 6) Sikap empati memungkinkan individu untuk mengakui dan menyatakan dirinya sendiri sesuai dengan motivasi dan kemampuan yang dimiliki, yang pada gilirannya dapat menghasilkan ekspresi yang bervariasi dan penuh kreasi.
- 7) Kebebasan psikologis memberikan individu kebebasan untuk

mengekspresikan pikiran dan perasaannya dengan bebas, serta menjadi diri yang sesuai dengan keadaan batinnya sendiri.

#### **d. Ciri-Ciri Pribadi Kreatif**

Csikszentmihalyi (dalam Munandar 2014) mengidentifikasi sepuluh ciri kepribadian kreatif sebagai berikut:

- 1) Kreatif memiliki kekuatan fisik yang memadai untuk dapat bekerja dalam waktu yang lama dengan konsentrasi penuh.
- 2) Kreatif cenderung cerdas atau memiliki kecerdikan, namun pada saat yang sama juga memiliki sifat naif.
- 3) Kreatif menunjukkan tingkat kerja keras, ketekunan, dan keuletan yang tinggi dalam menyelesaikan proyek-proyek baru.
- 4) Pribadi kreatif mampu berpindah-pindah antara imajinasi dan realitas dengan seimbang.
- 5) Pribadi kreatif memiliki kecenderungan baik ke arah introversi maupun ekstroversi.
- 6) Orang kreatif dapat bersikap rendah hati dan bangga akan karyanya secara bersamaan.
- 7) Kreatif menunjukkan ciri androgini psikologis, yang memungkinkan mereka untuk menolak stereotip gender.
- 8) Kreatif cenderung mandiri dan sering kali melawan norma, tetapi pada saat yang sama mereka dapat menunjukkan sikap tradisional dan konservatif.
- 9) Orang kreatif memiliki semangat tinggi terhadap karya mereka,

tetapi tetap objektif dalam penilaian terhadap hasil karyanya.

- 10) Kreatif memiliki tingkat keterbukaan dan sensitivitas yang tinggi, sehingga menerima kritik terhadap karya mereka bisa menyebabkan penderitaan, namun pada saat yang sama mereka juga merasakan kepuasan yang besar.

### **3. IPAS ( Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)**

#### **a. Pengertian IPAS**

IPAS merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Belajar IPAS merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Karena dengan adanya belajar IPAS kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah integrasi antara mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Desain pembelajaran IPAS menitikberatkan pada materi lintas bidang studi yang menggabungkan aspek literasi dan numerasi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa secara holistik dan integratif. Pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan tematik yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri siswa untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Proses pembelajaran IPA yang dilakukan benar-benar dapat memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna. Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks (Supardi, 2011).

Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu

IPAS.

#### **b. Materi IPAS Kelas IV**

Materi tentang gaya disekitar kita untuk kelas 4 membahas konsep dasar tentang gaya dan bagaimana gaya mempengaruhi benda-benda di sekitar kita, gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan suatu benda bergerak, berubah bentuk, atau berubah arah. Gaya bisa dihasilkan oleh manusia, mesin, hewan, atau fenomena alam. Adapun contoh pembelajaran dari materi gaya disekitar kita yaitu pada materi gaya gesek yaitu Eksperimen Gaya Gesek yang bertujuan untuk mengamati perbedaan gaya gesek pada berbagai permukaan langkahnya yaitu siswa melakukan percobaan dengan menggeser benda (misalnya buku atau blok kayu) di atas permukaan yang berbeda (halus, kasar, karpet). Mereka mencatat seberapa mudah atau sulit benda tersebut digeser di setiap permukaan..

#### **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Ranti Yulianti, Asep Samsudin, Siti Nurcantika Mariam (2023), yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Mengetahui Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berbasis lingkungan terhadap kemampuan berpikir kreatif tentang

benda dan pemanfaatannya pada siswa kelas II SDS YAK Kecamatan Parongpong Kabupaten Parongpong Kabupaten Bandung Barat adapun persamaan dari penelitian yaitu pada topik utama yaitu penelitian berfokus pada pengaruh model Problem-Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dan model pembelajaran sama-sama menggunakan model PBL. Perbedaan dengan penelitian yaitu pada tingkatan kelas, serta Penelitian Ranti Yulianti dkk. menggunakan pendekatan berbasis lingkungan dalam PBL, sementara penelitian tidak secara spesifik menyebutkan pendekatan lingkungan, serta metodologi penelitian yang berbeda.

2. Hasil Penelitian Revalusiana Trijaya (2020), yang berjudul “Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa” Tujuan penelitian ini adalah meneliti bagaimana model pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning, PBL) mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mempertimbangkan kemandirian belajar sebagai faktor moderasi. Persamaan dari penelitian yang sedang saya kerjakan adalah topik utama dari penelitian ini sama yaitu penelitian fokus pada pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, model pembelajaran sama-sama menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan variabel dependen keduanya meneliti kemampuan berfikir kreatif siswa sebagai hasil dari implementasi PBL. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah subjek penelitian nya penelitian yang saya kerjakan berfokus pada

kelas 4 SD sementara penelitian Trijaya mungkin melibatkan siswa dari berbagai tingkat kelas, sementara penelitian Trijaya mungkin melibatkan siswa dari berbagai tingkat kelas, sementara penelitian Trijaya mungkin melibatkan siswa dari berbagai tingkat kelas sedangkan penelitian saya tidak, dan meskipun metodologi dan instrumen pengukuran bisa serupa, detail spesifik dalam pelaksanaan mungkin berbeda. Hasil dari penelitian dari Trijaya(2020) yaitu model PBL ditemukan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, Model PBL ditemukan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, siswa dengan tingkat kemandirian belajar yang tinggi mendapatkan manfaat lebih besar dari model PBL, disarankan untuk menggunakan model PBL terutama pada siswa dengan kemandirian belajar yang tinggi untuk hasil yang lebih optimal. Penelitian Revalusiana Trijaya (2020) memberikan bukti kuat bahwa model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kemandirian belajar tinggi. Meskipun ada beberapa perbedaan metodologis dan fokus penelitian, temuan ini relevan dengan penelitian Anda tentang siswa kelas 4, memberikan dasar kuat untuk mengimplementasikan PBL dalam meningkatkan kreativitas di kelas Anda.

3. Hasil Penelitian Sri Rahayu dan Irwan Koto (2023), yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV pada Materi Gaya dan Gerak” Persamaan dengan penelitian saya yaitu pada topik utama yang keduanya meneliti

pengaruh model PBL terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SD, pada model pembelajaran juga keduanya menggunakan model *Problem Based Learning* dan fokus pada kemampuan berfikir kreatif siswa, serta materi yang diteliti keduanya yaitu gaya gerak. Perbedaan dari penelitian yang saya lakukan yaitu pada konteks penelitian perbedaan dalam lingkungan sekolah atau daerah di mana penelitian dilakukan, pada instrumen penelitian terdapat perbedaan dalam cara pengukuran kemampuan berpikir kreatif, perbedaan dalam desain metodologi, seperti jumlah sampel, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Hasil penelitian ini adalah Penelitian Rahayu dan Koto menemukan bahwa model PBL memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi gaya dan gerak, Siswa yang diajarkan dengan model PBL menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dalam berpikir kreatif dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, Model PBL meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mendorong mereka untuk berpikir secara kritis dan kreatif.

4. Hasil Penelitian Aprilian Wahyu Hartina, Wahyudi, Intan Permana (2022), yang berjudul “Dampak *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik” Persamaan dengan penelitian saya yaitu pada model pembelajaran dimana keduanya menggunakan model PBL, tujuan utama dari penelitian yaitu sama-sama mengevaluasi dampak dari model PBL dalam pembelajaran,

pada pendekatan penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif atau campuran untuk menilai efektivitas model PBL. Sedangkan perbedaan dari penelitian yaitu penelitian saya berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sedangkan penelitian Hartina dkk menemukan bahwa PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik, perbedaan pada subjek penelitian, perbedaan pada hasil yang diukur penelitian saya mengukur kemampuan berpikir kreatif sedangkan milik Hartina dkk mengukur keterampilan kolaborasi. Hasil dari penelitian adalah bahwa PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik, PBL membantu siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi. Jika dibandingkan dengan skripsi Anda yang berfokus pada kemampuan berpikir kreatif, perbedaan utama terletak pada hasil yang diukur dan konteks pembelajarannya. Namun, keduanya menunjukkan bahwa PBL adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan penting dalam pembelajaran, baik itu keterampilan kolaborasi maupun kemampuan berpikir kreatif.

5. Hasil Penelitian Ima Ishlahul Adiilah, Yuyun Dwi Haryanti (2023), yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA” Persamaan dengan skripsi saya yaitu topik utama keduanya membahas pengaruh

model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, model pembelajaran sama-sama menggunakan model PBL, sama-sama fokus pada kemampuan berfikir kreatif siswa sebagai hasil pembelajaran, Sama- sama meneliti pengaruh PBL pada siswa, meskipun penelitiannya dilakukan pada subjek yang berbeda. Perbedaan dengan penelitian saya yaitu kelas dan mata pelajaran penelitian Adiilah dan Haryanti berfokus pada pembelajaran IPA secara umum, sedangkan penelitian saya berfokus pada siswa kelas 4, perbedaan pada instrumen pengukuran kemungkinan perbedaan dalam instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif. Hasil dari penelitian ini adalah Penelitian Adiilah dan Haryanti menemukan bahwa model PBL memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA, Siswa yang belajar dengan model PBL menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

### C. Kerangka Berpikir

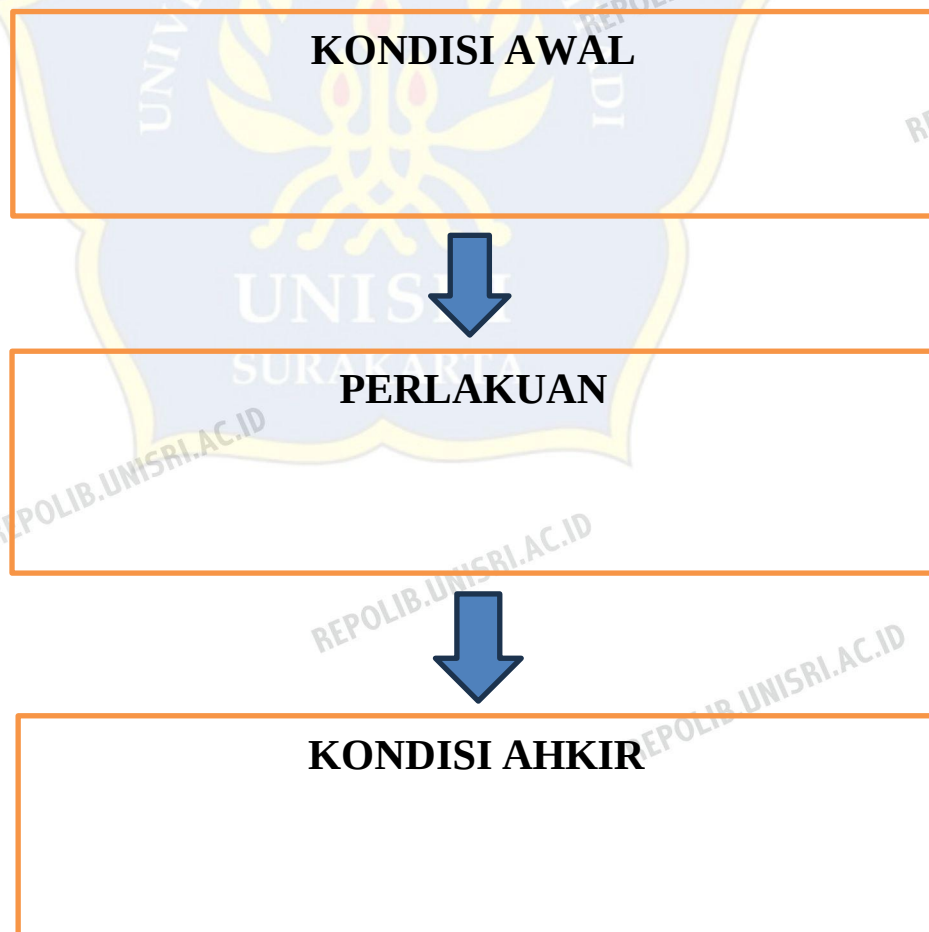
Dalam rangka meningkatkan tingkat pembelajaran dan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta, maka seorang guru (pendidik) memiliki faktor yang berpengaruh penting dalam peningkatannya mutu pembelajaran tersebut. Guru sebagai seorang pendidik bertanggung jawab membimbing dan mendorong untuk peserta didik agar tidak pasif dan aktif, terampil, berfikir kreatif, dan kritis yang mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan dan bermanfaat.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan ide-ide baru, konstruktif, dan baik yang didasarkan pada konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi mereka sendiri. Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksudkan oleh peneliti adalah kemampuan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah atau masalah saat ini yang berkaitan dengan soal yang diberikan (Sintia, 2022).

Kemudian seorang pendidikan memiliki tanggung jawab untuk melihat sesuatu hal yang terjadi dalam kelas, hal ini bertujuan membantu proses perkembangan peserta didik pada pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah salah satu cara untuk membuat pembelajaran di kelas menyenangkan dan mencapai tujuan. Menurut Witriyahati (2021).

