

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA WIZER.ME TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR KELAS V SDN 05**

**BOJONGBATA**

**SKRIPSI**

**OLEH**  
**NAJWA MILADIA HADIYANI**  
**NIM. 210103110020**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTU MEDIA WIZER.ME TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR KELAS V SDN 05**

**BOJONGBATA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh**

**Najwa Miladia Hadiyani**

**NIM. 210103110020**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata” oleh Najwa Miladia Hadiyani telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing,

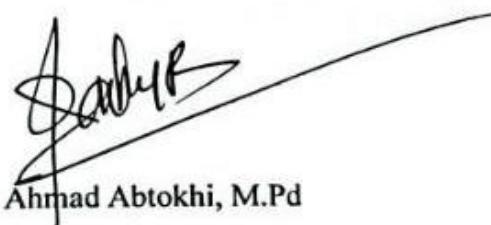


Rizki Amelia, M.Pd

NIP. 199205152023212037

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 197610032003121004

## LEMBAR PENGESAHAN

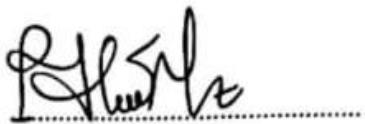
Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata" oleh Najwa Miladia Hadiyani ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 28 November 2025

Panitia Penguji

**Ketua Penguji**

| Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd  
NIP. 197505312003122001

Tanda Tangan



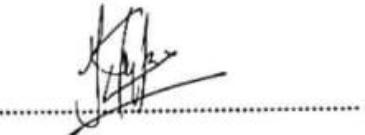
**Anggota Penguji**

| Ratna Nulinnaja, M.Pd.I  
NIP. 19891210201802012133



**Sekteratis Sidang**

| Rizki Amelia, M.Pd  
NIP. 19920515201802012145



**Dosen Pembimbing**

| Rizki Amelia, M.Pd  
NIP. 19920515201802012145



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

Untuk karya yang sederhana ini maka penulis persembahkan untuk:

1. Kepada Kedua Orang tua saya, yaitu papa tercinta Hadi Suprapto dan mama tercinta Novi Fitriyani yang menjadi petunjuk hidupku. terimakasih atas doa doa yang di panjatkan setiap saat sholat, terutama tahajud dan duha'nya, Terimakasih telah menjadi contoh terbaik untuk penulis, terimakasih telah percaya kepada penulis bahwa penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah memberi dorongan dan masukan untuk penulis, terimakasih telah menjadi tempat cerita, tempat keluh kesah untuk penulis, terimakasih telah sabar menunggu penulis sampai berada di titik ini. Maafkan penulis jika penulis banyak salah, perbuatan maupun perkataan kepada mama dan papa. Doa dan restumu adalah penjaga langkahku. Sehat selalu mama papa, semua kerja keras mama papa allah swt akan membalasnya berlipat ganda. I Love you mom and dad.
2. Kepada Kedua Adik Perempuan ku, yaitu Sekar Nandini dan Gayatri Berliana Saharani yang menjadi sumber semangatku. Terimakasih atas doa yang dipanjatkan setiap saat. Terimakasih sudah membuat penulis ketawa atas perilaku kalian, candaan kalian. Terimakasih sudah memberi kepercayaan kepada penulis untuk menjadi kakak yang kuat, kakak yang bisa memberi contoh baik untuk adik-adiknya, kakak yang bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas dorongan dan semangat yang kalian berikan kepada penulis.
3. Kepada seluruh Keluarga Besar Bapak H. Umar Chafi (alm), Keluarga Besar Eyang Uti Hj. Sismaeni dan Eyang Kakung H. Sudarmo, Keluarga Besar Eyang Uti Mustiah dan Eyang Kakung Materdjo (alm) yang menjadi sumber kebahagiaanku. Terimakasih atas doa-doa yang di panjatkan setiap

saat, terimakasih telah membuat penulis terhibur, terimakasih sudah mebantu penulis baik dalam hal doa, dukungan dan juga finansial. terimakasih atas dorongan semangatnya untuk penulis. Panjang umur, Sehat selalu keluarga besarku.

4. Kepada teman-teman dekat dan sahabat saya. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi tawa, keresahan, dan mimpi. Kehadiran kalian adalah pelipur lelah di tengah perjalanan panjang ini. Setiap dukungan, candaan dan perhatian kalian adalah kekuatan yang tak terlihat namun selalu kurasakan.
5. Kepada teman-teman seperjuangan saya, seluruh teman-teman PGMI angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Saya ucapkan terimakasih untuk perjalanan yang penuh pelajaran, kerja sama, dukungan dan kebersamaan yang tak terlupakan. Semoga langkah kita selalu diberi kemudahan dan kesuksesan.

