



Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video

Reni Kharismawati Putri ✉, Universitas PGRI Madiun
Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun
Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉reni_1802101142@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SD menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video pada siswa kelas V SDN Krokeh. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Krokeh yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket, lembar observasi, dan tes kemampuan berpikir kreatif. Ada dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu: a) kualitatif mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data; b) kuantitatif yaitu dimana dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video. Pada kegiatan awal pra siklus rata-rata persentase ketuntasannya sebesar 43%, kemudian pada siklus I sebesar 57%, dan pada siklus II sebesar 84%.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Media Video, Berpikir Kreatif



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik diharapkan dapat menghasilkan perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Contoh aspek kognitif yaitu meliputi kemampuan berpikir siswa, baik kemampuan berpikir tingkat dasar maupun kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selama ini masih banyak kegiatan pembelajaran yang belum maksimal di sekolah dasar yakni berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat penting untuk perkembangan mental dan perubahan pola pemikiran siswa dan diharapkan proses belajar mengajar dapat tercapai (Yulianingtiyas *et al.*, 2016). Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah adalah kemampuan berpikir kreatif. Siswa sekolah dasar sangat membutuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di SDN Krokeh, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Madiun peneliti menemukan permasalahan di kelas V yakni pada saat mengajar, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang pembelajarannya berpusat pada guru. Siswa hanya menyimak penjelasan dari guru saja tanpa adanya variasi yang dapat menghidupkan suasana kelas tersebut. Hal tersebut menyebabkan banyak siswa yang tidak fokus saat pembelajaran dikarenakan mengantuk, ngelamun, serta berbicara sendiri dengan temannya. Permasalahan lain yaitu saat guru memberikan pertanyaan secara langsung, masih banyak siswa yang pasif dan belum berani menyampaikan pendapatnya. Selain itu saat diberi pertanyaan oleh guru, siswa hanya bisa menjawab jika melihat penjelasan yang ada di dalam buku saja bukan dari pendapat yang muncul di benak mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif mereka belum dapat berkembang secara maksimal karena guru hanya mengambil materi dari bacaan di buku dan siswa juga hanya memperhatikan penjelasan dari guru saja.

Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Siswanto & Mustofa (2012) bahwa sebagian besar sekolah tidak mendorong siswa untuk memperdalam pola pikir mereka dengan mengembangkan gagasan baru dan meninjau kembali kesimpulan yang ada. Oleh karena itu, siswa perlu diberi kesempatan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka di sekolah dengan memberikan kesempatan memahami pemikiran mereka sendiri. Selain itu, untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan pada penjelasan sebelumnya, guru harus dapat membuat proses pembelajaran yang lebih kreatif dan mengganti pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih menarik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan mengubah model pembelajaran yang hanya berisi ceramah atau penjelasan dari guru saja, menjadi model PBL (*Problem Based Learning*). Menurut Wood (dalam Sujana & Sopandi, 2020), model PBL adalah model pembelajaran yang menjadikan permasalahan sebagai dasar pembelajaran. Dapat diperluas, model PBL ini menjadi suatu pendekatan pembelajaran yang berupaya menggunakan permasalahan yang muncul di dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk berpikir kreatif dan memperoleh keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang penting dari materi ajar yang dibahas (Novellia, 2018).

Bersumber pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video”. Terdapat hasil penelitian relevan yang membuktikan bahwa penggunaan model PBL cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Novellia (2018) yang menunjukkan penggunaan model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangunsari 03 Salatiga. Penelitian lain yang relevan yakni seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Fadilah *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan

berpikir kreatif siswa kelas IV SD Negeri 1 Abean Tahun Pelajaran 2019/2020, utamanya pada proses belajar mengajar.

Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir tingkat tinggi dan memecahkan masalah (Anugraheni, 2018). Ciri-ciri pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi siswa peserta didik untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep (Fauzia, 2018). Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah yaitu (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing pengalaman individu atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Untuk memaksimalkan penerapan model *Problem Based Learning* agar siswa dapat lebih memahami dengan baik, guru bisa memberikan media video. Media video adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ini dapat merangsang indra pendengaran sedangkan materi visual dapat merangsang indra penglihatan (Rusmalini, 2014). Melalui dua materi tersebut, dapat membentuk sinergi yang sangat berguna bila digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa. Saat siswa mendengarkan penjelasan seorang guru belum tentu mereka dapat memahami semua hal yang telah dikatakan oleh guru, namun bila penjelasan guru dikombinasikan dengan gambar, video, maupun suara maka kemampuan mengingat peserta didik lebih meningkat. Media video memungkinkan suasana pembelajaran lebih aktif, partisipatif, dan interaktif, sehingga dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih berpikir kritis (Ezquerria *et al.*, 2014).

Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir dapat dikelompokkan menjadi berpikir dasar dan berpikir tingkat tinggi. Salah satu cakupan kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kreatif (Nurjan, 2018). Berpikir kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu, proses kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dengan pengembangan pemikiran dengan baik (Febrianti *et al.*, 2016). Berpikir kreatif merupakan aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap suatu masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan suatu masalah (Moma, 2015). Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu.

Terdapat beberapa indikator pada kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*) yang berarti dapat mengeluarkan pendapat dengan lancar, berpikir luwes (*flexibility*) yang berarti dapat memberi jawaban dengan bermacam-macam, berpikir orisinal (*originality*) yang berarti dapat memikirkan ide-ide baru untuk memecahkan sebuah masalah, dan berpikir rinci (*elaboration*) yang berarti dapat menjabarkan sebuah penjelasan yang lebih luas secara rinci. Proses kreatif akan muncul bila ada stimulus. Adapun tahap pengembangan kemampuan berpikir kreatif menurut Susanto (2019) yaitu terdiri dari stimulus, eksplorasi, perencanaan, aktivitas, dan *review*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Krokeh, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Madiun. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 siswa dengan rincian 6 laki-laki dan 4 perempuan. Prosedur pada penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya memiliki beberapa tahapan yakni mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan angket. Guru mengukur keberhasilan penelitian dalam setiap siklus yakni dengan dilakukannya tes kemampuan berpikir kreatif. Penelitian dikatakan berhasil jika hasil tes mencapai indikator kinerja yakni persentase keberhasilan tes kemampuan berpikir kreatif sebesar 60%. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif terdiri dari reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sedangkan analisis data kuantitatif yaitu meliputi rumus untuk menghitung nilai kemampuan berpikir kreatif dan untuk mengukur presentase ketuntasan tes kemampuan berpikir kreatif setiap indikator.

Adapun rumus untuk menghitung nilai kemampuan berpikir kreatif yakni :

$$\text{Nilai akhir} = \text{Jumlah skor seluruh nomor}$$

Sedangkan rumus untuk mengukur presentase ketuntasan tes kemampuan berpikir kreatif untuk setiap indikator yakni :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Pra Siklus

Tahap pra-siklus dilakukan pengambilan data percobaan tes kemampuan berpikir kreatif siswa dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. *Persentase Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Pra Siklus*

	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Σ Skor Setiap Indikator	Capaian Indikator (%)
1.	Kemampuan berpikir lancar	80	32%
2.	Kemampuan berpikir luwes	150	60%
3.	Kemampuan berpikir orisinal	120	48%
4.	Kemampuan memperinci	80	32%
	Total		172%
	Rata-rata		43%

Hasil rata-rata capaian indikator berdasarkan Tabel 1. di atas menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN Krokeh tergolong rendah karena menghasilkan rata-rata 43%. Hanya ada satu indikator yang tuntas yaitu kemampuan berpikir luwes yang mencapai 60%. Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan PTK di siklus I.

Siklus I

Pada siklus I, penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Saat perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, tahap-tahap model PBL yang akan dilaksanakan saat PTK, instrument untuk penelitian, kriteria ketuntasan indikator, dan media video. Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan selama satu pertemuan dalam jangka waktu 3x30 menit. Saat akhir pembelajaran, siswa diberikan tes kemampuan berpikir kreatif secara individu yang menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 2. *Persentase Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I*

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Σ Skor Setiap Indikator	Capaian Indikator (%)
1.	Kemampuan berpikir lancar	150	60%
2.	Kemampuan berpikir luwes	170	68%
3.	Kemampuan berpikir orisinal	130	52%
4.	Kemampuan memperinci	120	48%
Total			228%
Rata-Rata			57%

Hasil rata-rata capaian indikator berdasarkan Tabel 2. di atas menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN Krokeh masih tergolong rendah karena menghasilkan rata-rata 57%. Terdapat dua indikator yang tuntas yaitu kemampuan berpikir lancar 60% dan berpikir luwes 68%. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa masih ada beberapa poin yang belum dikuasai oleh siswa.

Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh observer yang merupakan wali kelas V. Tugas observer adalah melakukan pengamatan dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Lalu pada tahap refleksi siklus I ditemukan beberapa masalah yaitu:

1. Hanya sebagian siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru.
2. Pada kegiatan proses pembelajaran juga hanya beberapa siswa yang aktif bertanya kepada guru.
3. Saat guru sudah membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru belum menjelaskan secara maksimal apa yang akan dilakukan siswa setelah bergabung dengan masing-masing kelompoknya sehingga masih banyak siswa yang kebingungan.
4. Saat guru sudah meminta siswa untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya, terdapat siswa lain yang tidak ikut berdiskusi.
5. Pada saat proses diskusi berlangsung, guru lebih banyak memantau kelompok yang bertanya secara terus menerus daripada yang tidak bertanya sama sekali.
6. Pada tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru terpaksa tidak membuat kesimpulan bersama siswa karena terkendala waktu tiba-tiba.
7. Pada hasil angket respon siswa, masih ada siswa yang belum memahami beberapa materi yang ada di lembar angket.