Model PBL juga menawarkan kepada peserta didik masalah yang membutuhkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah. Dalam model ini, pembelajaran yang menyajikan

masalah-masalah kehidupan sehari-hari. Permasalahan-permasalahan ini dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan melatih mereka untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Witriyhati, 2021). Dengan demikian, peserta didik dapat memahami dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatifnya melalui penggunaan model PBL (*Problem Based Learning*). Untuk kerangka berfikir dalam penelitian ini, dapat dilihat pada bagan sebagai berikut ini.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

#### D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah asumsi sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih perlu divalidasi (Zaki & Saiman, 2021). Fokus hipotesis penelitian adalah untuk menguji kredibilitas teori; pernyataan teori yang telah diuji disebut hipotesis. Teori menunjukkan hubungan antara fakta dan anggapan. Kemudian, tujuan penelitian berikutnya adalah untuk memastikan bahwa pengujian hipotesis dapat menghasilkan proposisi atau penjelasan tentang suatu peristiwa. Serta berfungsi untuk mendeskripsikan fenomena sosial, hipotesis memberikan peneliti informasi tentang apa yang sebenarnya terjadi secara empirik menurut Hendy Tannady (dalam Ramadhani, 2023 : 29). Berdasarkan kerangka berfikir dan kajian teoretis yang sudah dijelaskan diatas, maka pernyataan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ha (Hipotesis Alternatif) = Penggunaan model PBL (*Problem Based Learning*) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam mater Gaya di Sekitaer Kita pada peserta didik kelas 4 SDN Negeri Kleco 1 Surakarta.
2. H0 (Hipotesis Nol) = Penggunaan model PBL (*Problem Based Learning*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam mater Gaya di Sekitaer Kita pada peserta didik kelas 4 SDN Negeri Kleco 1 Surakarta.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dalam hal ini dilaksanakan di SDN Kleco 1 Surakarta yang beralamatkan di Jl. Slamet Riyadi No.554, Kerten, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143. Alasan memilih SDN Kleco 1 Surakarta sebagai tempat penelitian yaitu karena SDN Kleco 1 Surakarta memiliki keterkaitan yang kuat dengan topik yang diangkat yaitu kemampuan berfikir kreatif yang rendah. Dimana waktu pelaksanaan penelitian yakni pada:

Tabel 1. Jadwal Penelitian

| No | Keterangan                 | Bulan (Okt 2023 – Nov 2025) |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----|----------------------------|-----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|    |                            | Okt                         | Nov | Des | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Jun | Jul | Ags | Sep | Okt | Nov | Des | Jan | Feb | Mar |
| 1  | Observasi Awal             |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 2  | Pengajuan Judul            |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 3  | Penyusunan Proposal        |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 4  | Seminar Proposal           |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 5  | Menyusun Istrumen          |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 6  | Validitas Uji Coba         |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 7  | Pengumpulan Data           |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 8  | Ujian Skripsi              |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 9  | Revisi dan Editing Laporan |                             |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

## B. Bentuk dan Strategi Penelitian

### 1. Bentuk Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre-Eksperimentall Design*. Menurut Sugiyono (2015: 109) bahwa penelitian *Pre-Eksperimentall Design* hasilnya merupakan variabel independen. Desain penelitian ini merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tipe *One- Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu *pre-test* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan *post-test* (tes akhir). Desain ini dapat digunakan menurut Sugiyono (2016:111) seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

O2 : Nilai *posttest* (sesudah diberi *treatment*)

X : *Treatment*

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN

Kleco 1 Surakarta

## 2. Strategi Penelitian

Dalam penelitian ini, tahapan yang direncanakan adalah sebagai berikut:

### a. Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan peneliti melakukan yang pertama merancang design penelitian lalu membuat instrumen penelitian yang akan digunakan, melakukan validasi instrumen sebelum digunakan, Jika instrumen yang dibuat telah valid maka peneliti dapat melanjutkan ke tahap pelaksanaan penelitian.

### b. Perizinan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan penelitian dengan mengajukan surat permohonan peneliti di SDN Kleco 1 Surakarta dan menerima surat balasan dari pihak SDN Kleco 1 Surakarta yang dapat dilihat pada bagian lampiran.

### c. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian yang telah terlaksana digunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV sebagai dengan jumlah 28 siswa dalam penerapan yang digunakan model pembelajaran *problem based learning*.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya (Denisa Apriliawati, 2020). Dari pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian yang dihendaki peneliti. Berkenaan dengan penelitian ini, maka yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah IV SDN Kleco 1 Surakarta.

## **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil dari sumber data dan dapat mewakili dari seluruh populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian terdiri dari kelas IV SDN Kleco 1 Surakarta. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2013)

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Tes**

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif kemampuan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest* (Teguh Saefuddin, 2023), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut :

#### **a. Tes awal (*pretest*)**

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif oleh peserta didik sebelum digunakan model *problem based learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif.

b. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menggunakan strategi penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada materi gaya disekitar kita pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada materi gaya disekitar kita pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi ini akan menjadi sangat kuat kedudukannya (Sugiyono, 2013). Teknik pengumpulan data dokumen berupa hasil nilai *post test* peserta didik, catatan guru, rencana pelaksanaan pembelajaran, proses penelitian, dan lain sebagainya. Peneliti mengumpulkan data tersebut guna mencari informasi secara nyata dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selain itu proses penelitian didokumentasi oleh

peneliti sebagai bukti pelaksanaan kegiatan penelitian

### E. Uji Coba Instrumen

Instrument penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi dan soal pre test dan post tes . Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variable penelitian (Teguh Saefuddin, 2023).

#### 1. Validasi Data

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument yang dapat mengukur tentang apa yang diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan peneliti, sehingga dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas dapat menggunakan rumus korelasi product moment dari person ( $r$ ) (*Pearson product- moment correlation*).

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini ada dua tahapan,yaitu uji validitas tes yang dilakukan oleh ahli (expert judgement) dan uji validitas tes menggunakan rumus korelasi product moment dari pearson ( $r$ ) (*Pearson product-moment correlation*) dengan bantuan SPSS for

windows, lakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel menggunakan tingkat signifikansi 5% dari degree of freedom ( $df$ ) =  $n$ , dalam hal ini adalah jumlah sampel. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pertanyaan dinyatakan valid, dan apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

## 2. Realibilitas data

Uji reliabilitas adalah uji kekonsistenan instrument untuk mengukur data. Instrumen yang reliabel adalah instrument penelitian yang menggunakan ukuran yang selalu konsisten. Uji reliabilitas dapat dilakukan menggunakan rumus alpha Cronbach.

Rumus alpha Cronbach dilakukan dengan menggunakan skor. Butir tes yang bersifat dikotonomis, Dikotomis yaitu skor yang hanya mengenal dua jawaban yakni (1) benar dan (0) salah. Instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel apabila nilai Alfa Cronbach yang diperoleh minimal 0,6

Realibilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Pengujian realibilitas ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari proses dan hasil pembelajaran dianalisis secara deskriptif, yaitu hasilnya diperoleh dari hal sebenarnya dari penelitian dalam bentuk persentase, dengan teknik analisis sebagai berikut:

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji Liliefor. Dengan langkah sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

a. Uji Hipotesis

H0 : data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H1 : data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

b. Taraf Signifikansi 0,05

c. Menentukan rata-rata

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

N = Jumlah Total

Fx = Frekuensi Banyaknya Nomor Pada Variabel X

d. Menentukan Standard Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{n \cdot \sum fx^2 - (\sum fx)^2}}{n(n-1)}$$

Keterangan :

SD = Standard Deviasi

X = Skor X

N = Jumlah Responden

e. Menentukan batas nyata (tepi kelas) tiap interval kelas dan menjadikannya Xi

- f. Mengonversi setiap nilai tepi kelas ( $X_i$ ) menjadi nilai baku  $Z_i$  dengan rumus:

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{SD}$$

- g. Menentukan besar peluang nilai  $Z$  berdasarkan tabel  $Z$  (luas lengkungan di bawah kurva normal)
- h. Menentukan frekuensi ekspektasi ( $f_e$ ) dengan cara membagi luas kelas tiap interval dibagi number of cases
- i. Masukkan frekuensi observasi ( $f_o$ )
- j. Mencari nilai setiap interval
- k. Mencari  $\chi^2$  hitung dengan rumus
- $$\chi^2_{\text{hitung}} = \sum \frac{f_o - f_e}{f_e}$$
- l. Cari  $\chi^2$  tabel dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) = banyak kelas ( $K$ ) – 3 dan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$
- m. Kriteria Pengujian
- 1) Jika  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima
  - 2) Jika  $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak

## 2. Uji N-Gain Score

Uji hipotesis yang digunakan yaitu menggunakan gain score. Pengujian hipotesis berdasarkan gain score yaitu menggunakan selisih post- test dan pre-test. Gain score didapatkan dengan menggunakan rumus

sebagai berikut (Denisa Apriliawati, 2020):

$$gI = \frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1}$$

Keterangan:

$X_1$  = *pre test*

$X_2$  = *post test*

$X$  maks = nilai maksimal

Lebih lanjut, kategori tafsiran efektivitas N-Gain score pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

| Presentase (%) | Tafsiran       |
|----------------|----------------|
| < 40           | Tidak Efektif  |
| 40 – 55        | Kurang Efektif |
| 56 – 75        | Cukup Efektif  |
| > 76           | Efektif        |

Kategori pembagian N-Gain score dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kategori pembagian N-Gain score

| Nilai N-Gain          | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $G > 0,7$             | Tinggi   |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang   |
| $G < 0,3$             | Rendah   |

Uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning*, hipotesis yang digunakan yaitu (Sugiyono, 2013) :

$H_0 = \mu_1 > \mu_2$  (rata-rata skor nilai *pretest* lebih tinggi dibandingkan dengan *posttest*)

$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$  (rata-rata skor nilai *pretest* lebih rendah atau sama dengan *posttest*)

### 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan Sugiyono (2018), uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pre-test* dan *post test*

Xd = deviasi masing-masing subjek(d-md)

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat devisien

d.b = ditemukan dengan N-1

N = jumlah individu dengan sampel

Dasar pengambilan putusan untuk menerima  $H_a$  atau menolak

$H_0$  pada uji ini adalah sebagai berikut.

- a) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak, maka tidak ada perbedaan antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

- b) Jika nilai signifikan  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, maka ada perbedaan antara nilai *pretest* dengan *posttest*.

Dengan demikian, hasil hipotesis peneliti adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi gaya di sekitar kita terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SDN Kleco 1.

$H_a$  : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi gaya di sekitar kita terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 4 SDN Kleco 1.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum Penerapan Model Problem Based Learning (PBL)

Sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mereka dalam materi gaya di sekitar kita. *Pretest* ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan peserta didik sebelum diberikan intervensi pembelajaran dengan model PBL. Hasil *pretest* yang diperoleh disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Sebelum Mendapat *Treatment* Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Dalam Materi Gaya di Sekitar Kita

| INTERVAL |    | F  | X   | X <sup>2</sup> | Cfb | Fx   | Fx <sup>2</sup> |
|----------|----|----|-----|----------------|-----|------|-----------------|
| 30       | 38 | 2  | 34  | 1.156,00       | 25  | 68   | 2.312           |
| 39       | 47 | 3  | 43  | 1.849,00       | 24  | 129  | 5.547,00        |
| 48       | 56 | 7  | 52  | 2.704,00       | 21  | 364  | 18.928,00       |
| 57       | 65 | 9  | 61  | 3.721,00       | 12  | 549  | 33.489,00       |
| 66       | 74 | 3  | 70  | 4.900,00       | 5   | 210  | 14.700,00       |
| 75       | 83 | 1  | 79  | 6.241,00       | 2   | 79   | 6.241           |
|          |    | 25 | 339 | 20.571,00      |     | 1399 | 81.217          |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* yang diperoleh oleh peserta didik bervariasi dalam rentang 30 hingga 83. Sebaran data ini menggambarkan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang masih beragam sebelum diberikan perlakuan pembelajaran berbasis PBL.

Setelah data pada tabel tersebut dihitung kemudian data tersebut akan berfungsi di dalam menghitung mean, median, modus, nilai max, nilai min, dan standar deviasi sebelum diberi *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita. Lebih lanjut, dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Deskriptif Statistik Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir kreatif Dalam Materi Gaya di Sekitar Kita Peserta Didik Kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Sebelum dilakukan *Treatment* Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

| Mean | Median | Modus | N Max | N Min | Std. Deviation |
|------|--------|-------|-------|-------|----------------|
| 54,4 | 60     | 60    | 80    | 30    | 12,27          |

Merujuk pada tabel hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 54,4 yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tergolong sedang. Nilai median dan modus yang sama-sama sebesar 60 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki skor yang mendekati nilai tersebut.

Nilai maksimum sebesar 80 menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang cukup tinggi, sedangkan nilai minimum sebesar 30 mengindikasikan bahwa ada peserta didik dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang masih sangat rendah. Standar deviasi sebesar 12,27 menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam distribusi nilai *pretest*, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara peserta didik dengan kemampuan tinggi dan rendah.

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah diujikan sebelum dilakukan *treatment* pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem*

*Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita dapat digambarkan di dalam bentuk garfik histogram untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang distribusi data. Berikut merupakan histogram sebaran nilai *pretest* peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta tahun pelajaran 2024/2025.



Grafik di atas dapat diketahui melalui nilai interval dan frekuensi peserta didik bertujuan melihat kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025 melalui hasil *pretest* sebelum diberikan *treatment*. Sebaran nilai *pretest* yang cenderung terkonsentrasi dalam interval 48 – 65 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih berada dalam kategori kemampuan berpikir kreatif yang rendah hingga sedang. Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif secara optimal, terutama dalam menghubungkan konsep gaya dengan fenomena

yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Setelah Penerapan Model Problem Based Learning (PBL)

Setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta kembali diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam materi gaya di sekitar kita. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hasil *posttest* yang diperoleh ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Setelah Mendapat *Treatment* Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir kreatif Dalam Materi Gaya di Sekitar Kita

| INTERVAL |     | F  | X   | X <sup>2</sup> | Cfb | Fx   | Fx <sup>2</sup> |
|----------|-----|----|-----|----------------|-----|------|-----------------|
| 60       | 66  | 2  | 63  | 3.969,00       | 25  | 126  | 7.938           |
| 67       | 73  | 6  | 70  | 4.900,00       | 23  | 420  | 29.400,00       |
| 74       | 80  | 9  | 77  | 5.929,00       | 17  | 693  | 53.361,00       |
| 81       | 87  | 0  | 84  | 7.056,00       | 17  | 84   | 7.056,00        |
| 88       | 94  | 6  | 91  | 8.281,00       | 8   | 546  | 49.686,00       |
| 95       | 101 | 2  | 98  | 9.604,00       | 2   | 196  | 19.208          |
|          |     | 25 | 483 | 39.739,00      |     | 2065 | 166.649         |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran PBL, nilai *posttest* peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Mayoritas peserta didik memperoleh nilai yang lebih tinggi dengan rentang skor antara 60 hingga 101, menunjukkan adanya perbaikan dalam kemampuan berpikir kreatif mereka.