## **HALAMAN MOTTO**

“Aku membahayakan nyawa mama untuk lahir ke dunia. Jadi, tidak mungkin aku tidak ada artinya”

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 27 Oktober 2025

### PEMBIMBING

Rizki Amelia, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

---

#### Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Najwa Miladiah Hadiyani

Lamp :

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa bimbingan baik dari segi isi, bahasa dan teknik penulisan, maka skripsi dari mahasiswa :

Nama : Najwa Miladiah Hadiyani

NIM : 210103110020

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Media *Wizer.me* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layaj diajukan untuk diujikan. Demikian kamu sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing



Rizki Amelia, M.Pd

NIP. 199205152023212037

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Najwa Miladiah Hadiyani  
NIM : 210103110020  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 17 November 2015

Hormat saya,



Najwa Miladiah Hadiyani  
NIM. 210103110020

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT. yang maha pengasih lagi maha penyayang, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata”.

Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang senantiasa memberi rahmat kepada seluruh umatnya. Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Agus Mukti Wibowo, M.Pd Selaku dosen wali yang telah mendampingi penulis selama menjalankan studi dan selalu memberikan dukungan untuk penulis.
5. Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan sabar dan telaten sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Marhayati, M.Pmat dan Dimas Femy Sasongko, M.Pd selaku validator yang telah berkenan memberikan kritik, saran serta nilai mengenai instrumen yang dibuat oleh penulis.

7. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Diah Pancawati, S.Pd.SD Selaku kepala sekolah, Ika Silfiana Arifatul Khoiriyah, S.Pd selaku guru kelas 5 A, Azhar Kusuma, S.Pd selaku guru kelas 5 B, Tarsumi, S.Pd.SD selaku guru 5 C yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Peserta didik kelas V SDN 05 Bojongbata yang bersedia menjadi subjek penelitian.

Malang, 17 November 2025

Najwa Miladia Hadiyani

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**

Penulisan transliterasi Arab-Lain dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### **A. Huruf**

ا = a	ج = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### **B. Vokal Panjang**

Vokal (a) panjang = a

او = aw

Vokal (i) panjang = ı

اي = ay

Vokal (u) panjang = u

او = u

ي = i

## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>ix</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xix</b>
<b>خلاصة.....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Orisinalitas Penelitian.....	10
F. Definisi Istilah .....	12
G. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Kajian Teori .....	16
B. Prespektif Teori dalam Islam .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	32
D. Hipotesis Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	36
B. Lokasi Penelitian .....	38
C. Variabel Penelitian.....	38

D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
E. Data dan Sumber Data.....	41
F. Instrumen Penelitian .....	41
G. Validitas dan Rehabilitas Instrumen .....	45
H. Teknik Pengumpulan Data .....	48
I. Analisis Data.....	49
J. Prosedur Penelitian .....	51
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
A. Deskripsi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Menggunakan Wizer.me .....	53
B. Deskripsi Data Pemahaman Konsep.....	59
C. Hasil Pengujian Data dan Hipotesis .....	60
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan.....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Persegi .....	25
Gambar 2. 2 Persegi Panjang .....	26
Gambar 2. 3 Segitiga.....	27
Gambar 2. 4 Segitiga sama sisi, sama kaki, sembarang.....	28
Gambar 2. 5 Jajargenjang.....	29
Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Berpikir.....	34

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian Kuantitatif .....	11
Tabel 3. 1 Sebaran Anggota Populasi.....	39
Tabel 3. 2 Kriteria Pengukuran Validasi Tes .....	45
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas .....	46
Tabel 3. 4 Kriteria Untuk Menguji Reliabilitas.....	47
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	47
Tabel 4. 1 Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa .....	59
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas .....	61
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis .....	62

## ABSTRAK

Hadiyani, Najwa Miladia.2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Wizer.me Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata*.2025. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Pembimbing Skripsi: Rizki Amelia, M.Pd