Siklus II

Siklus II juga terdiri empat tahapan seperti siklus I, yang membedakan yaitu permasalahan yang ditemukan pada siklus I diperbaiki. Saat perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, tahap-tahap model PBL yang akan dilaksanakan saat PTK, instrument untuk penelitian, kriteria ketuntasan indikator, dan media video. Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan selama satu pertemuan dalam jangka waktu 3x30 menit. Saat akhir pembelajaran, siswa diberikan tes kemampuan berpikir kreatif secara individu yang menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 3. *Persentase Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus II*

Kemampuan Berpikir Kreatif	Σ Skor Setiap	Capaian Indikator (%)
1. Kemampuan berpikir lancar	230	92%
2. Kemampuan berpikir luwes	200	80%
3. Kemampuan berpikir orisinal	190	76%
4. Kemampuan memperinci	220	88%
Total		336%
Rata-rata		84%

Hasil rata-rata capaian berdasarkan Tabel 3. di atas menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN Krokeh sudah tergolong tinggi karena menghasilkan rata-rata 84%. Keempat indikator juga sudah mencapai target yakni kemampuan berpikir lancar 92%, kemampuan berpikir luwes 80%, kemampuan berpikir orisinal 76%, dan kemampuan memperinci 88%. Jumlah poin pada angket yang belum dipahami siswa juga berkurang dibandingkan pada siklus I. Sama seperti siklus I, pengamatan dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar observasi.

Kemudian pada tahap refleksi ditemukan bahwa pada tahap pelaksanaan telah berhasil mencapai target yang diharapkan. Hasil observasi keterlaksanaan pada aspek guru dan siswa mengalami perubahan yang lebih baik daripada di siklus I. Saat siklus II berlangsung siswa sangat antusias dengan pembelajaran PBL berbantuan video. Mereka juga bersemangat dalam diskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Dengan antusias dan semangatnya tersebut, hasil diskusi seluruh kelompok menjadi tuntas nilainya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Krokeh menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media video pembelajaran. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat melalui hasil tes kemampuan berpikir kreatif individu yang diberikan pada tahap akhir pembelajaran di setiap siklus. Terdapat data pendukung lain yang memperkuat keberhasilan penerapan model PBL ini yakni hasil lembar diskusi kelompok siswa, lembar observasi aspek siswa, serta hasil angket respon siswa.

Perbedaan hasil berdasarkan lembar observasi aspek siswa sebagai berikut :

Tabel 4. *Perbandingan Hasil Lembar Observasi Siswa*

Siklus I	Siklus II
Hanya sebagian siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru. Beberapa siswa masih berbicara dengan temannya sehingga saat guru bertanya, mereka banyak yang belum paham. Siswa masih banyak yang belum aktif bertanya kepada guru. Saat guru sudah meminta siswa untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya, terdapat siswa lain yang tidak ikut berdiskusi. Serta saat sudah memasuki tahap mempresentasikan hasil diskusinya, ada salah satu kelompok yang belum percaya diri untuk mempresentasikan hasilnya tersebut.	Siswa sudah bisa menyesuaikan diri walau masih ada beberapa yang belum terlihat. Siswa sangat lebih antusias dengan pembelajaran PBL berbantuan video. Mereka juga bersemangat dalam diskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Perubahan lain juga dapat dilihat melalui hasil angket respon siswa sebagai berikut :