Setelah data pada tabel tersebut dihitung kemudian data tersebut akan berfungsi di dalam menghitung mean, median, modus, nilai max, nilai min, dan standar deviasi setelah diberi *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita. Lebih lanjut, hasil analisis statistik deskriptif ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Deskriptif Statistik Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir kreatif Dalam Materi Gaya di Sekitar Kita Peserta Didik Kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Setelah dilakukan *Treatment* Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

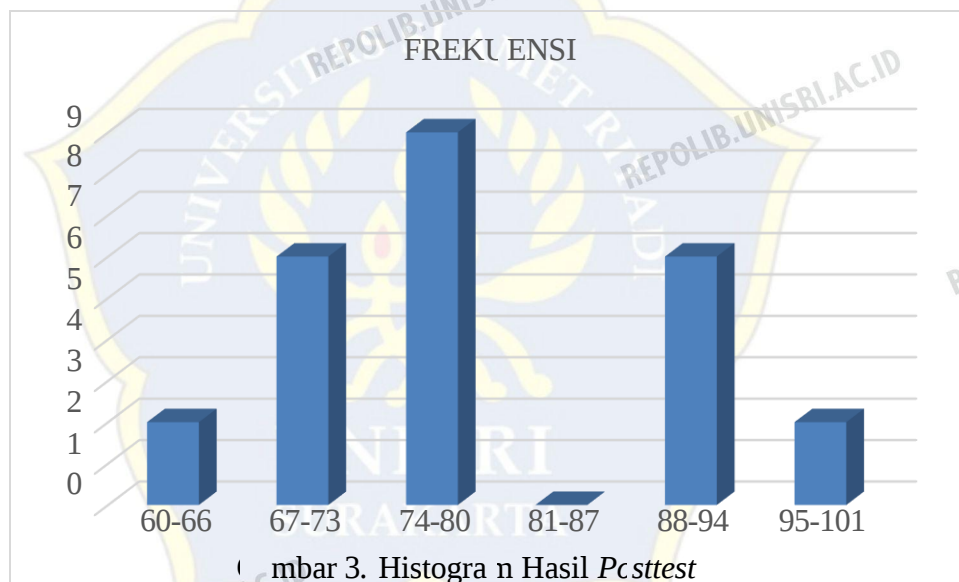
| Mean | Median | Modus | N Max | N Min | Std. Deviation |
|------|--------|-------|-------|-------|----------------|
| 80   | 80     | 80    | 100   | 60    | 10, 80         |

Merujuk pada tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 80, yang menunjukkan peningkatan yang cukup besar dibandingkan dengan hasil *pretest* (54,4). Nilai median dan modus yang sama-sama sebesar 80 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki skor yang mendekati nilai ini, menandakan distribusi nilai yang lebih merata setelah penerapan model PBL.

Nilai maksimum sebesar 100 menunjukkan bahwa beberapa peserta didik berhasil mencapai tingkat berpikir kreatif yang sangat baik setelah diberikan *treatment*, sedangkan nilai minimum sebesar 60 menandakan bahwa meskipun terdapat peningkatan, masih ada peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Standar deviasi sebesar 10,80 menunjukkan bahwa variasi nilai antar peserta didik masih ada, namun lebih rendah dibandingkan dengan hasil *pretest* (12,27), yang mengindikasikan bahwa hasil *posttest* lebih terpusat di sekitar nilai rata-

rata.

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah diujikan sebelum dilakukan *treatment* pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita dapat digambarkan di dalam bentuk garfik histogram:



Grafik diatas dapat diketahui melalui nilai interval dan frekuensi peserta didik bertujuan melihat kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025 melalui hasil *posttest* setelah diberikan *treatment*. Sebaran nilai *posttest* yang divisualisasikan dalam bentuk histogram menunjukkan bahwa setelah penerapan PBL, mayoritas peserta didik memperoleh nilai dalam rentang 74 – 94, dengan puncak frekuensi pada rentang 74 – 80. Dibandingkan dengan hasil *pretest*, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah penerapan model PBL. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor

dari 54,4 pada *pretest* menjadi 80 pada *posttest*, serta pergeseran distribusi nilai ke rentang yang lebih tinggi.

## B. Pengujian Hipotesis

Sesuai hasil analisis data yang diperoleh, kemudian akan dilakukan uji normalitas terhadap data-data tersebut dengan mengaplikasikan rumus *One Sample Kolmogorov Smirnov* dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Paired Sample T-test* berbantu aplikasi IBM SPSS Versi 25 dalam melihat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025.

### 1. Uji Prasyarat

Uji normalitas data yang digunakan adalah teknik *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Kriteria penerimaan dalam uji normalitas, yaitu jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 25 dengan rumus *Kolmogorov Smirnov*.

Berdasarkan hasil dari analisis data statistik mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025, kriteria penerimaan dalam uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal jika nilai

signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ . Sebaliknya, jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil dari pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality |                 |              |    |      |
|--------------------|-----------------|--------------|----|------|
|                    | Kelas           | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    |                 | Statistic    | Df | Sig. |
| Hasil Belajar      | <i>Pretest</i>  | ,936         | 25 | ,120 |
| Peserta didik      | <i>Posttest</i> | ,925         | 25 | ,067 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar  $0,120 > 0,05$ , sehingga data *pretest* berdistribusi normal. Begitu pula, nilai signifikansi *posttest* sebesar  $0,067 > 0,05$ , sehingga data *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

## 2. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil perhitungan N-Gain ditampilkan dalam tabel berikut

Tabel 9. Uji N-Gain

| Descriptive Statistics |    |         |         |         |                |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
| Ngain_Score            | 25 | ,00     | 1,00    | ,5721   | ,22839         |
| Ngain_Persen           | 25 | ,00     | 100,00  | 57,2095 | 22,83921       |
| Valid N (listwise)     | 25 |         |         |         |                |

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,5721. Berdasarkan kriteria N-Gain, nilai ini termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan peningkatan yang cukup baik terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah menguji normalitas yang hasilnya normal, selanjutnya menguji hipotesis memakai rumus *paired sample t-test* berbantuan SPSS versi 25 untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil uji hipotesis dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji *Paired Sample Statistics*

| Paired Samples Statistics |                 |         |    |                |                 |
|---------------------------|-----------------|---------|----|----------------|-----------------|
|                           |                 | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1                    | <i>Pretest</i>  | 54,4000 | 25 | 12,27464       | 2,45493         |
|                           | <i>Posttest</i> | 80,0000 | 25 | 10,80123       | 2,16025         |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) hasil belajar pada *pretest* adalah 54,40, sedangkan pada *posttest* sebesar 80,00. Sampel penelitian terdiri dari 25 Peserta Didik. Nilai standar deviasi

(Std. Deviation) untuk *pretest* sebesar 12, 27, sementara untuk *posttest* sebesar 10, 80. Adapun standar error mean (Std. Error Mean) pada *pretest* sebesar 2, 454 dan pada *posttest* sebesar 2, 160.

Tabel 11. *Paired Samples Correlations*

| <b>Paired Samples Correlations</b> |                               |    |             |      |
|------------------------------------|-------------------------------|----|-------------|------|
|                                    |                               | N  | Correlation | Sig. |
| Pair 1                             | <i>Pretest &amp; Posttest</i> | 25 | ,534        | ,006 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest*. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh adalah 0,534 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,006. Karena nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2018).

Tabel 12. Uji *Paired Samples T-test*

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |                                           |           |         |    |                 |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|-----------|---------|----|-----------------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |                                           |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|                     |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1              | PRETEST – POSTTEST | -25,60000          | 11,21011       | 2,24202         | -30,22731                                 | -20,97269 | -10,309 | 24 | ,000            |

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2018). Temuan ini membuktikan bahwa hipotesis diterima, yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam materi gaya di sekitar kita

pada peserta didik kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta dalam materi gaya di sekitar kita. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model PBL, kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong sedang, dengan rata-rata nilai sebesar 54,4. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model PBL, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 80. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model PBL.

Konteks pembelajaran materi Gaya di Sekitar Kita, peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta menunjukkan variasi kemampuan berpikir kreatif yang cukup signifikan. Sebelum diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya secara aplikatif. Berdasarkan pengamatan selama *pretest*, peserta didik cenderung menghafal definisi gaya tanpa mampu menghubungkannya dengan fenomena sehari-hari. Ketika diberikan pertanyaan terbuka mengenai bagaimana gaya bekerja dalam kehidupan mereka, banyak peserta didik yang hanya memberikan jawaban singkat seperti "gaya itu dorongan dan tarikan" tanpa menjelaskan lebih lanjut

bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam situasi nyata. Selain itu, mereka masih kesulitan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi gaya, seperti perbedaan permukaan dalam gaya gesek, sehingga keterampilan mereka dalam berpikir kreatif masih tergolong rendah.

Setelah diterapkannya model PBL dalam pembelajaran, kondisi peserta didik mulai mengalami perubahan yang positif. Salah satu contoh penerapan PBL dalam materi ini adalah melalui eksperimen gaya gesek, di mana peserta didik diajak untuk menggeser benda seperti buku atau balok kayu di atas berbagai permukaan, seperti lantai licin, meja kayu, dan karpet. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya sekadar menghafal definisi gaya gesek, tetapi juga mengamati dan mencatat hasil percobaan mereka sendiri. Mereka mulai mengajukan pertanyaan seperti, "Mengapa benda lebih sulit digeser di atas karpet dibandingkan di atas meja?" atau "Apakah permukaan benda juga berpengaruh terhadap gaya gesek?" Pertanyaan-pertanyaan ini mencerminkan adanya perkembangan dalam berpikir kreatif mereka, karena mereka mulai mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam dan menghubungkannya dengan situasi di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Ishlahul Adiilah dan Haryanti (2023), yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode PBL lebih mampu mengembangkan ide-ide baru dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat dalam diskusi kelompok yang dilakukan selama pembelajaran. Sebelum menggunakan model

PBL, sebagian besar peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan diskusi dan hanya menunggu jawaban dari teman lain atau dari guru. Namun, setelah model PBL diterapkan, mereka mulai aktif mengemukakan pendapat dan berusaha mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Misalnya, dalam diskusi tentang bagaimana cara mengurangi gaya gesek agar benda lebih mudah digeser, beberapa peserta didik mengusulkan ide-ide kreatif seperti menggunakan roda, menambahkan pelumas, atau memilih bahan dengan permukaan yang lebih licin. Hasil ini sesuai dengan penelitian Rahayu dan Koto (2023), yang menemukan bahwa model PBL meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih berani dalam mengemukakan ide dan berpartisipasi dalam diskusi.

Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah autentik, yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam eksplorasi konsep-konsep baru. Barrows (2022) menjelaskan bahwa PBL membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan menempatkan mereka dalam situasi pembelajaran berbasis masalah yang nyata. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk secara mandiri atau berkelompok mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan oleh guru. Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, karena mereka harus menemukan berbagai alternatif solusi yang inovatif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ishlahul Adiilah dan Haryanti (2023), yang menemukan bahwa peserta didik yang belajar dengan model PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam berpikir kreatif dibandingkan

dengan mereka yang menggunakan metode konvensional. Model PBL memberi peserta didik kesempatan untuk mengembangkan ide-ide baru melalui diskusi, eksperimen, dan presentasi hasil pemecahan masalah. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kreatif mereka.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian Hartina, Wahyudi, dan Permana (2022) bahwa model PBL dapat meningkatkan kreativitas. Konteks penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik yang diajarkan dengan model PBL lebih aktif dalam diskusi kelompok dan lebih terlibat dalam proses eksplorasi materi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan prinsip PBL yang menuntut peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi kreatif secara mandiri. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Trijaya (2020) menemukan bahwa model PBL memberikan hasil yang lebih optimal bagi peserta didik yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi. Peserta didik yang lebih mandiri cenderung mendapatkan manfaat lebih besar dari pendekatan ini, karena mereka mampu mengelola proses pembelajaran mereka sendiri, mencari informasi tambahan, dan berkontribusi aktif dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, penerapan model PBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara holistik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam materi gaya di sekitar kita. Dengan menempatkan peserta didik dalam situasi pemecahan masalah nyata, mereka terdorong untuk berpikir lebih dalam dan mencari berbagai solusi inovatif. Hal ini didukung oleh penelitian Adiilah dan Haryanti (2023), yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan model PBL menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam berpikir kreatif dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, penerapan PBL dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar. Guru perlu mengoptimalkan penerapan model ini dengan memberikan masalah yang sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik, memfasilitasi diskusi kelompok yang efektif, serta memberikan bimbingan yang tepat selama proses pemecahan masalah berlangsung. Dengan demikian, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengembangkan pola pikir kreatif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 1 Kleco Surakarta, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tanpa mengkaji faktor lain yang mungkin

berkontribusi terhadap efektivitas model *Problem Based Learning*.

3. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian membuat peneliti tidak dapat mengamati dampak jangka panjang dari penerapan model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta dalam materi Gaya di Sekitar Kita. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 54,4 menjadi 80 pada *posttest*, serta hasil uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Penerapan model PBL memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep gaya melalui pemecahan masalah, eksperimen, dan diskusi kelompok, sehingga mereka lebih mampu menghubungkan teori dengan situasi nyata serta menghasilkan solusi inovatif. Selain itu, model ini juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk lebih mandiri dalam mencari informasi, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut agar implementasi model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran dapat terlaksana lebih optimal.

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran, terutama pada materi yang menuntut eksplorasi konsep dan pemecahan masalah, seperti dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penerapan PBL dapat dilakukan dengan memberikan permasalahan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpikir kreatif. Selain itu, guru perlu memberikan bimbingan yang tepat selama diskusi dan eksperimen agar peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah perlu memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas pembelajaran yang mendukung penerapan model PBL, seperti penyediaan alat eksperimen yang memadai, ruang diskusi yang nyaman, serta pelatihan bagi guru agar mereka dapat mengimplementasikan model ini secara efektif. Selain itu, sekolah juga dapat memasukkan PBL sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif yang diterapkan dalam kurikulum, sehingga lebih banyak guru dapat menggunakan metode ini dalam pembelajaran mereka.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lebih lanjut terkait penerapan model PBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas cakupan subjek, misalnya dengan membandingkan efektivitas model PBL pada tingkat kelas yang berbeda atau pada materi lain yang membutuhkan pemecahan masalah dan kreativitas. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mengkaji faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas model PBL, seperti peran media pembelajaran, motivasi peserta didik, atau tingkat kemandirian belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). Strategi Pembelajaran (p. 18). Remaja Rosda Karya Armana,
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611-1622
- Denisa Apriliawati. (2020). Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal of Psychological Perspective*, 2 (2): 79 - 89, Volume 2,. <https://doi.org/10.47679/jopp.022.12200007>
- Eko Yanto, T., & Iswantara, N. (2017). Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan: karakteristik peserta didik dan pengetahuan teater kelompok kompetensi a.
- Fajriah, N., & Sari, D. 2016. Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi SPLDV melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair- Share di Kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2291>
- Ghufron, M. Nur & Rini Risnawita S. 2017. Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hartina, A. W., & Permana, I. (2022). Dampak Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 341-347.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- I. W. D., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 63-71.
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 7 N, 2896– 2910.  
file:///C:/Users/d/Downloads/astuti,+728.+JPT\_Pendekatan+Penelitian+Pendidik+2896-2910.pdf
- Masnur, M. (2020). Peningkatan Kreativitas Matematika melalui Model Vark-Fleming pada Siswa Kelas V SDN 8 Tampuan. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 1-10.

Munandar, Utami. 2014. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model*. Nizmania Learning Center (p. 190).

Rahayu, S., & Koto, I. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV pada Materi Gaya dan Gerak. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 258-267.

Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana

Sintia, N. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di SMAN 1 Panga Aceh Jaya (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

Sintia, S. (2022). *Pengembangan Modul Fisika Mengintegrasikan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Hukum Newton di Kelas X SMA/MA* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Sistia, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mixed Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sman 1 Palas (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Sugandi, S. (2020). Modul pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19 untuk jenjang SMP: mata pelajaran Seni budaya (seni teater) Kelas IX semester gasal

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D."* Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (2nd ed.). CV Alfabeta.