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 05 Bojongbata yang terdiri dari 3 kelas dengan total 89 siswa pada materi luas bangun datar masih rendah. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada salah satu kelas perwakilan (observasi awal), kondisi ini ditunjukkan dengan fakta bahwa hanya sekitar 40% dari total siswa pada kelas tersebut yang mampu menyelesaikan soal dengan pendekatan kreatif, yaitu dengan memberikan solusi bervariasi (*Flexibility*) atau cara yang unik (*Originality*), sedangkan sisanya terpaku pada langkah penyelesaian tunggal akibat dominannya pembelajaran konvensional. Kondisi ini melatarbelakangi urgensi untuk menguji efektivitas intervensi model pembelajaran inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh model problem based learning (PBL) berbantu media wizer.me terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Experimental Design (Desain Eksperimen Semu) dan menggunakan desain Non-Equivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas SDN 05 Bojongbata (N=89). Sampel penelitian dipilih melalui teknik purposive sampling menjadi tiga kelompok, yaitu kelas eksperimen 1 (menggunakan PBL berbantu Wizer.me), kelas eksperimen 2 (menggunakan PBL tanpa berbantuan Wizer.me) dan kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional). Data dikumpulkan melalui instrumen tes kemampuan berpikir kreatif posttest. Teknik analisis data yang digunakan uji-t (Independent Sample T-Test ) untuk menguji hipotesis.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan Model Problem-Based Learning berbantu media Wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 0,021) yang lebih kecil dari 0,05 ( $p<0,05$ ) serta adanya perbedaan rata-rata (posttest) yang signifikan antara kelas eksperimen dengan Rata-rata: 79 dan kelas kontrol dengan rata-rata 74. Berdasarkan hasil ini, Model PBL berbantu Wizer.me terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan solusi yang bervariasi dan unik, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

**Kata Kunci :** *Problem Based Learning, Wizer.me, Kemampuan Berpikir Kreatif*

## ABSTRACT

Hadiyani, Najwa Miladia.2025. The Effect of Problem Based Learning Model Assisted by Wizer.me Media on Creative Thinking Skills in the Area of Flat Shapes Material of Class V SDN 05 Bojongbata.2025. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Thesis Supervisor: Rizki Amelia, M.Pd

---

This research is motivated by the finding that the creative thinking ability of fifth grade students of SDN 05 Bojongbata, consisting of 3 classes with a total of 89 students on the material of the area of flat shapes, is still low. Based on a preliminary study conducted in one of the representative classes (initial observation), this condition is indicated by the fact that only about 40% of the total students in the class are able to solve problems with a creative approach, namely by providing varied solutions (Flexibility) or unique methods (Originality), while the rest are fixated on a single solution step due to the dominance of conventional learning. This condition underlies the urgency to test the effectiveness of innovative learning model interventions.

His study aims to test the significance of the influence of the problem-based learning (PBL) model assisted by wizer.me media on improving students' creative thinking skills. This study uses a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design and uses a Non-Equivalent Control Group Design. The study population was all students of SDN 05 Bojongbata (N=89). The research sample was selected through a purposive sampling technique into three groups, namely experimental class 1 (using PBL assisted by Wizer.me), experimental class 2 (using PBL without Wizer.me) and control class (using conventional learning). Data were collected through a post-test creative thinking ability test instrument. The data analysis technique used was the t-test (Independent Sample T-Test) to test the hypothesis.

The results of the data analysis show that there is a significant and positive influence of the application of the Problem-Based Learning Model assisted by Wizer.me media on students' creative thinking abilities on the material of the area of flat shapes. This is indicated by the results of the t-test which shows a significance value (Sig. 0.021) which is smaller than 0.05 ( $p < 0.05$ ) as well as a significant difference in the average (posttest) between the experimental class with an average of 79 and the control class with an average of 74. Based on these results, the PBL Model assisted by Wizer.me has proven effective in improving students' ability to find varied and unique solutions, so it is recommended to be implemented in an effort to improve creative thinking abilities

**Keywords :** *Problem-Based Learning, Wizer.me, Creative Thinking Skills*

## خلاصة

جوى ميلاديا هاديانى. تأثير نموذج التعلم القائم على المشكلات، المدعوم من منصة ، على مهارات التفكير الإبداعي في مجال الأشكال المسطحة لدى الصف الخامس من مدرسة بوجونغاباتا.. أطروحة، برنامج إعداد معلمى المرحلة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج.

المشرف: رزقي أميليا، ماجستير في إدارة الأعمال.

---

يستند هذا البحث إلى نتيجة مفادها أن قدرة التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة بوجونغاباتا الابتدائية رقم 5، والمكونة من ثلاثة فصول دراسية بإجمالي تسعه وثمانين طلابا، لا تزال منخفضة في مادة الأشكال المسطحة. واستناداً إلى دراسة أولية أجريت في أحد الفصول الدراسية النموذجية (الملاحظة الأولية)، يُشير هذا الوضع إلى أن حوالي فقط من إجمالي الطلاب في الفصل قادرون على حل المشكلات بأسلوب إبداعي، أي من خلال تقديم حلول متنوعة (المرونة) أو طرق فريدة (الأصلحة)، بينما يركز البقية على خطوة حل واحدة نظراً لهيمنة التعلم التقليدي. ويكمّن وراء هذا الوضع ضرورة ملحة لاختبار فعالية تدخلات نماذج التعلم المبتكرة

في تحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب. تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً بتصميم بمساعدة وسائل شبه تجريبى وتنستخدم تصميم المجموعة الضابطة غير المكاففة. كان مجتمع الدراسة جميع طلاب الصف الخامس الابتدائي في بوجونجاباتا (ن = تسعه وثمانون). تم اختيار عينة البحث من خلال أسلوب أخذ العينات ، والصف التجريبى الثانى(بمساعدة باستخدام) القصيدة إلى ثلاثة مجموعات، وهي الصف التجريبى الأول ، والصف الضابط (باستخدام التعلم التقليدى). تم جمع البيانات من خلال أداة اختبار (دون مساعدة باستخدام) (العينة المستقلة اختبار) قدرة التفكير الإبداعي بعد الاختبار. كانت تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار لاختبار الفرضية

أظهرت نتائج تحليل البيانات وجود تأثير إيجابي و هام لتطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات، المدعوم ، على قدرات التفكير الإبداعي لدى الطلاب في مادة مجال الأشكال المسطحة. ويتبّع ذلك من منصة بالإضافة إلى وجود فرق هام في المتوسط (بعد أصغر من 5 ، الذي أظهر قيمة دلالة إحصائية نتائج اختبار الاختبار) بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بمتوسط. وبناءً على هذه النتائج، أثبت نموذج التعلم فعاليته في تحسين قدرة الطلاب على إيجاد حلول متنوعة القائم على حل المشكلات المدعوم من منصة وفريدة، لذا يُوصى بتطبيقه سعياً لتحسين قدرات التفكير الإبداعي.

مهارات التفكير الإبداعي، الأشكال المسطحة الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على حل المشكلات

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan di era modern tidak lagi berfokus hanya pada penguasaan materi dan hafalan, melainkan pada bagaimana peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara menyeluruh. Kemajuan teknologi, arus informasi yang cepat, serta tantangan global menuntut sistem pendidikan untuk menyiapkan generasi yang adaptif, inovatif, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri. Untuk itu, peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan yang relevan dengan abad ke-21. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah penguatan empat kompetensi utama yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*). Keempat keterampilan ini juga menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan diferensiasi guna mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Di antara keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini, karena berperan dalam mendorong pemecahan masalah, penciptaan ide baru, serta kesiapan menghadapi tantangan di masa depan.<sup>1</sup>

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Kemampuan ini

---

<sup>1</sup> Muhammad Sadam Rizkylillah dkk., “Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMK : Kajian Kualitatif Menuju Indonesia Emas 2045 Pendahuluan” 1 (2024): 122–32.

memungkinkan peserta didik untuk menemukan berbagai cara penyelesaian masalah, mengembangkan ide-ide baru, serta mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari <sup>2</sup>. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan ini, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti luas bangun datar.

Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini, termasuk di jenjang sekolah dasar. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa SD masih tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Suryana & Ernawati (2020) menunjukkan bahwa hanya sekitar 35% siswa SD yang mampu menyelesaikan soal matematika dengan cara yang bervariasi atau menunjukkan ciri berpikir kreatif.<sup>3</sup> Demikian pula dalam penelitian Sari dan Nurhasanah (2021), ditemukan bahwa siswa cenderung menggunakan pendekatan yang monoton, mengikuti pola guru, dan enggan mengeksplorasi ide atau strategi lain. Hambatan yang umum dijumpai meliputi kurangnya stimulus dalam pembelajaran, terbatasnya media yang mendukung aktivitas berpikir divergen, serta dominannya metode ceramah yang membuat siswa pasif.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Kholimatu Rosita and Ulfah Muflihah, “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan E-Modul Terintegrasi Game Based Learning,” *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 2024, 427–36, <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/3717>.

<sup>3</sup> Suryana, D., & Ernawati, N. (2020). Kemampuan berpikir kreatif matematika siswa sekolah dasar melalui pendekatan kontekstual.

<sup>4</sup> Sari, R. & Nurhasanah. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD melalui problem based learning.