Tabel 5. Perbandingan Hasil Angket Respon Siswa

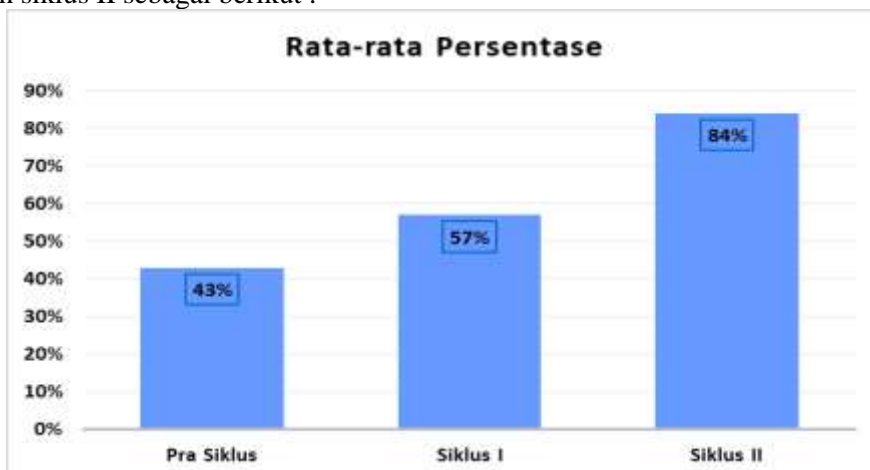
Siklus I	Siklus II
Masih ada siswa yang belum memahami beberapa materi yang disebutkan pada lembar angket. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang masih memilih “Tidak” pada lembar angket.	Respon siswa mengalami peningkatan meskipun masih ada beberapa siswa yang belum melaksanakan atau belum paham di beberapa poin dalam lembar angket.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif individu, diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase setiap aspek kemampuan berpikir kreatif siswa mulai dari tahap sebelum tindakan (pra siklus) sampai dengan setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II. Hal tersebut bisa dilihat pada gambar grafik 1. berikut :



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif

Dari data pada grafik diatas, maka dapat dilihat juga peningkatan rata-rata persentase hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa mulai dari tahap pra siklus sampai dengan tindakan pra siklus I dan siklus II sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Persentase Peningkatan Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Bukti peningkatan yang kedua yaitu melalui hasil diskusi kelompok siswa pada saat proses penerapan model PBL berbantuan media video. Pada saat pelaksanaan tindakan siklus I dan II berlangsung, guru menampilkan video yang membuat siswa tertarik untuk memperhatikannya. Dengan memperhatikan video tersebut, guru memberikan dua pertanyaan

yang dicantumkan pada lembar diskusi saat tahap penyelidikan kelompok yang nantinya akan didiskusikan siswa bersama anggota kelompoknya masing-masing. Pertanyaan tersebut yaitu berhubungan dengan kemampuan berpikir luwes (mencari alternatif jawaban yang berbeda) dan kemampuan berpikir orisinal (membuat ide yang baru). Berdasarkan hasil diskusi pada siklus I, hanya kelompok 1 saja yang tuntas nilainya yaitu 85. Sedangkan kelompok 2 mendapatkan nilai 40. Selanjutnya saat siklus II, semua kelompok telah tuntas nilainya. Kelompok 1 mendapatkan nilai 100, sedangkan kelompok 2 mendapatkan nilai 85.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, maka penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tema 5 subtema 2 materi hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem. Hal tersebut dapat terjadi karena menurut Siska *et al.*, (2015) model PBL dapat melatih siswa untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya secara mandiri. Dengan pembelajaran berbasis masalah, siswa mampu berpikir secara kreatif dan mengembangkan inisiatif serta dapat memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Selain itu, menurut Mawardi & Hagi (2021) model *Problem Based Learning* dapat mendukung siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif utamanya pada proses belajar mengajar.

Penelitian tindakan kelas ini juga bertujuan agar tidak hanya membimbing siswa secara individu saja, namun juga membimbing secara berkelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Tahapan-tahapan model PBL mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan menghasilkan berbagai ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Penerapan model PBL berbantuan media video juga sangat memengaruhi karena siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran dan mereka lebih memahami materi tersebut melalui media video.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tema 5 subtema 2 materi hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem kelas V SDN Krokeh dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan. Pada awal kegiatan pra-siklus presentase ketuntasan sebesar 43%, sedangkan pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 57%, dan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 84%. Saran yang dapat diberikan yaitu saat menerapkan model PBL, sebaiknya harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang dapat dibuat suatu permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot*, 14(1), 9–18.
- Ezquerro, Á., Manso, J., Burgos, E., & Hallabrin, C. (2014). Creation Of Audiovisual Presentations As A Tool To Develop Key Competences In Secondary-School Students. A Case Study In Science Class. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 10(4), 155–170.
- Fadilah, N. T., Supriyono, & Pangestika, R. R. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Abean Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 13–19.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*

- Dasar*, 7(1), 40–47.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127.
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463–471.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–41.
- Novellia, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149–156.
- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basic Of Education*, 3(1), 105–116.
- Rusmalini. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 5.
- Siswanto, J., & Mustofa, A. W. (2012). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual dengan Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Media Penelitian Pendidikan*, 6(1), 3.
- Sujana, A., & Sopandi, W. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi Kedua)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yulianingtias, H. P., Tiwow, V. M., & Diah, A. W. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 3 Palu. *E-Jurnal Mitra Sains*, 4(2), 62.