Surya, Mohamad. 2014. Bandung. Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi. Alfabeta.  
Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains. Bandung: Remaja Rosdakarya

Teguh Saefuddin. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.

Trijaya, R. (2020, October). Pengaruh model pbl terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian belajar siswa. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.

Warsita, B. (2018). Mobile learning sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 062-073.

Warsono, H. (2014). Pembelajaran aktif teori & assemen. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Witriyahati, S. (2021). Pengembangan Model Problem Based Learning Pembelajaran Tematik Dalam Potensi Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sd Al Kautsar (Doctoral Dissertation, Universitas Lampung).

Yulianti, R., Samsudin, A., & Mariam, S. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning berbasis Lingkungan Untuk Mengetahui Gambaran Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Sebelas April Elementary Education*, 2(1), 80-87.

Zakaria, M., Botifar, M., & Iskandar, Z. (2023). *Analisis Model Problem Based Learning Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di SMPN 5 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).

Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-118.



# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi *Pretest, Posttest dan Try out*

| Elemen                                    | Sub-Elemen                                                                                                                                                             | Indikator Soal                                                                                                                                            | Penilaian |          |        | No soal |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|--------|---------|
|                                           |                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                           | Teknik    | Jenis    | Bentuk |         |
| Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal | Memunculkan gagasan imajinatif baru yang bermakna dari beberapa gagasan yang berbeda sebagai ekspresi pikiran dan/atau perasaannya.                                    | Siswa dapat mengidentifikasi metode alternatif selain gaya gravitasi untuk mengalirkan air ke sawah yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan. | Tes       | Tertulis | Essay  | 1       |
|                                           |                                                                                                                                                                        | Siswa dapat mengusulkan ide kreatif untuk meningkatkan efisiensi alat penggiling padi yang menggunakan gaya otot tanpa menghilangkan prinsip dasarnya.    |           |          |        | 2       |
|                                           |                                                                                                                                                                        | Siswa dapat mengembangkan ide kreatif untuk meningkatkan keamanan gerobak di jalan menurun selain memanfaatkan gaya gesek.                                |           |          |        | 3       |
|                                           | Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan | Siswa dapat merancang alat kreatif baru berbantuan gaya yang berbeda dari ide yang lain untuk membantu aktivitas masyarakat desa.                         | Tes       | Tertulis | Essay  | 4       |
|                                           |                                                                                                                                                                        | Siswa dapat menjelaskan cara kerja dan fungsi alat berbantuan gaya yang dibuat secara menarik untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya tersebut.       |           |          |        | 5       |

| Elemen                                                                          | Sub-Elemen                                                                       | Indikator Soal                                                                                                                                                     | Penilaian |          |        | No soal |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|--------|---------|
|                                                                                 |                                                                                  |                                                                                                                                                                    | Teknik    | Jenis    | Bentuk |         |
|                                                                                 | tindakan yang dihasilkan.                                                        | Siswa dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan alat yang dibuat serta memberikan penjelasan apakah alat tersebut lebih praktis dibandingkan alat yang lain. | Tes       | Tertulis | Essay  | 6       |
|                                                                                 | Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau                              | Siswa dapat merancang alat kreatif baru berbantuan gaya yang berbeda dari ide yang lain untuk membantu aktivitas masyarakat desa.                                  | Tes       | Tertulis | Essay  | 4       |
| Elemen memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan | Membandingkan gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan. | Siswa dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan dari alat lain serta memberikan saran untuk perbaikan alat-alat tersebut.                                        | Tes       | Tertulis | Essay  | 7       |
|                                                                                 |                                                                                  | Siswa dapat memberikan ide memodifikasi alat agar tetap sesuai dengan kondisi/permasalahan di wilayah tertentu.                                                    |           |          |        | 8       |
|                                                                                 |                                                                                  | Siswa dapat merancang alat agar untuk mengatasi permasalahan di wilayah tertentu.                                                                                  |           |          |        | 9       |
|                                                                                 |                                                                                  | Siswa dapat merancang alat yang membantu aktivitas sehari-hari sesuai kondisi yang digambarkan.                                                                    |           |          |        | 10      |

Sumber: Tabel 6. Alur Perkembangan Dimensi Kreatif Kepka BSKAP Nomor 031/H/KR/2024, Page 48-50

Lampiran 2. Soal *Tryout***SOAL TRY OUT****KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

Nama : .....

Nomor Absen : .....

Kelas : .....

**Bacalah teks berikut ini dan jawablah pertanyaan di bawahnya dengan tepat!**

Di sebuah desa kecil yang dikelilingi pegunungan dan sungai, terdapat sekelompok anak yang sangat kreatif dan penuh rasa ingin tahu. Mereka adalah Danu, Lila, dan Arya. Setiap hari, mereka suka bermain sambil belajar tentang alam di sekitar mereka. Guru mereka, Pak Roni, sering mengajarkan tentang berbagai gaya yang memengaruhi benda dan kehidupan sehari-hari.

Suatu hari, Pak Roni memberikan tantangan kepada mereka untuk menciptakan alat sederhana yang dapat memanfaatkan gaya untuk membantu pekerjaan sehari-hari di desa mereka. Danu terinspirasi untuk membuat alat pengangkut air menggunakan gaya gravitasi. Dia merancang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah di bawah. "Air akan mengalir ke bawah dengan sendirinya karena gaya gravitasi," jelasnya.

Lila memiliki ide lain. Dia ingin membuat alat penggiling padi sederhana yang menggunakan gaya otot. Dia dan ayahnya menciptakan alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi. "Dengan ini, kita bisa menggiling padi tanpa mesin," katanya.

Sementara itu, Arya memutuskan untuk memanfaatkan gaya gesek. Dia membuat rem sederhana untuk gerobak kayu yang sering digunakan di desa. Dengan menambahkan bantalan karet di roda gerobak, gerobak bisa berhenti dengan mudah di jalan menurun. Ketika hasil karya mereka dipresentasikan, Pak Roni merasa sangat bangga. Ia berpesan bahwa pemahaman tentang gaya tidak hanya berguna untuk pelajaran, tetapi juga dapat membantu menciptakan solusi bagi masalah sehari-hari.

1. Jika kamu berada di posisi Danu, selain menggunakan gaya gravitasi untuk

mengalirkan air, metode lain apa yang bisa kamu gunakan untuk mempermudah pengangkutan air ke sawah? Jelaskan idemu!

Jawab: .....  
 .....  
 .....

2. Lila membuat alat penggiling padi menggunakan gaya otot. Menurutmu, bagaimana caranya membuat alat tersebut lebih efisien tanpa menghilangkan prinsip penggunaan gaya otot? Jelaskan!

Jawab: .....  
 .....  
 .....

3. Jika kamu di posisi Arya, selain memanfaatkan gaya gesek untuk rem gerobak, ide kreatif apa lagi yang bisa kamu usulkan untuk meningkatkan keamanan gerobak saat digunakan di jalan menurun?

Jawab: .....  
 .....  
 .....

4. Bayangkan kamu tinggal di desa yang sama dengan Danu, Lila, dan Arya. Jika kamu diminta membuat karya yang berbeda dari ide Danu, Lila, dan Arya, alat apa yang akan kamu ciptakan untuk membantu masyarakat desa? Buat rancangan singkat dalam bentuk penjelasan!

Jawab: .....  
 .....  
 .....

5. Pak Roni mengapresiasi karya-karya anak didiknya. Jika kamu menjadi salah satu dari mereka, bagaimana penjelasanmu mengenai cara kerja dan fungsi dari alat yang kamu buat agar orang lain tertarik dan mengapresiasi karyamu?

Jawab: .....  
 .....  
 .....

6. Menurutmu apa kelebihan dan kekurangan dari alat yang kamu buat? Apakah

alat yang kamu buat lebih mudah diterapkan daripada milik Danu, Lila, dan Arya?

Jawab: .....

.....

.....

7. Menurutmu, apa kelebihan dan kekurangan dari alat yang dibuat oleh Danu, Lila, dan Arya? Bandingkan ketiganya dan beri saran untuk perbaikan alat tersebut!

Jawab: .....

.....

.....

8. Bayangkan desa tersebut mengalami kekeringan, sehingga air di mata air menjadi sangat terbatas. Menurutmu, alat Danu masih cocok digunakan atau perlu dimodifikasi? Jelaskan ide modifikasimu untuk menyelesaikan masalah tersebut!

Jawab: .....

.....

.....

9. Di desa tersebut, masyarakat mulai mengalami masalah kelelahan saat menggiling padi secara manual. Bagaimana kamu akan menyelesaikan masalah ini dengan alat sederhana yang tetap ramah lingkungan? Jelaskan ide kreatifmu!

Jawab: .....

.....

.....

10. Bayangkan desa tersebut memiliki sumber angin yang cukup kuat. Ide alat apa yang dapat kamu buat untuk memanfaatkan gaya angin tersebut dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan cara kerjanya!

Jawab: .....

.....

## Lampiran 3. Daftar Nama Peserta Didik SD Negeri Kleco 1 Surakarta

| NO  | NAMA                     |
|-----|--------------------------|
| 1.  | Brian Mada Jagat Kinasih |
| 2.  | Sherly Putri Permatasari |
| 3.  | Reinnisa Aqila Zhafirah  |
| 4.  | Sidney Alvionita Mooris  |
| 5.  | Rais Neema Syaifudin     |
| 6.  | Gracia Vanya Anindita    |
| 7.  | Vanessa Belva Anatasya   |
| 8.  | Nasywa Putri Rahmadani   |
| 9.  | Satria Agnimurti Wahyu R |
| 10. | Rachel Aisyah Putri      |
| 11. | Ridwan Alfarid           |
| 12. | Lovela Graceveameva D    |
| 13. | Ocha Adhanaya            |
| 14. | Nabilla Hasna Amira      |
| 15. | Nadira Salsabila F       |
| 16. | Athalia Hasna Radisti S  |
| 17. | Rosyid Dwi Farjana       |
| 18. | Naila Swasfa Prisilia    |
| 19. | Resi Sota Dibya          |
| 20. | Yonathan Ari Wibowo      |
| 21. | Adara Ega Najwa          |
| 22. | Misyael Peter Sumbrata   |
| 23. | Sherly Rea Alika         |
| 24. | Ajeng Maheswari K        |
| 25. | Aina Thalita Zahran      |

Lampiran 4. Modul Ajar Penelitian

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**

**IPAS**

**BAB 3 – GAYA DISEKITAR KITA**

**FASE B-KELAS 4**



Nama : Eka Nurti Handayani  
NPM : 20540062

**PEMERINTAH KOTA SURAKARTA**

**DINAS PENDIDIKAN KOTA SURAKARTA**

**SDN KLECO 1 SURAKARTA**

**Alamat : JL. Slamet Riyadi No.554 Surakarta**

## MODUL AJAR IPAS

## INFORMASI UMUM

## A. IDENTITAS MODUL

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penyusun             | : Eka Nurti Handayani                                                                                                                                                                                                                                        |
| Instansi             | : SDN Kleco 1 Surakarta                                                                                                                                                                                                                                      |
| Tahun Penyusun       | : 2025                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Jenjang Sekolah      | : SD                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Mata Pelajaran       | : IPAS                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Fase/Kelas           | : B/4                                                                                                                                                                                                                                                        |
| BAB III              | : Gaya di sekitar kita                                                                                                                                                                                                                                       |
| Tema                 | : Pengaruh Gaya Terhadap Benda                                                                                                                                                                                                                               |
| Hari/Tanggal         | : Kamis, 13 Agustus 2025                                                                                                                                                                                                                                     |
| Alokasi Waktu        | : 2JP x 35 Menit (70 Menit)                                                                                                                                                                                                                                  |
| Capaian Pembelajaran | : Peserta didik mengidentifikasi konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu mengetahui fungsi gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan kegunaan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari |

## B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat mengetahui pengaruh gaya terhadap benda
- Peserta didik dapat memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari

## C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Gotong Royong

## D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku guru dan buku siswa IPAS kelas 4 kurikulum merdeka
- Media pembelajaran
- Papan tulis
- Bola
- Benda di sekitar kita seperti meja dan kursi

## E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler sejumlah

## F. MODEL PEMBELAJARAN

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka/problem based learning</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>G. METODE PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi</li> <li>• Eksperimen</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>KOMPETEN INTI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>A.TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>TUJUAN PEMBELAJARAN :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui diskusi terbimbing peserta didik dapat memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda dengan benar</li> <li>• Melalui diskusi peserta didik memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>B.PEMAHAMAN BERMAKNA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda, dan memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>C.PERTANYAAN PEMATIK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah kalian hari ini membuka pintu rumah kalian ?</li> <li>• Apakah kalian pernah mendorong lemari di rumah kalian atau di sekolah ?</li> <li>• Menurut kalian apakah membuka pintu, mendorong lemari harus menggunakan suatu gaya ?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>D.KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, selamat pagi, dan menyayikan kabar peserta didik.</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>4. Guru dan peserta didik menyayikan lagu wajib nasional “Garuda Pancasila”</li> <li>5. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking</li> <li>6. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapian diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran</li> </ol> </li> <li>❖ <b>Kegiatan Apersepsi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulailah kelas dengan mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas yang menarik minat peserta didik terhadap topik ini : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengilustrasikan mencabut rumput liar di halaman sekitar sekolah</li> <li>• Saling mendorong</li> <li>• Lempar bola (olahraga/permainan serupa)</li> <li>• Aktivitas lainnya yang berupa tarikan dan dorongan</li> </ul> </li> <li>2. Tanyakan kepada peserta didik tentang Gerakan apa yang mereka lakukan di aktivitas tersebut. Jika melakukan adu panco mengapa ada yang menang ada yang kalah.</li> <li>3. Pandu peserta didik untuk menggali bentuk Gerakan dari aktivitas tersebut. Guru juga bisa menanyakan mengenai pengaruhnya terhadap benda, misal jika bermain bola, apa pengaruh tendangan terhadap Gerakan bola.</li> <li>4. Tanyakanlah kepada peserta didik mengenai kegiatan lain atau alat-alat yang serupa dengan aktivitas tadi. Ajak peserta didik untuk mengutarakan manfaat dari aktivitas atau alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Gunakan gambar awal di bagian pengantar Bab 3 pada buku siswa untuk memancing diskusi</li> <li>5. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang gaya dan pengaruhnya terhadap benda dan terhadap kehidupan sehari-hari.</li> </ol> </li> </ul> |

❖ **Kegiatan Motivasi**

1. Memberikan Gambaran tentang manfaat mempelajari Pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

❖ **Kegiatan Inti**

**Tahap 1 (Orientasi Peserta Didik pada Masalah)**

- 1) Guru memberi pertanyaan pematik
  - Apa pengaruh gaya otot terhadap benda?
  - Apa pengaruh gaya gesek terhadap benda?
- 2) Peserta didik mengamati gambar aga dan dara yang ada di buku paket



Sumber: pixabay.com/skitterphoto

- 3) Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan memahami isi gambar tersebut
- 4) Jika semua selesai mengamati, guru memngajak pesereta didik mendiskusikan isi cerita tersebut.
  - Arahkan peserta didik memilih barang disekitar mereka untuk dianggap dijadikan container
  - Berikan waktu 10 menit kepada peserta didik untuk mengeksplorasi Solusi dari permasalahan. Arahkan kepada peserta didik untuk menyimulasikan secara langsung dengan benda yang sudah mereka pilih
  - Bagaimana aga dan dara memindahkan container tersebut?
  - Gaya apakah kira-kira yang mereka gunakan untuk memindahkan container.