Di sisi lain, temuan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN 05 Bojongbata masih memerlukan perhatian serius. Sekolah ini memiliki tiga kelas V dengan total 89 siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian besar proses pembelajaran matematika, terutama pada materi luas bangun datar, masih didominasi oleh metode konvesional (ceramah dan pemberian contoh) yang membuat siswa cenderung pasif. Kondisi ini diperkuat dengan temuan kuantitatif yang diperoleh melalui observasi awal dan analisis tes diagnostik yang dilakukan pada salah satu kelas V ( $N=29$ ). Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tampak belum berkembang optimall. Secara spesifik, dari 29 siswa pada kelas tersebut, hanya sekitar 40% (12 siswa) yang mampu menyelesaikan soal matematika dengan pendekatan kreatif. Sementara 60% siswa (17 siswa) hanya mampu menyelesaikan soal dengan satu cara tunggal (monoton) yang dicontohkan oleh guru, menunjukkan rendahnya indikator flexibility dan originality. Padahal, Menurut Leikin (2009), pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika mencakup kemampuan siswa untuk menemukan berbagai strategi penyelesaian, mengembangkan fleksibilitas berpikir, dan mengaitkan konsep matematika dengan konteks nyata.<sup>5</sup> Pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika mengacu pada kemampuan siswa untuk menemukan berbagai strategi atau metode penyelesaian soal yang tidak

---

<sup>5</sup> Bicer, A. (2021). A systematic literature review: Discipline-specific and general instructional practices fostering the mathematical creativity of students. International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 9(2), 252–281.

terbatas pada satu cara saja, serta mampu mengaitkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

Dalam konteks ini, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan oleh data 40% rendah pada perwakilan kelas tersebut, serta potensi masalah yang sama pada keseluruhan 89 siswa kelas V, mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan selama ini belum cukup efektif untuk mendorong siswa berpikir secara kreatif dan mandiri. Situasi inilah yang melatarbelakangi urgensi dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk menguji efektivitas intervensi berupa penerapan Model Problem Based Learning (PBL) yang bersifat lebih aktif dan memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan solusi kreatif, serta menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Wizer.me. Menurut Hwang dkk. (2015), penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa untuk berpikir divergen melalui eksplorasi mandiri.<sup>7</sup> Salah satu media yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif adalah Wizer.me, sebuah platform digital interaktif yang memungkinkan siswa mengakses lembar kerja dengan berbagai fitur seperti gambar, video, audio, dan kuis terbuka. Fitur-fitur ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengekspresikan pemahamannya dengan cara yang unik, mengeksplorasi berbagai pendekatan penyelesaian, dan menjelaskan proses berpikir mereka

---

<sup>6</sup> Leikin, R., & Sriraman, B. (2022). Empirical research on creativity in mathematics (education): From the wastelands of psychology to the current state of the art. *ZDM – Mathematics Education*, 54, 1–17.

<sup>7</sup> Hwang, G.-J., dkk. (2015). Effects of mobile technologies on student learning: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*.

secara mendalam. Melalui Wizer.me, siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab, tetapi juga diajak untuk mengembangkan solusi alternatif dan berpikir di luar kebiasaan, yang mencerminkan aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dalam kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian oleh Putri dan Yuliati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran matematika berbasis masalah mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam memecahkan soal secara variatif. Pemanfaatan media ini dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika, terutama dalam materi luas bangun datar yang memerlukan pemahaman konseptual dan kemampuan eksploratif.<sup>8</sup>

Dalam konteks pembelajaran, Model *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah kontekstual sebagai titik awal proses belajar.<sup>9</sup> Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Mulyana (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek *fluency* dan *originality* dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.<sup>10</sup> Selanjutnya, Rahmawati (2020) juga membuktikan bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran matematika

---

<sup>8</sup> Putri, A. K., & Yuliati, L. (2022). Penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal EduMat*, 7(2), 132–140.

<sup>9</sup> Sari, R., & Mulyana, E. (2021). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

<sup>10</sup> *Ibid*

mampu menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai strategi penyelesaian soal, sehingga mengasah fleksibilitas dan keunikan berpikir mereka.<sup>11</sup> Penelitian lain oleh Gunawan dkk. (2022) mempertegas bahwa PBL tidak hanya membentuk pola pikir kritis, namun juga memperkaya siswa dalam memunculkan ide-ide baru melalui diskusi dan kerja kelompok berbasis masalah nyata.<sup>12</sup>

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis media digital seperti Wizer.me dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian oleh Putri dan Yuliati (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran matematika berbasis masalah mendorong siswa untuk memberikan jawaban yang bervariasi dan kontekstual, karena platform ini memungkinkan integrasi gambar, video, dan soal terbuka.<sup>13</sup> Demikian pula, penelitian oleh Rizki dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wizer.me memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas, terutama pada soal yang tidak hanya satu jawabannya. Ini sesuai dengan indikator berpikir kreatif seperti *elaboration* dan *flexibility*. Fitur interaktif pada Wizer.me juga dinilai meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Rahmawati, D. (2020). Pengaruh PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

<sup>12</sup> Gunawan, I., dkk. (2022). Efektivitas pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.