**Tahap 2 (Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar)**

- 1) Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapat beragam informasi tentang apa yang dimaksud gaya dan contoh gaya dan cara aga dan dara menyelesaikan permasalahan cara memindahkan container.
- 2) Peserta didik membaca bacaan yang ada di buku paket

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Saat Aga dan Dara mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka.



Sumber: freepik.com/Frimufims

Saat kontainer diberikan gaya dorong atau tarik, maka akan terjadi gesekan antara kontainer dan permukaan lantai. Hal ini menyebabkan terjadinya gaya gesek. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong.

### Tahap 3 (Membimbing Penyelidikan Secara Individu)

- 1) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kemudian peserta didik mendapatkan penjelasan bagaimana cara mengisi Lembar Kerja Peserta Didik dari guru
- 2) Peserta didik mengerjakan soal Lembar Kerja Peserta Didik dibuku tulis masing-masing/diselembar kertas
- 3) Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengerjakannya

### Tahap 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

- 1) Peserta didik mengumpulkan jawaban yang telah dikerjakan
- 2) Guru meminta beberapa peserta didik untuk mempresentasikan ke depan

### Tahap 5 (Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)

- 1) Guru Bersama peserta didik memberi tanggapan materi yang sudah di persesentasikan
- 2) Guru memberi penguatan tentang materi gaya otot dan gaya gerak

### ❖ KEGIATAN PENUTUP

- 1) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.
- 2) Sebelum pembelajaran ditutup guru bersama peserta didik melakukan refleksi. Kesimpulan pembelajaran hari ini dengan kegiatan refleksi berikut ini:
  - a) Apa yang telah kalian pelajari hari ini?
  - b) Kegiatan apa yang kalian senangi dari pembelajaran hari ini?
- 3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan terimakasih, salam, dan memperbolehkan peserta didik untuk beristirahat.

**E. ASSESMENT/PENILAIAN**

| 1                                        | 2                                                                   | 3                                                       | 4                                                                    |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik mampu menjawab namun salah | Peserta didik mampu menjawab namun salah dan lengkap dengan caranya | Peserta didik mampu menjawab benar tetapi tidak lengkap | Peserta didik mampu menjawab dengan benar dan lengkap dengan caranya |

**F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

- **Pengayaan**  
Peserta didik dengan nilai rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan
- **Remedial**  
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai nilai

**G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU****TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

| NO | PERTANYAAN                                                                                                                                                | JAWABAN |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. | Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?                                                                                                    |         |
| 2. | Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?                                                                                            |         |
| 3. | Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?                                                                                            |         |
| 4. | Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?                                                                                       |         |
| 5. | Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini? |         |

**TABEL REFLEKSI UNTUK GURU**

| NO | PERTANYAAN                                                                                                                                     | JAWABAN |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. | Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?         |         |
| 2. | Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik? |         |
| 3. | Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?                           |         |

**LAMPIRAN****A.LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****NAMA:** \_\_\_\_\_ **KELAS:** \_\_\_\_\_

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

**JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH MENURUT PENDAPATUI**

1. Tuangkan ide kalian dalam bentuk gambar! Salah satu cara untuk memperkecil gaya gesek “modifikasi kontainer Aga dan Dara agar bisa lebih ringan saat diberikan gaya dorong atau gaya tarik”
2. Pada gambar yang kalian buat tuliskan keterangan berikut :
  - a) Apa yang kalian tambahkan pada kontainer tersebut?
  - b) Mengapa kalian berfikir ide kalian bisa memudahkan Aga dan Dara jika ingin memindahkan kontainernya ke tempat lain?

**JAWAB :**

**A.BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

- Amalia Fitri, dkk dan Internet. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2021
- Amalia Fitri, dkk dan Internet. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2021

**B.SOAL EVALUASI**

Nama : .....

Nomor Absen : .....

Kelas : .....

**Bacalah teks berikut ini dan jawablah pertanyaan di bawahnya dengan tepat!**

Di sebuah desa kecil yang dikelilingi pegunungan dan sungai, terdapat sekelompok anak yang sangat kreatif dan penuh rasa ingin tahu. Mereka adalah Danu, Lila, dan Arya. Setiap hari, mereka suka bermain sambil belajar tentang alam di sekitar mereka. Guru mereka, Pak Roni, sering mengajarkan tentang berbagai gaya yang memengaruhi benda dan kehidupan sehari-hari.

Suatu hari, Pak Roni memberikan tantangan kepada mereka untuk menciptakan alat sederhana yang dapat memanfaatkan gaya untuk membantu pekerjaan sehari-hari di desa mereka. Danu terinspirasi untuk membuat alat pengangkut air menggunakan gaya gravitasi. Dia merancang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah di bawah. "Air akan mengalir ke bawah dengan sendirinya karena gaya gravitasi," jelasnya.

Lila memiliki ide lain. Dia ingin membuat alat penggiling padi sederhana yang menggunakan gaya otot. Dia dan ayahnya menciptakan alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi. "Dengan ini, kita bisa menggiling padi tanpa mesin," katanya.

Sementara itu, Arya memutuskan untuk memanfaatkan gaya gesek. Dia membuat rem sederhana untuk gerobak kayu yang sering digunakan di desa. Dengan menambahkan bantalan karet di roda gerobak, gerobak bisa berhenti dengan mudah di jalan menurun. Ketika hasil karya mereka dipresentasikan, Pak Roni merasa sangat bangga. Ia berpesan bahwa pemahaman tentang gaya tidak hanya berguna untuk pelajaran, tetapi juga dapat membantu menciptakan solusi bagi masalah sehari-hari.

1. Jika kamu berada di posisi Danu, selain menggunakan gaya gravitasi untuk mengalirkan air, metode lain apa yang bisa kamu gunakan untuk mempermudah pengangkutan air ke sawah? Jelaskan idemu!

Jawab: .....

.....

.....

.....

.....

2. Lila membuat alat penggiling padi menggunakan gaya otot. Menurutmu, bagaimana caranya membuat alat tersebut lebih efisien tanpa menghilangkan prinsip penggunaan gaya otot? Jelaskan!

Jawab: .....

.....  
.....  
.....  
.....

3. Jika kamu di posisi Arya, selain memanfaatkan gaya gesek untuk rem gerobak, ide kreatif apa lagi yang bisa kamu usulkan untuk meningkatkan keamanan gerobak saat digunakan di jalan menurun?

Jawab: .....

.....  
.....  
.....  
.....

4. Pak Roni mengapresiasi karya-karya anak didiknya. Jika kamu menjadi salah satu dari mereka, bagaimana penjelasanmu mengenai cara kerja dan fungsi dari alat yang kamu buat agar orang lain tertarik dan mengapresiasi karyamu?

Jawab: .....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

5. Di desa tersebut, masyarakat mulai mengalami masalah kelelahan saat menggiling padi secara manual. Bagaimana kamu akan menyelesaikan masalah ini dengan alat sederhana yang tetap ramah lingkungan? Jelaskan ide kreatifmu!

Jawab: .....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### C.GLOSARIUM

- Apa itu gaya? Dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda.
- Apa saja kegiatan sehari-hari yang memakai gaya? Membuka dan menutup pintu, mencabut rumput, bersepeda, dsb.  
(Arahkan juga peserta didik untuk mengidentifikasi pengaruh terhadap benda dari aktivitas-aktivitas yang mereka sebutkan).
- Kapan gaya gesek terjadi? Saat benda bersentuhan dengan benda lainnya.
- Apa pengaruh gaya gesek pada suatu benda? Semakin besar gesekannya, maka semakin sulit bergerak dan terasa lebih berat ketika di dorong.
- Bagaimana cara memperkecil atau memperbesar gaya gesek pada suatu benda? Mengecilkan, memperbesar lebar benda yang bergesekan

### E.DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Fitri, dkk dan Internet. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2021
- Amalia Fitri, dkk dan Internet. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2021



Lampiran 5. Soal *Pretest* dan *Posttest***SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST* KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

Nama : .....

Nomor Absen : .....

Kelas : .....

**Bacalah teks berikut ini dan jawablah pertanyaan di bawahnya dengan tepat!**

Di sebuah desa kecil yang dikelilingi pegunungan dan sungai, terdapat sekelompok anak yang sangat kreatif dan penuh rasa ingin tahu. Mereka adalah Danu, Lila, dan Arya. Setiap hari, mereka suka bermain sambil belajar tentang alam di sekitar mereka. Guru mereka, Pak Roni, sering mengajarkan tentang berbagai gaya yang memengaruhi benda dan kehidupan sehari-hari.

Suatu hari, Pak Roni memberikan tantangan kepada mereka untuk menciptakan alat sederhana yang dapat memanfaatkan gaya untuk membantu pekerjaan sehari-hari di desa mereka. Danu terinspirasi untuk membuat alat pengangkut air menggunakan gaya gravitasi. Dia merancang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah di bawah. "Air akan mengalir ke bawah dengan sendirinya karena gaya gravitasi," jelasnya.

Lila memiliki ide lain. Dia ingin membuat alat penggiling padi sederhana yang menggunakan gaya otot. Dia dan ayahnya menciptakan alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi. "Dengan ini, kita bisa menggiling padi tanpa mesin," katanya.

Sementara itu, Arya memutuskan untuk memanfaatkan gaya gesek. Dia membuat rem sederhana untuk gerobak kayu yang sering digunakan di desa. Dengan menambahkan bantalan karet di roda gerobak, gerobak bisa berhenti dengan mudah di jalan menurun. Ketika hasil karya mereka dipresentasikan, Pak Roni merasa sangat bangga. Ia berpesan bahwa pemahaman tentang gaya tidak hanya berguna untuk pelajaran, tetapi juga dapat membantu menciptakan solusi bagi masalah sehari-hari.

1. Jika kamu berada di posisi Danu, selain menggunakan gaya gravitasi untuk mengalirkan air, metode lain apa yang bisa kamu gunakan untuk mempermudah pengangkutan air ke sawah? Jelaskan idemu!

Jawab: .....

.....

2. Lila membuat alat penggiling padi menggunakan gaya otot. Menurutmu, bagaimana caranya membuat alat tersebut lebih efisien tanpa menghilangkan prinsip penggunaan gaya otot? Jelaskan!

Jawab: .....

.....

3. Jika kamu di posisi Arya, selain memanfaatkan gaya gesek untuk rem gerobak, ide kreatif apa lagi yang bisa kamu usulkan untuk meningkatkan keamanan gerobak saat digunakan di jalan menurun?

Jawab: .....

.....

4. Pak Roni mengapresiasi karya-karya anak didiknya. Jika kamu menjadi salah satu dari mereka, bagaimana penjelasanmu mengenai cara kerja dan fungsi dari alat yang kamu buat agar orang lain tertarik dan mengapresiasi karyamu?

Jawab: .....

.....

5. Di desa tersebut, masyarakat mulai mengalami masalah kelelahan saat menggiling padi secara manual. Bagaimana kamu akan menyelesaikan masalah ini dengan alat sederhana yang tetap ramah lingkungan? Jelaskan ide kreatifmu!

Jawab: .....

.....

## Lampiran 6. Hasil Kerja Peserta Didik

➤ HASIL *PRE TEST*

**Soal Kemampuan Berpikir Kreatif**

**SOAL TES**

**KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

Nama : Misyael

Nomor Absen : 28

Kelas : 4D

**Bacalah teks berikut ini dan jawablah pertanyaan di bawahnya dengan tepat!**

Di sebuah desa kecil yang dikelilingi pegunungan dan sungai, terdapat sekelompok anak yang sangat kreatif dan penuh rasa ingin tahu. Mereka adalah Danu, Lila, dan Arya. Setiap hari, mereka suka bermain sambil belajar tentang alam di sekitar mereka. Guru mereka, Pak Roni, sering mengajarkan tentang berbagai gaya yang memengaruhi benda dan kehidupan sehari-hari.

Suatu hari, Pak Roni memberikan tantangan kepada mereka untuk menciptakan alat sederhana yang dapat memanfaatkan gaya untuk membantu pekerjaan sehari-hari di desa mereka. Danu terinspirasi untuk membuat alat pengangkut air menggunakan gaya gravitasi. Dia merancang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah di bawah. "Air akan mengalir ke bawah dengan sendirinya karena gaya gravitasi," jelasnya.

Lila memiliki ide lain. Dia ingin membuat alat penggiling padi sederhana yang menggunakan gaya otot. Dia dan ayahnya menciptakan alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi. "Dengan ini, kita bisa menggiling padi tanpa mesin," katanya.

Sementara itu, Arya memutuskan untuk memanfaatkan gaya gesek. Dia membuat rem sederhana untuk gerobak kayu yang sering digunakan di desa. Dengan menambahkan bantalan karet di roda gerobak, gerobak bisa berhenti dengan

mudah di jalan menurun. Ketika hasil karya mereka dipresentasikan, Pak Roni merasa sangat bangga. Ia berpesan bahwa pemahaman tentang gaya tidak hanya berguna untuk pelajaran, tetapi juga dapat membantu menciptakan solusi bagi masalah sehari-hari.

1. Jika kamu berada di posisi Danu, selain menggunakan gaya gravitasi untuk mengalirkan air, metode lain apa yang bisa kamu gunakan untuk mempermudah pengangkutan air ke sawah? Jelaskan idemu!

Jawab: Dik merenggang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah di bawah

2. Lila membuat alat penggiling padi menggunakan gaya otot. Menurutmu, bagaimana caranya membuat alat tersebut lebih efisien tanpa menghilangkan prinsip penggunaan gaya otot? Jelaskan!

Jawab: Dik dan ayahnya menciptakan alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi. Dengan ini, kita bisa menggiling padi tanpa mesin.

3. Jika kamu di posisi Arya, selain memanfaatkan gaya gesek untuk rem gerobak, ide kreatif apa lagi yang bisa kamu usulkan untuk meningkatkan keamanan gerobak saat digunakan di jalan menurun?

Jawab: Dengan menambahkan bantalan karet di roda gerobak gerobak bisa berhenti dengan mudah di jalan menurun.

4. Pak Roni mengapresiasi karya-karya anak didiknya. Jika kamu menjadi salah satu dari mereka, bagaimana penjelasanmu mengenai cara kerja dan fungsi dari alat yang kamu buat agar orang lain tertarik dan mengapresiasi karyamu?

Jawab: Saya memanfaatkan gaya gesek. Saya menggosok kayu dan karet dan dijadikan satu dan hasilnya menjadi magnet untuk menjadi pemburu hewan.

20

5. Di desa tersebut, masyarakat mulai mengalami masalah kelelahan saat menggiling padi secara manual. Bagaimana kamu akan menyelesaikan masalah ini dengan alat sederhana yang tetap ramah lingkungan? Jelaskan ide kreatifmu!

Jawab: alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi dengan ini kita bisa menggiling padi tanpa mesin.

20

## ➤ HASIL POST TEST

**Soal Kemampuan Berpikir Kreatif**

**SOAL TES  
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

Nama : Sherly Phoa Alina

Nomor Absen : 17

Kelas : 4b

100

**Bacalah teks berikut ini dan jawablah pertanyaan di bawahnya dengan tepat!**

Di sebuah desa kecil yang dikelilingi pegunungan dan sungai, terdapat sekelompok anak yang sangat kreatif dan penuh rasa ingin tahu. Mereka adalah Danu, Lila, dan Arya. Setiap hari, mereka suka bermain sambil belajar tentang alam di sekitar mereka. Guru mereka, Pak Roni, sering mengajarkan tentang berbagai gaya yang memengaruhi benda dan kehidupan sehari-hari.

Suatu hari, Pak Roni memberikan tantangan kepada mereka untuk menciptakan alat sederhana yang dapat memanfaatkan gaya untuk membantu pekerjaan sehari-hari di desa mereka. Danu terinspirasi untuk membuat alat pengangkut air menggunakan gaya gravitasi. Dia merancang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah di bawah. "Air akan mengalir ke bawah dengan sendirinya karena gaya gravitasi," jelasnya.

Lila memiliki ide lain. Dia ingin membuat alat penggiling padi sederhana yang menggunakan gaya otot. Dia dan ayahnya menciptakan alat berbentuk roda yang bisa diputar dengan tangan untuk memecahkan kulit padi. "Dengan ini, kita bisa menggiling padi tanpa mesin," katanya.

Sementara itu, Arya memutuskan untuk memanfaatkan gaya gesek. Dia membuat rem sederhana untuk gerobak kayu yang sering digunakan di desa. Dengan menambahkan bantalan karet di roda gerobak, gerobak bisa berhenti dengan

mudah di jalan menurun. Ketika hasil karya mereka dipresentasikan, Pak Roni merasa sangat bangga. Ia berpesan bahwa pemahaman tentang gaya tidak hanya berguna untuk pelajaran, tetapi juga dapat membantu menciptakan solusi bagi masalah sehari-hari.

1. Jika kamu berada di posisi Danu, selain menggunakan gaya gravitasi untuk mengalirkan air, metode lain apa yang bisa kamu gunakan untuk mempermudah pengangkutan air ke sawah? Jelaskan idemu!

20 Jawab: Danu merancang pipa panjang yang mengalirkan air dari mata air di atas bukit ke sawah kebawah air akan mengalir kebawah dengan sendirinya karena gaya gravitasi

2. Lila membuat alat penggiling padi menggunakan gaya otot. Menurutmu, bagaimana caranya membuat alat tersebut lebih efisien tanpa menghilangkan prinsip penggunaan gaya otot? Jelaskan!

20 Jawab: Menambahkan roda gigi dapat meningkatkan efisiensi dengan mengurangi usaha yang diperlukan untuk memutar penggiling

3. Jika kamu di posisi Arya, selain memanfaatkan gaya gesek untuk rem gerobak, ide kreatif apa lagi yang bisa kamu usulkan untuk meningkatkan keamanan gerobak saat digunakan di jalan menurun?

20 Jawab: Menambahkan rem tangan, menambahkan roda kecil untuk mengurangi kecepatan

4. Pak Roni mengapresiasi karya-karya anak didiknya. Jika kamu menjadi salah satu dari mereka, bagaimana penjelasanmu mengenai cara kerja dan fungsi dari alat yang kamu buat agar orang lain tertarik dan mengapresiasi karyamu?

20 Jawab: berubah panen dengan sistem kontrol  
fungsi: membantu petani membawa hasil  
panen dengan lebih ringan meskipun beban  
berat.

5. Di desa tersebut, masyarakat mulai mengalami masalah kelelahan saat menggiling padi secara manual. Bagaimana kamu akan menyelesaikan masalah ini dengan alat sederhana yang tetap ramah lingkungan? Jelaskan ide kreatifmu!

20 Jawab: penggilingan padi tenaga surya dan padu

Lampiran 7. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik SD Negeri Kleco 1 Surakarta

| NO  | NAMA                     | NILAI<br><i>PRETEST</i> | NILAI<br><i>POSTTEST</i> |
|-----|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1.  | Brian Mada Jagat Kinasih | 50                      | 90                       |
| 2.  | Sherly Putri Permatasari | 40                      | 60                       |
| 3.  | Reinnisa Aqila Zhafirah  | 50                      | 80                       |
| 4.  | Sidney Alvionita Mooris  | 60                      | 70                       |
| 5.  | Rais Neema Syaifudin     | 60                      | 80                       |
| 6.  | Gracia Vanya Anindita    | 50                      | 70                       |
| 7.  | Vanessa Belva Anatasya   | 50                      | 90                       |
| 8.  | Nasywa Putri Rahmadani   | 30                      | 70                       |
| 9.  | Satria Agnimurti Wahyu R | 30                      | 80                       |
| 10. | Rachel Aisyah Putri      | 50                      | 90                       |
| 11. | Ridwan Alfarid           | 40                      | 70                       |
| 12. | Lovela Graceveameva D    | 60                      | 80                       |
| 13. | Ocha Adhanaya            | 80                      | 100                      |
| 14. | Nabilla Hasna Amira      | 60                      | 90                       |
| 15. | Nadira Salsabila F       | 60                      | 70                       |
| 16. | Athalia Hasna Radisti S  | 50                      | 80                       |
| 17. | Rosyid Dwi Farjana       | 60                      | 60                       |
| 18. | Naila Swasfa Prisilia    | 50                      | 80                       |
| 19. | Resi Sota Dibya          | 60                      | 80                       |
| 20. | Yonathan Ari Wibowo      | 40                      | 70                       |
| 21. | Adara Ega Najwa          | 60                      | 80                       |
| 22. | Misyael Peter Sumbrata   | 70                      | 100                      |
| 23. | Sherly Rea Alike         | 70                      | 90                       |
| 24. | Ajeng Maheswari K        | 60                      | 80                       |
| 25. | Aina Thalita Zahran      | 70                      | 90                       |

Lampiran 8. Surat Ijin *Tryout*

**YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA**  
**UNIVERSITAS SLAMET RIYADI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 E-mail : [info\\_fkip@unisri.ac.id](mailto:info_fkip@unisri.ac.id) Homepage : [www.unisri.ac.id](http://www.unisri.ac.id)  
 Jl. Sumpah Pemuda No.18, Joglo, Banjarsari, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

Nomor : /S5/AK/2024  
 Hal : Permohonan Ijin *Try Out*

4 Februari 2025

Yth. : Kepala Sekolah  
 SD Negeri Kleco 1  
 Surakarta

Berkaitan dengan tugas mata kuliah Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi, maka perkenankanlah kami mengajukan permohonan ijin untuk mengadakan *Try out* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin, yang akan kami laksanakan 6 Februari 2025

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

| NO | NIM      | NAMA                |
|----|----------|---------------------|
| 1  | 20540062 | EKA NURTI HANDAYANI |

Atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan ucapan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sri Handayani, S.Pd.M.Hum  
 NIPY. 0106.0228

Unisri

## Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian



Nomor : /S5/AK/2025  
 Hal : Ijin Penelitian

4 Februari 2025

Yth. : Kepala Sekolah  
 SDN Kleco I  
 Surakarta

Dalam rangka menyelesaikan studi program S-1, dengan ini perkenankan kami mohon bantuan ijin untuk mengadakan penelitian/survey bagi mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Eka Nurti Handayani  
 NPM : 20540062  
 Program Studi : PGSD  
 Tahun Akademik : 2024/2025  
 Dengan judul : Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya disekitar Kita pada Peserta Didik Kelas 4 SDN Kleco I Surakarta

Adapun rencana waktu penelitian akan dilaksanakan pada : Bulan Februari 2025

Kemudian atas perkenannya kami sampaikan ucapan terima kasih.

Dekan

Dr.Sri Handayani, S.Pd. M.Hum  
 NIPY 0106.0228

Unisri

## Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SURAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SD NEGERI KLECO 1 SURAKARTA**  
Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 554 Surakarta Telp (0271) 721500  
Email: [sdnkleco1no.7@gmail.com](mailto:sdnkleco1no.7@gmail.com) Website <http://sdnkleco1solo.sch.id>

**SURAT KETERANGAN****NOMOR : 421.2/ /SD/III/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Kleco 1 Dinas Pendidikan Kota Surakarta :

Nama : **PRAPTI HANDAYANI, S.Pd, M.Pd**  
NIP : 19671129 199301 2004  
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina Tingkat I / IV b  
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Kleco 1

Menerangkan bahwa :

Nama : Eka Nurti Handayani  
NPM : 20540062  
Program Studi : PGSD  
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah menyelesaikan penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya disekitar Kita pada Peserta Didik Kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta” pada 6 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 4 Maret 2025



**PRAPTI HANDAYANI, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19671129 199301 2004

## Lampiran 11. Dokumentasi



Gambar 4. Dokumentasi Try Out



Gambar 5. Dokumentasi Try Out



Gambar 6. Dokumentasi Penelitian



Gambar 7. Dokumentasi Penelitian

IB.UNISRI.AC.ID

## REP

REPOLIB.UNISRI.AC.ID

|           |                     |       |        |         |        |        |       |        |       |       |       |       |
|-----------|---------------------|-------|--------|---------|--------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|
| OAL_8     | Pearson Correlation | ,199  | ,033   | -,316   | ,277   | ,280   | ,053  | ,116   | 1     | -,122 | ,113  | ,503* |
|           | Sig. (2-tailed)     | ,341  | ,877   | ,124    | ,179   | ,175   | ,800  | ,580   |       | ,562  | ,589  | ,010  |
|           | N                   | 25    | 25     | 25      | 25     | 25     | 25    | 25     | 25    | 25    | 25    | 25    |
| OAL_9     | Pearson Correlation | ,199  | ,196   | -,487*  | ,116   | -,053  | ,220  | ,277   | -,122 | 1     | -,053 | ,404* |
|           | Sig. (2-tailed)     | ,341  | ,347   | ,013    | ,580   | ,800   | ,290  | ,179   | ,562  |       | ,800  | ,045  |
|           | N                   | 25    | 25     | 25      | 25     | 25     | 25    | 25     | 25    | 25    | 25    | 25    |
| OAL_10    | Pearson Correlation | -,053 | -,442* | ,021    | ,342   | -,389  | -,306 | -,329  | ,113  | -,053 | 1     | -,031 |
|           | Sig. (2-tailed)     | ,800  | ,027   | ,919    | ,094   | ,055   | ,137  | ,108   | ,589  | ,800  |       | ,884  |
|           | N                   | 25    | 25     | 25      | 25     | 25     | 25    | 25     | 25    | 25    | 25    | 25    |
| KOR_TOTAL | Pearson Correlation | ,453* | ,452*  | -,749** | ,625** | ,585** | ,441* | ,575** | ,503* | ,404* | -,031 | 1     |
|           | Sig. (2-tailed)     | ,023  | ,023   | ,000    | ,001   | ,002   | ,027  | ,003   | ,010  | ,045  | ,884  |       |
|           | N                   | 25    | 25     | 25      | 25     | 25     | 25    | 25     | 25    | 25    | 25    | 25    |

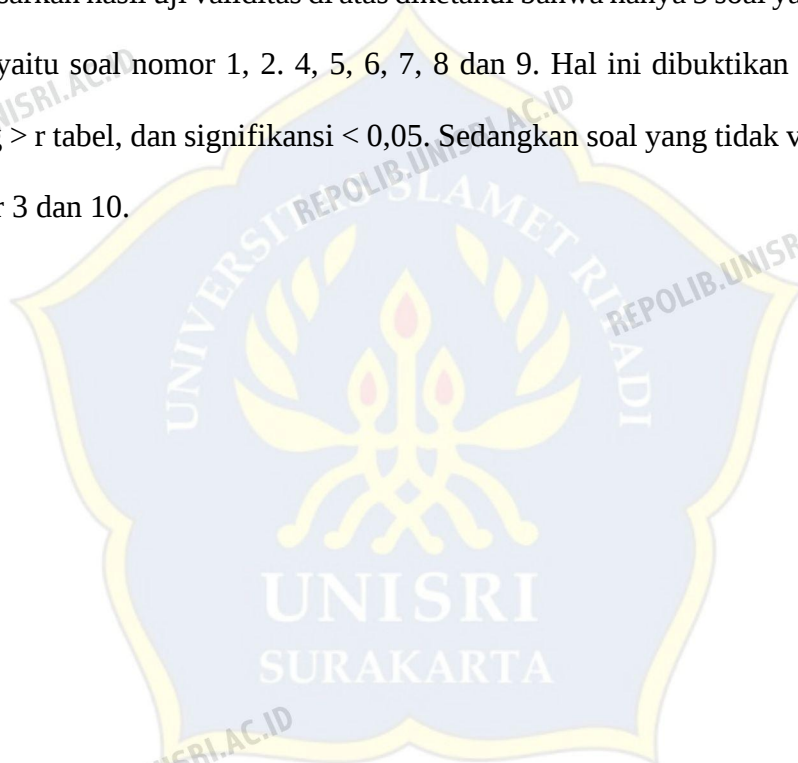
Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 13. Uji Validitas

$$R \text{ tabel} = 0,3961 \text{ (df} = 23, \alpha = 0,05)$$

Berdasarkan hasil uji validitas di atas diketahui bahwa hanya 5 soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 dan 9. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel, dan signifikansi  $< 0,05$ . Sedangkan soal yang tidak valid yaitu soal nomor 3 dan 10.



## Lampiran 14. Uji Reliabilitas

**UJI RELIABILITAS****Reliability Statistics**

| Cronbach's<br>Alpha | N of Items |
|---------------------|------------|
| ,624                | 8          |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas diketahui bahwa nilai cronbach's alpha sebesar  $0,624 > 0,6$  maka data tersebut reliabel.