<sup>13</sup> *Op., Cit. Putri & Yulianti*

<sup>14</sup> Rizki, M. F., dkk. (2023). Pengaruh media digital interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*.

Penelitian oleh Nurlaila dan Nasution (2021) menyatakan bahwa penerapan model PBL yang dipadukan dengan media interaktif dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal-soal matematika.<sup>15</sup> Senada dengan itu, Putri dan Yuliati (2022) menemukan bahwa integrasi Wizer.me dalam pembelajaran matematika mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai strategi penyelesaian soal dan meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.<sup>16</sup> Sementara itu, studi dari Andini dan Saputra (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wizer.me dengan pendekatan PBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga merangsang kemampuan berpikir divergen siswa.<sup>17</sup> Penelitian oleh Handayani dan Rohman (2020) juga mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis masalah menggunakan media digital.<sup>18</sup> Terakhir, studi oleh Lestari dan Mahardika (2021) membuktikan bahwa media digital interaktif seperti Wizer.me dapat membantu siswa membangun koneksi antara konsep matematika dan situasi nyata, yang merupakan inti dari pembelajaran kreatif.<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Nurlaila, N., & Nasution, D. (2021). Model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–31.

<sup>16</sup> Putri, A. K., & Yuliati, L. (2022). Penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal EduMat*, 7(2), 132–140.

<sup>17</sup> Andini, R., & Saputra, W. D. (2023). Pengaruh model Problem Based Learning berbasis media digital Wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120.

<sup>18</sup> Handayani, N., & Rohman, A. (2020). Penerapan model PBL berbasis media interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 11(1), 45–53.

<sup>19</sup> Lestari, D., & Mahardika, A. (2021). Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(3), 89–97.

Meskipun telah banyak penelitian yang membuktikan bahwa baik model PBL maupun media Wizer.me secara terpisah berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, belum banyak ditemukan penelitian yang secara khusus mengombinasikan keduanya dalam satu desain pembelajaran terpadu. Padahal, secara teoritis, penggabungan model PBL yang berbasis eksplorasi masalah dengan media interaktif seperti Wizer.me memiliki potensi yang besar untuk saling melengkapi: PBL menyediakan tantangan kognitif, sementara Wizer.me menyediakan media visual dan interaktif untuk menuangkan ide kreatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Media Wizer.Me Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata” penting dilakukan untuk melihat apakah kombinasi PBL berbantu media Wizer.me dapat lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, khususnya pada materi luas bangun datar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi kebaruan dalam pengembangan media dan model pembelajaran yang saling menguatkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar di kelas V SDN 05 Bojongbata?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar di kelas V SDN 05 Bojongbata.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah referensi ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Wizer.me, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran matematika yang inovatif dan berbasis teknologi.

#### 2. Manfaat Praktisi

##### a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

##### b. Bagi Siswa

Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

##### c. Bagi Sekolah

Mendorong peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di SDN 05 Bojongbata, serta menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran.

## E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas menyuguhkan persamaan dan perbedaan tentang kajian peneliti yang menfokuskan penelitiannya tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Wizer.Me Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata”, penulis memberikan Gambaran karya/penelitian yang ada keterkaitannya sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Liin Ardila Habie dkk (2024) di SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara menunjukkan bahwa penggunaan media Wizer.me dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar (persegi dan persegi panjang). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, dan hasil observasi menunjukkan peningkatan dari 57% ketuntasan belajar pada observasi awal menjadi 91% setelah siklus kedua. Ini menunjukkan efektivitas Wizer.me dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian oleh F. Oktaviani dkk. (2023) mengenai pengembangan e-modul berbasis literasi sains menggunakan Wizer.me menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan untuk pembelajaran fisika. Respon positif dari siswa terhadap media ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform interaktif dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. Penelitian oleh Syifa Nurfajri dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang

dibantu oleh Wizer.me dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini, dua kelas di MAN Purwakarta dibandingkan, dan hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan Wizer.me memiliki rata-rata tes sebesar 79, sedangkan kelompok kontrol hanya 47, dengan signifikansi  $p < 0,05$ .

**Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian Kuantitatif**

No	Nama Peneliti, Judul, serta Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nurlaila & Nasution (2021). Model <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 8(1).	Sama-sama meneliti kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan PBL pada siswa SD	Tidak menggunakan media digital interaktif seperti Wizer.me	Menggunakan Wizer.me sebagai inovasi media pembelajaran berbasis PBL
2.	Putri & Yuliati (2022). Penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kreativitas siswa. <i>Jurnal EduMat</i> , 7(2).	Sama-sama menggunakan Wizer.me dan mengukur kreativitas siswa	Tidak difokuskan pada materi luas bangun datar	Fokus pada materi luas bangun datar kelas V di sekolah tertentu
3.	Handayani & Rohman (2020).	Sama-sama menggunakan	Tidak menggunakan	Inovasi pada penggunaan

	Penerapan model PBL berbasis media interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 11(1).	model PBL dan meneliti kreativitas siswa	Wizer.me sebagai media	Wizer.me sebagai media utama
4.	Lestari & Mahardika (2021). Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 4(3).	Sama-sama menggunakan media digital untuk meningkatkan berpikir kreatif	Tidak menggunakan pendekatan PBL atau Wizer.me secara spesifik	Kombinasi PBL dan Wizer.me sebagai pendekatan yang belum banyak diteliti

## F. Definisi Istilah

Agar tidak timbul kesalahan untuk mengartikan penelitian ini, dengan demikian peneliti mendeskripsikan arti makna antara lain :

### 1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah salah satu pembelajaran dengan desain sebaik rupa dengan tujuan membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Model Pembelajaran

*Problem Based Learning* (PBL) terdapat lima langkah pencapaian yaitu mengorentasikan masalah, mengorganisasikan peserta didik belajar, membimbing dalam mengekspor baik individu dan kelompok, membantu dalam mengembangkan jawaban dari permasalahan dan membantu dalam menganalisis serta mengevaluasi permasalahan.

## 2. Media Wizer.me

Media Wizer.me adalah platform pembelajaran interaktif berbasis digital yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja online. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti kuis, video, dan alat kolaborasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

## 3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, serta menemukan solusi inovatif. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan ini mencakup aspek kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Kemampuan berpikir kreatif ini diukur dengan menggunakan tes kreatifitas yang menguji aspek-aspek tersebut, seperti Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) yang sering digunakan untuk mengukur kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas ide. Selain itu, pengukuran juga bisa dilakukan melalui observasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, tugas proyek, atau penilaian berbasis kinerja yang

mengamati proses pemecahan masalah kreatif dan pengembangan ide siswa dalam konteks proyek atau situasi nyata.

#### 4. Materi Luas Bangun Datar

Materi luas bangun datar merupakan topik dalam pembelajaran matematika yang membahas tentang cara menghitung luas berbagai bentuk bangun datar. seperti : persegi, persegi panjang, segitiga dan Jajargenjang. Materi ini diajarkan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap konsep geometri dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### 5. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Wizer.me

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Wizer.me adalah pendekatan instruksional inovatif yang mengintegrasikan prinsip-prinsip inti dari *Problem Based Learning* dengan pemanfaatan platform digital **Wizer.me**. Dalam konteks penelitian ini, PBL diartikan sebagai model pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi masalah dunia nyata yang relevan dan tidak terstruktur sebagai titik awal pembelajaran. Siswa secara aktif terlibat dalam proses penyelidikan, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, pengembangan hipotesis, dan penyusunan solusi melalui kerja kolaboratif dan refleksi diri. Fokus utamanya adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kemandirian belajar, dan kemampuan kolaborasi.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian kuantitatif dapat diurutkan pada beberapa bab sebagai berikut :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Penulis mendeskripsikan bagian isi dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika penelitian.

### **2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Penulis membahas isi kajian teori yang digunakan sebagai dasar serta panduan dalam pemecahan masalah, kerangka berpikir, serta hipotesis penelitian.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

Penulisan menjelaskan secara terperinci tentang pendekatan serta jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, prosedur penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Problem-Based Learning (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyajian permasalahan kontekstual sebagai stimulus dalam proses belajar. PBL bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, serta kerja sama melalui aktivitas investigatif dan eksploratif.<sup>20</sup>

Menurut Arends (2012), sintaks atau langkah-langkah dalam model PBL meliputi:

###### 1. Orientasi terhadap masalah

Guru menyampaikan permasalahan nyata atau kontekstual kepada siswa sebagai titik awal pembelajaran.

###### 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru membantu siswa dalam merencanakan tugas, membentuk kelompok, dan menentukan strategi penyelesaian.

###### 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Siswa mulai mengeksplorasi informasi, mengembangkan ide, dan mencari alternatif solusi secara mandiri atau dalam kelompok.

###### 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

---

<sup>20</sup> Arends, R. I. (2012). Learning to Teach (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah, baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun media digital.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa bersama guru merefleksi proses pembelajaran, mengevaluasi hasil, serta merevisi jika diperlukan.