## Lampiran 15. Uji Normalitas

## Tests of Normality

|                     | Kelas    | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------------|----------|--------------|----|------|
|                     |          | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Pretest  | ,936         | 25 | ,120 |
|                     | posttest | ,925         | 25 | ,067 |

## a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar  $0,120 > 0,05$ , sehingga data *pretest* berdistribusi normal. Begitu pula, nilai signifikansi *posttest* sebesar  $0,067 > 0,05$ , sehingga data *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

## Lampiran 16. Uji Hipotesis Uji Paired Sample Statistics

**Paired Samples Statistics**

|        |          | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest  | 54,4000 | 25 | 12,27464       | 2,45493         |
|        | Posttest | 80,0000 | 25 | 10,80123       | 2,16025         |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) hasil belajar pada *pretest* adalah 54, 40, sedangkan pada *posttest* sebesar 80,00. Sampel penelitian terdiri dari 25 Peserta Didik. Nilai standar deviasi (Std. Deviation) untuk *pretest* sebesar 12, 27, sementara untuk *posttest* sebesar 10, 80. Adapun standar error mean (Std. Error Mean) pada *pretest* sebesar 2, 454 dan pada *posttest* sebesar 2, 160.

**Paired Samples Correlations**

|        |                    | N  | Correlation | Sig. |
|--------|--------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 | Pretest & Posttest | 25 | ,534        | ,006 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest*. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh adalah 0,534 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,006. Karena nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel *pretest* dan *posttest*.

### Paired Samples Test

|           |          |          | Paired Differences |                       |                                                 |           | t      | df | Sig.<br>(2-tailed) |
|-----------|----------|----------|--------------------|-----------------------|-------------------------------------------------|-----------|--------|----|--------------------|
| Mean      |          |          | Std.<br>Deviation  | Std.<br>Error<br>Mean | 95% Confidence<br>Interval of the<br>Difference |           |        |    |                    |
|           |          |          |                    |                       | Lower                                           | Upper     |        |    |                    |
| Pair<br>1 | Pretest  | -        | 11,21011           | 2,24202               | -30,22731                                       | -20,97269 | -      | 24 | ,000               |
|           | Posttest | 25,60000 |                    |                       |                                                 |           | 11,418 |    |                    |



## Lampiran 17. Turnitin



Page 1 of 87 - Cover Page

Submission ID trnoid::1:3178614091

## Eka Nurti Handayani\_20540062\_skripsi.docx - Eka Nurti Handayani\_20540062\_Skripsi.docx

Quick Submit

Quick Submit

Universitas Slamet Riyadi

### Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3178614091

Submission Date

Mar 10, 2025, 1:54 PM GMT+7

Download Date

Mar 10, 2025, 1:55 PM GMT+7

File Name

Eka\_Nurti\_Handayani\_20540062\_Skripsi.docx

File Size

263.7 KB

79 Pages

12,004 Words

84,833 Characters



Page 1 of 87 - Cover Page

Submission ID trnoid::1:3178614091



## 19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Top Sources

- 6% Internet sources
- 2% Publications
- 17% Submitted works (Student Papers)

### Integrity Flags

#### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



### Top Sources

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| 6%  | Internet sources                 |
| 2%  | Publications                     |
| 17% | Submitted works (Student Papers) |

### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

|    |                                    |     |
|----|------------------------------------|-----|
| 1  | Student papers                     |     |
|    | Universitas Negeri Jakarta         | 4%  |
| 2  | Student papers                     |     |
|    | International School Hong Kong     | 3%  |
| 3  | Student papers                     |     |
|    | Universitas Negeri Padang          | 1%  |
| 4  | Student papers                     |     |
|    | Universitas Slamet Riyadi          | <1% |
| 5  | Student papers                     |     |
|    | Universitas Muhammadiyah Palembang | <1% |
| 6  | Student papers                     |     |
|    | Universitas Riau                   | <1% |
| 7  | Student papers                     |     |
|    | IAIN Purwokerto                    | <1% |
| 8  | Student papers                     |     |
|    | STKIP Sumatera Barat               | <1% |
| 9  | Student papers                     |     |
|    | Universitas Islam Riau             | <1% |
| 10 | Student papers                     |     |
|    | Universitas Muria Kudus            | <1% |
| 11 | Student papers                     |     |
|    | Universitas PGRI Palembang         | <1% |





|    |                |                                        |     |
|----|----------------|----------------------------------------|-----|
| 12 | Student papers | IAIN Bengkulu                          | <1% |
| 13 | Student papers | LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V | <1% |
| 14 | Internet       | repo.iain-tulungagung.ac.id            | <1% |
| 15 | Student papers | unimal                                 | <1% |
| 16 | Internet       | docplayer.info                         | <1% |
| 17 | Internet       | repository.ar-raniry.ac.id             | <1% |
| 18 | Student papers | Universitas Jambi                      | <1% |
| 19 | Internet       | repository.unismabekasi.ac.id          | <1% |
| 20 | Internet       | eprints.umpo.ac.id                     | <1% |
| 21 | Student papers | Culver-Stockton College                | <1% |
| 22 | Student papers | Universitas Sains Alquran              | <1% |
| 23 | Student papers | President University                   | <1% |
| 24 | Student papers | Universitas Sam Ratulangi              | <1% |
| 25 | Student papers | LL Dikti IX Turnitin Consortium        | <1% |





|    |                |                                             |     |
|----|----------------|---------------------------------------------|-----|
| 26 | Internet       | repository.radenintan.ac.id                 | <1% |
| 27 | Internet       | eprints.ums.ac.id                           | <1% |
| 28 | Internet       | eprints.uns.ac.id                           | <1% |
| 29 | Internet       | artikelpendidikan.id                        | <1% |
| 30 | Internet       | journal.unj.ac.id                           | <1% |
| 31 | Student papers | Universitas Pendidikan Ganesha              | <1% |
| 32 | Internet       | e-theses.iaincurup.ac.id                    | <1% |
| 33 | Internet       | www.jiip.stkipyapisdompup.ac.id             | <1% |
| 34 | Student papers | Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan | <1% |
| 35 | Internet       | digilibadmin.unismuh.ac.id                  | <1% |
| 36 | Internet       | jonedu.org                                  | <1% |
| 37 | Student papers | itera                                       | <1% |
| 38 | Internet       | journal.iaisambas.ac.id                     | <1% |
| 39 | Internet       | journal.student.uny.ac.id                   | <1% |





Page 6 of 87 - Integrity Overview

Submission ID troid::1:3178614091

|    |                |                                                                                   |     |
|----|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 40 | Internet       | ojs.unm.ac.id                                                                     | <1% |
| 41 | Student papers | Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur II                       | <1% |
| 42 | Student papers | Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II                                        | <1% |
| 43 | Internet       | etd.iain-padangsidempuan.ac.id                                                    | <1% |
| 44 | Publication    | Anisa Nathasyah, Muhamad Idris, Ida Suryani. "Efektifitas Model Pembelajaran I... | <1% |
| 45 | Student papers | IAIN Kudus                                                                        | <1% |
| 46 | Student papers | IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung                                    | <1% |
| 47 | Internet       | ejournal.bsi.ac.id                                                                | <1% |
| 48 | Internet       | eprints.walisongo.ac.id                                                           | <1% |
| 49 | Internet       | text-id.123dok.com                                                                | <1% |
| 50 | Student papers | UIN Ar-Raniry                                                                     | <1% |
| 51 | Internet       | konsultasiskripsi.com                                                             | <1% |
| 52 | Student papers | Universitas Bhayangkara Jakarta Raya                                              | <1% |
| 53 | Internet       | adoc.pub                                                                          | <1% |



Page 6 of 87 - Integrity Overview

Submission ID troid::1:3178614091



|    |                |                                           |     |
|----|----------------|-------------------------------------------|-----|
| 54 | Internet       | anyflip.com                               | <1% |
| 55 | Internet       | docobook.com                              | <1% |
| 56 | Internet       | fkip.unisri.ac.id                         | <1% |
| 57 | Internet       | journal.ipts.ac.id                        | <1% |
| 58 | Internet       | pdfslide.net                              | <1% |
| 59 | Internet       | proceedings.ums.ac.id                     | <1% |
| 60 | Internet       | www.ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id      | <1% |
| 61 | Student papers | Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura | <1% |
| 62 | Internet       | eprints.radenfatah.ac.id                  | <1% |
| 63 | Internet       | repository.uinsaizu.ac.id                 | <1% |
| 64 | Internet       | vdocuments.mx                             | <1% |
| 65 | Internet       | www.ijcua.com                             | <1% |
| 66 | Internet       | 123dok.com                                | <1% |
| 67 | Internet       | eprints.umsb.ac.id                        | <1% |





|    |             |                                                                                |     |
|----|-------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 68 | Internet    | jurnal.fkip.uns.ac.id                                                          | <1% |
| 69 | Internet    | repository.iainbengkulu.ac.id                                                  | <1% |
| 70 | Internet    | semdiklat.ivet.ac.id                                                           | <1% |
| 71 | Publication | Damasus Fajar Nugroho, Nyoto Harjono, Gamaliel Septian Airlanda. "PENINGKAT... | <1% |
| 72 | Internet    | www.slideshare.net                                                             | <1% |



## Lampiran 18. Pernyataan Keaslian Karya



YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA  
 UNIVERSITAS SLAMET RIYADI  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 E-mail : [info@unisri.ac.id](mailto:info@unisri.ac.id) Homepage : [www.unisri.ac.id](http://www.unisri.ac.id)  
 Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta KP. 57136 Telp (0271) 851147 Fax, (0271) 851147

---

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eka Nurti Handayani  
 NPM : 20540062  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas : Universitas Slamet Riyadi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar hasil pekerjaan saya dan bukan hasil pekerjaan orang lain yang saya atas namakan hasil saya sendiri.
2. Bukan karya hasil jiplakan/plagiat dari karya orang lain.
3. Apabila nantinya terbukti bahwa skripsi yang saya buat ini bukan hasil karya asli saya, maka saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Universitas Slamet Riyadi, maupun oleh pembuat asli dari skripsi yang saya jiplak.

Surakarta, 5 Maret 2025

Yang membuat pernyataan

Eka Nurti Handayani

NPM. 20540062

## Lampiran 19. Artikel Skripsi

Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan

Volume 2, Nomor 2, April 2025

e-ISSN: 3046-465X, p-ISSN: 3046-5516, Hal 137-146

DOI: <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1396>Available Online at: <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi>

### Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya di Sekitar

Eka Nurti Handayani<sup>1\*</sup>, Feri Faila Sufa<sup>2</sup>, Mukhlis Mustofa<sup>3</sup><sup>1-3</sup> Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Sumpah Pemuda No.18, Kadipiro, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57136

Korespondensi penulis: [eka220058@gmail.com](mailto:eka220058@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to determine the significant effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model on the creative thinking skills of grade 4 students of Kleco 1 Surakarta Elementary School. This study uses a quantitative approach based on the philosophy of positivism. The population and sample used in this study were 25 grade 4 students of Kleco 1 Surakarta Elementary School. The sampling technique used was purposive sampling. This study used a One-Group Pretest-Posttest Design research design. In this design, before the treatment is given, a pre-test (initial test) is carried out, then treatment is given, and after the treatment is given, a post-test (final test) is carried out. Data collection techniques use observation, testing, and documentation. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning (PBL) model has a significant effect on improving the creative thinking skills of grade 4 students of Kleco 1 Surakarta Elementary School in the material of Style Around Us. This is indicated by an increase in the average value from the pretest of 54.4 to 80 in the posttest, as well as the results of the Paired Sample T-test which showed a significant difference before and after treatment.

**Keywords:** Creative Thinking Ability, Learning Model, Problem Based Learning

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan filsafat positivisme. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas 4 SD Negeri Kleco 1 Surakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* (tes awal), kemudian diberikan perlakuan, dan setelah perlakuan diberikan, dilakukan *post-test* (tes akhir). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta dalam materi Gaya di Sekitar Kita. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 54,4 menjadi 80 pada *posttest*, serta hasil uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

**Kata kunci:** Kemampuan Berfikir Kreatif, Model Pembelajaran, Problem Based Learning

#### 1. LATAR BELAKANG

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim (Kemdikbud: 2014). Hal ini dikarenakan peneliti belum menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) saat memberikan soal *pre-test*. PBL merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik, yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif mereka. Tanpa

Received: Februari 07, 2025; Revised: Februari 21, 2025; Accepted: Maret 05, 2025; Online Available: Maret 07, 2025

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF DALAM MATERI GAYA DI SEKITAR**

penerapan model PBL, peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka secara optimal.

Pengertian lain *Problem Based Learning* atau yang lebih dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (open-ended) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru. Peran aktif peserta didik, kemampuan mengkaitkan antar konsep itulah yang menjadi modal awal berpikir kreatif. Keaktifan peserta didik salah satunya ditunjukkan dengan sikap kemandirian dalam belajar.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilatih dengan pembelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah serta melalui belajar dalam kelompok kecil dengan menerapkan pendekatan scaffolding kemudian tugas yang menuntut strategi kognitif dan metakognitif siswa.

Sehingga pada dasarnya selama pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif. Namun beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya menerima pengetahuan dari guru, demikian pula guru pada saat kegiatan pembelajaran hanya sekedar menyampaikan informasi pengetahuan tanpa melibatkan siswa secara aktif untuk menggunakan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum terlatih secara optimal yang menyebabkan kemampuan berfikir kreatif lebih rendah daripada kemampuan berfikir kritis Dimana hasil dari nilai akhir pre-test yaitu nilai akhir dari jumlah 28 siswa menunjukan bahwa nilai dari pre-test soal kemampuan berfikir kreatif yaitu 61,92 sedangkan berfikir kritis 77,12 maka dari itu kemampuan berfikir kreatif dari peserta didik lebih rendah.

Pendidikan era modern menuntut pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa, terutama di jenjang dasar. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pembelajaran di kelas 4 SDN Kleco 1 Surakarta, materi "Gaya di Sekitar Kita" merupakan bagian penting dari kurikulum yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep-konsep dasar fisika dan bagaimana gaya berperan dalam berbagai fenomena yang mereka temui di sekeliling mereka. Namun, berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa

yang menunjukkan kurangnya kreativitas dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait materi ini. Mereka cenderung menggunakan pola berpikir yang monoton dan tidak dapat mengaitkan teori dengan aplikasi praktis. Berpikir kreatif menjadi penting dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara inovatif, berpikir kritis, dan melihat hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan. Dalam konteks ini, berpikir kreatif tidak hanya berarti menemukan jawaban yang benar, tetapi juga mampu mengembangkan ide-ide baru yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari.

Tetapi kondisi berpikir kreatif bisa dikatakan kurang apabila siswa hanya terbiasa dengan cara-cara berpikir yang terbatas dan cenderung menghafal fakta tanpa memprosesnya lebih dalam. Misalnya, jika siswa hanya mengandalkan metode pembelajaran yang konvensional atau rutinitas yang sudah ada tanpa mendorong eksplorasi ide-ide baru, maka kemampuan mereka untuk berpikir kreatif akan terhambat. Mereka mungkin merasa tidak ada ruang untuk berinovasi dan mengembangkan gagasan secara bebas.

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Metode PBL mengutamakan pembelajaran berbasis masalah, yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan situasi nyata, mengidentifikasi masalah, dan bekerja dalam kelompok untuk mencari solusi. PBL mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif, karena mereka diajak untuk menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan konteks dunia nyata. Dengan demikian, PBL memberi ruang bagi siswa untuk berinovasi dan mengembangkan pemikiran kreatif dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sangat penting dalam materi IPAS, di mana sering kali diperlukan pemikiran luar biasa untuk menjelaskan fenomena alam atau sosial yang kompleks.

Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penerapan model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran gaya dosekitar kita. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan menggunakan model PBL, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang dengan lebih baik.

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR  
KREATIF DALAM MATERI GAYA DI SEKITAR**

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Model PBL**

*Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di mana peserta didik belajar dengan memecahkan masalah-masalah dunia nyata yang kompleks. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. PBL menekankan tidak hanya pemahaman konsep akademis tetapi juga penerapan pengetahuan tersebut pada situasi kehidupan nyata (Springer, 2023).

### **Berfikir Kreatif**

Menurut Iswantara (2017), berpikir kreatif dianggap sebagai aktivitas mental yang sangat personal, yang mencerminkan tindakan kebebasan individu manusia. Manusia yang kreatif dipandang sebagai individu yang sepenuhnya merasakan dan menerapkan kebebasan dirinya secara menyeluruh. Kreativitas dilihat sebagai ekspresi dari kebebasan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi-solusi yang unik.

### **IPAS ( Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)**

IPAS merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Belajar IPAS merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Karena dengan adanya belajar IPAS kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah integrasi antara mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Desain pembelajaran IPAS menitikberatkan pada materi lintas bidang studi yang menggabungkan aspek literasi dan numerasi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa secara holistik dan integratif. Pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan tematik yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

## **3. METODE PENELITIAN**

Tempat penelitian dalam hal ini dilaksanakan di SDN Kleco 1 Surakarta yang beralamatkan di Jl. Slamet Riyadi No.554, Kerten, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143. Alasan memilih SDN Kleco 1 Surakarta sebagai tempat penelitian yaitu karena SDN Kleco 1 Surakarta memiliki keterkaitan yang kuat dengan topik yang diangkat yaitu kemampuan berfikir kreatif yang rendah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dalam

penelitian ini, tahapan yang direncanakan adalah Tahap Persiapan, Perizinan, dan Tahap Pelaksanaan Penelitian. Berkenaan dengan penelitian ini, maka yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah IV SDN Kleco 1 Surakarta. Sampel yang diambil dalam penelitian terdiri dari kelas IV SDN Kleco 1 Surakarta. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi dan soal pre test dan post tes

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Pembahasan

- a. Pelaksanaan model *Problem Based Learning* dalam peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta dalam materi gaya di sekitar kita. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya model PBL, kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong sedang, dengan rata-rata nilai sebesar 54,4. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model PBL, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 80. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model PBL.

Konteks pembelajaran materi Gaya di Sekitar Kita, peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta menunjukkan variasi kemampuan berpikir kreatif yang cukup signifikan. Sebelum diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya secara aplikatif. Berdasarkan pengamatan selama *pretest*, peserta didik cenderung menghafal definisi gaya tanpa mampu menghubungkannya dengan fenomena sehari-hari. Ketika diberikan pertanyaan terbuka mengenai bagaimana gaya bekerja dalam kehidupan mereka, banyak peserta didik yang hanya memberikan jawaban singkat seperti "gaya itu dorongan dan tarikan" tanpa menjelaskan lebih lanjut bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam situasi nyata. Selain itu, mereka masih kesulitan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi gaya, seperti perbedaan permukaan dalam gaya gesek, sehingga keterampilan mereka dalam berpikir kreatif masih tergolong rendah.

Setelah diterapkannya model PBL dalam pembelajaran, kondisi peserta didik mulai mengalami perubahan yang positif. Salah satu contoh penerapan PBL dalam materi ini adalah melalui eksperimen gaya gesek, di mana peserta didik diajak untuk menggeser

*PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM MATERI GAYA DI SEKITAR*

benda seperti buku atau balok kayu di atas berbagai permukaan, seperti lantai licin, meja kayu, dan karpet. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya sekadar menghafal definisi gaya gesek, tetapi juga mengamati dan mencatat hasil percobaan mereka sendiri. Mereka mulai mengajukan pertanyaan seperti, "Mengapa benda lebih sulit digeser di atas karpet dibandingkan di atas meja?" atau "Apakah permukaan benda juga berpengaruh terhadap gaya gesek?" Pertanyaan-pertanyaan ini mencerminkan adanya perkembangan dalam berpikir kreatif mereka, karena mereka mulai mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam dan menghubungkannya dengan situasi di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Ishlahul Adiilah dan Haryanti (2023), yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode PBL lebih mampu mengembangkan ide-ide baru dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat dalam diskusi kelompok yang dilakukan selama pembelajaran. Sebelum menggunakan model PBL, sebagian besar peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan diskusi dan hanya menunggu jawaban dari teman lain atau dari guru. Namun, setelah model PBL diterapkan, mereka mulai aktif mengemukakan pendapat dan berusaha mencari solusi terhadap masalah yang diberikan. Misalnya, dalam diskusi tentang bagaimana cara mengurangi gaya gesek agar benda lebih mudah digeser, beberapa peserta didik mengusulkan ide-ide kreatif seperti menggunakan roda, menambahkan pelumas, atau memilih bahan dengan permukaan yang lebih licin. Hasil ini sesuai dengan penelitian Rahayu dan Koto (2023), yang menemukan bahwa model PBL meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih berani dalam mengemukakan ide dan berpartisipasi dalam diskusi.

Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah autentik, yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam eksplorasi konsep-konsep baru. Barrows (2022) menjelaskan bahwa PBL membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan menempatkan mereka dalam situasi pembelajaran berbasis masalah yang nyata. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk secara mandiri atau berkelompok mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan oleh guru. Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, karena mereka harus menemukan berbagai alternatif solusi yang inovatif. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ishlahul Adiilah dan Haryanti (2023), yang menemukan bahwa peserta didik yang belajar dengan model PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam berpikir kreatif dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode konvensional. Model PBL memberi peserta didik kesempatan untuk mengembangkan ide-

ide baru melalui diskusi, eksperimen, dan presentasi hasil pemecahan masalah. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kreatif mereka.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian Hartina, Wahyudi, dan Permana (2022) bahwa model PBL dapat meningkatkan kreativitas. Konteks penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik yang diajarkan dengan model PBL lebih aktif dalam diskusi kelompok dan lebih terlibat dalam proses eksplorasi materi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan prinsip PBL yang menuntut peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi kreatif secara mandiri. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Trijaya (2020) menemukan bahwa model PBL memberikan hasil yang lebih optimal bagi peserta didik yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi. Peserta didik yang lebih mandiri cenderung mendapatkan manfaat lebih besar dari pendekatan ini, karena mereka mampu mengelola proses pembelajaran mereka sendiri, mencari informasi tambahan, dan berkontribusi aktif dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, penerapan model PBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara holistik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam materi gaya di sekitar kita. Dengan menempatkan peserta didik dalam situasi pemecahan masalah nyata, mereka terdorong untuk berpikir lebih dalam dan mencari berbagai solusi inovatif. Hal ini didukung oleh penelitian Adiilah dan Haryanti (2023), yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan model PBL menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam berpikir kreatif dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, penerapan PBL dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar. Guru perlu mengoptimalkan penerapan model ini dengan memberikan masalah yang sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik, memfasilitasi diskusi kelompok yang efektif, serta memberikan bimbingan yang tepat selama proses pemecahan masalah berlangsung. Dengan demikian, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengembangkan pola pikir kreatif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF DALAM MATERI GAYA DI SEKITAR**

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 1 Kleco Surakarta, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.
- b. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tanpa mengkaji faktor lain yang mungkin berkontribusi terhadap efektivitas model *Problem Based Learning*.
- c. Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian membuat peneliti tidak dapat mengamati dampak jangka panjang dari penerapan model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Kleco Surakarta dalam materi Gaya di Sekitar Kita. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* sebesar 54,4 menjadi 80 pada *posttest*, serta hasil uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Penerapan model PBL memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep gaya melalui pemecahan masalah, eksperimen, dan diskusi kelompok, sehingga mereka lebih mampu menghubungkan teori dengan situasi nyata serta menghasilkan solusi inovatif. Selain itu, model ini juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk lebih mandiri dalam mencari informasi, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik.

#### DAFTAR REFERENSI

- Apriliawati, D. (2020). Diary study sebagai metode pengumpulan data pada riset kuantitatif: Sebuah literature review. *Journal of Psychological Perspective*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.47679/jopp.022.12200007>
- Armana, I. W. D., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 63–71.

Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.

Fajriah, N., & Sari, D. (2016). Meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi SPLDV melalui model pembelajaran kooperatif tipe think-pair-share di kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2291>

Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2017). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.

Hartina, A. W., & Permana, I. (2022). Dampak problem based learning untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran tematik. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 341–347.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.

Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.

Masnur, M. (2020). Peningkatan kreativitas matematika melalui model Vark-Fleming pada siswa kelas V SDN 8 Tampuan. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–10.

Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model*. Nizmania Learning Center.

Rahayu, S., & Koto, I. (2023). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi gaya dan gerak. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 258–267.

Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Saefuddin, T. (2023). Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif pada metode penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.

Sintia, N. (2022). Kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model problem based learning (PBL) di SMAN 1 Panga Aceh Jaya (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

Sintia, S. (2022). Pengembangan modul fisika mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif pada materi hukum Newton di kelas X SMA/MA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Sistia, Y. (2023). Pengaruh model pembelajaran mixed berbasis e-learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Palas (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Sugandi, S. (2020). *Modul pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19 untuk jenjang SMP: Mata pelajaran seni budaya (seni teater) kelas IX semester gasal*.

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF DALAM MATERI GAYA DI SEKITAR**

- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (2nd ed.). CV Alfabeta.
- Surya, M. (2014). *Psikologi guru: Konsep dan aplikasi*. Alfabeta.
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. Remaja Rosdakarya.
- Trijaya, R. (2020, October). Pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian belajar siswa. *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Warsita, B. (2018). Mobile learning sebagai model pembelajaran yang efektif dan inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 62–73.
- Warsono, H. (2014). *Pembelajaran aktif teori & asesmen*. Remaja Rosdakarya.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2896–2910.
- Witriyhati, S. (2021). Pengembangan model problem based learning pembelajaran tematik dalam potensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Al Kautsar (Doctoral dissertation, Universitas Lampung).
- Yanto, T. E., & Iswantara, N. (2017). *Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan: Karakteristik peserta didik dan pengetahuan teater kelompok kompetensi A*.
- Yulianti, R., Samsudin, A., & Mariam, S. N. (2023). Penerapan model problem based learning berbasis lingkungan untuk mengetahui gambaran kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas II sekolah dasar. *Sebelas April Elementary Education*, 2(1), 80–87.
- Zakaria, M., Botifar, M., & Iskandar, Z. (2023). Analisis model problem based learning dalam pengajaran bahasa Indonesia di SMPN 5 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.

Lampiran 20. *Letter of Acceptance (LoA)*



**SURAT KETERANGAN TERIMA PAPER**

No. 1396/EDUKASI/LPKD/ACC/C.2025

Kepada Yth,

Bapak / Ibu/ Sdr / i : **Eka Nurti Handayani, Feri Faila Sufa, Mukhlis Mustofa**

di –

**Universitas Slamet Riyadi Surakarta**

Dengan hormat,

Kami dari Redaksi **Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan** dengan nomor e-ISSN : 3046-465X, p-ISSN : 3046-5516 menyampaikan bahwa artikel bapak/ibu dengan judul :

**“Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya di Sekitar”**

Telah diterima dan sudah direview dan dinyatakan diterima (ACCEPTED) dan akan diterbitkan di **Volume 2 Nomor 2 Edisi 2025**.

Kami mengucapkan terimakasih banyak atas kepercayaan bapak/ibu untuk menerbitkan artikel terbaik, kami akan kembali menginformasikan tahap proses berikutnya sampai publish (terbit). dan untuk seterusnya kami masih menunggu artikel terbaik Bapak /Ibu selanjutnya.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Semarang, 14 Maret 2025

**Editor in chief**



**Febri Adi Prasetya, S.Kom., M.Kom**



Akta Nomor 02 Tanggal 11 Januari 2024 yang dibuat oleh ARI WIBOWO, S.H., M.KN; Nomor Pendaftaran 6024011633100688  
email : help@lpkd.or.id; website : <https://lpkd.or.id>; Tlp. 085885852706, 082227778940



# Edukasi Elita

## Jurnal Inovasi Pendidikan

Alamat : Jl. Watunganten I Nomor 1-6, Batusari, Kecamatan. Mranggen, Kabupaten. Demak, Provinsi. Jawa Tengah, Kode Pos 59567

### LEMBAR EVALUASI PAPER

Penulis : Eka Nurti Handayani, Feri Faila Sufa, Mukhlis Mustofa  
 Kode Artikel : EDUKASI - 1396  
 Judul : "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya di Sekitar"

#### A.OBJEK EVALUASI

| No. | Deskripsi                                                        | Komentar                                   |
|-----|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1.  | Keterwakilan isi artikel dalam <b>Judul</b>                      | Isi sudah relevan dengan judul.            |
| 2.  | Cerminan isi artikel dalam <b>Abstrak</b>                        | Baik, Masalah, metode dan hasil terwakili, |
| 3.  | Ruang Lingkup Penelitian dalam <b>Kata kunci</b>                 | Baik                                       |
| 4.  | Kejelasan <b>Metodologi Penelitian</b>                           | Baik                                       |
| 5.  | Penyajian dan interpretasi <b>Data</b>                           | Baik                                       |
| 6.  | Penggunaan <b>Tabel dan Gambar</b>                               | Baik                                       |
| 7.  | Relevansi <b>Diskusi/Analisis</b> dengan <b>Hasil Penelitian</b> | Baik                                       |
| 8.  | Relevansi <b>Acuan/Referensi</b>                                 | Baik                                       |
| 9.  | <b>Kontribusi</b> terhadap Ilmu pengetahuan                      | Baik                                       |
| 10. | <b>Sistematika</b> Penulisan                                     | Baik                                       |
| 11. | Penggunaan <b>Bahasa</b>                                         | Baik                                       |

#### B. KEPUTUSAN REVIEWER

1. Artikel dapat diterbitkan secara langsung [...]
2. Artikel dapat diterbitkan dengan sedikit revisi [✓]
3. Artikel dapat diterbitkan dengan banyak revisi [...]
4. Artikel silakan kembali ke kami untuk re-evaluasi setelah revisi [...]
5. Artikel tidak layak untuk diterbitkan berdasarkan alasan di atas [...]



Akta Nomor 02 Tanggal 11 Januari 2024 yang dibuat oleh ARI WIBOWO, S.H., M.KN; Nomor Pendaftaran 6024011633100688  
 email : help@lpkd.or.id; website : https://lpkd.or.id; Tlp. 085885852706, 082227778940