Ciri yang paling utama dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dimunculkannya masalah pada awal pembelajarannya. Menurut Arends (2012), berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1 Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa dari pada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.
- 2 Jelas, yaitu masalah merumuskan dengan jelas, dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.
- 3 Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan di sesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa
- 4 Luas dan sesuai tujuan pembelajaran. Luas artinya masalah tersebut harus mencangkup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia.

- 5 Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa sebagai pemecahan masalah dan guru sebagai pembuat masalah
- 6 Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu masalah yang diajukan hendaknya melibatkan berbagai disiplin ilmu.<sup>21</sup>

## 2. Media Wizer.me

### a. Pengertian Media Wizer.me

Media Wizer.me adalah sebuah platform digital berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui lembar kerja interaktif<sup>22</sup>. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat dan memodifikasi tugas-tugas yang dapat diakses oleh siswa secara online. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Wizer.me menyediakan berbagai fitur seperti gambar, video, pertanyaan interaktif, dan integrasi dengan alat evaluasi yang memudahkan guru untuk melacak perkembangan siswa.

Penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran memiliki keunggulan utama pada fleksibilitasnya. Guru dapat menyesuaikan konten sesuai kebutuhan siswa dan topik pembelajaran. Selain itu, platform ini mendukung berbagai format soal, termasuk pilihan ganda, jawaban singkat, esai, dan aktivitas berbasis gambar atau video<sup>23</sup>. Dengan kemudahan ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa.

---

<sup>21</sup> Tanjung, R. (2022). Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi pada lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 339-348

<sup>22</sup> Ica Cahya dkk., “Dampak Model Problem Based Learning Berbantuan Wizer . Me Terhadap Resiliensi Matematis Siswa” 7, no. 3 (2024): 275–82.

<sup>23</sup> Christiyanti Aprinastuti, *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning* (Stiletto Book, 2023).

Dalam konteks pembelajaran matematika, Wizer.me membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang konkret<sup>24</sup>. Misalnya, untuk materi luas bangun datar, guru dapat menyertakan diagram interaktif atau video yang menjelaskan langkah-langkah perhitungan secara rinci. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Wizer.me

1) Kelebihan Media Wizer.me

Media wizer.me memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a) Menyediakan tampilan latar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.
- b) Memungkinkan penambahan elemen audio, gambar, maupun video.
- c) Mudah dipahami oleh siswa.
- d) Dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seperti smartphone, komputer, dan tablet (Android maupun iOS).
- e) Seluruh aktivitas siswa, mulai dari login, pengeroaan tugas, hingga penilaian, dilakukan secara daring, sehingga memudahkan pendidik dalam memantau perkembangan peserta didik.

---

<sup>24</sup> Natasya Amelia Fanani dkk., “ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam” 1, no. 2 (2024): 21–32, <https://doi.org/10.8734/SINDORO.v1i2.365>.

- f) Soal-soal dalam E-LKPD dapat langsung diberikan skor secara otomatis, sehingga guru lebih mudah mengevaluasi hasil kerja siswa<sup>25</sup>.

2) Kekurangan Media Wizer.me

Wizer.me juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- a) Memerlukan koneksi internet dengan kualitas sinyal yang memadai.
- b) Pilihan template yang tersedia terbatas, hanya template bawaan dari Wizer.me, sehingga pendidik tidak dapat mendesain template secara mandiri.
- c) Jika menggunakan layanan gratis di Wizer.me, hanya pendidik yang dapat melihat hasil penilaian siswa, sedangkan siswa tidak dapat mengakses nilai mereka secara langsung<sup>26</sup>.

c. Peran Media Wizer.me dalam Sintaks PBL

Wizer.me adalah platform digital interaktif yang memungkinkan guru membuat lembar kerja online dengan fitur multimedia seperti gambar, video, audio, dan kuis interaktif. Media ini dapat memperkuat penerapan model PBL karena memungkinkan pembelajaran yang mandiri, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

---

<sup>25</sup> Safitri, “Pengembangan Media Bahan Ajar E-Lkpd Interaktif Menggunakan Website Wizer.Me Pada Pembelajaran Ips Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II,” *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2022): 22–29.

<sup>26</sup> Vena Ayunda, Ramadhani Putri, and Delia Indrawati, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga Dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.Me Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9 (2021): 3542–50.

Dalam konteks sintaks PBL, Wizer.me berperan terutama pada tahap ke-3 dan ke-4, yaitu:

1. Tahap 3: Membimbing penyelidikan

Siswa menggunakan Wizer.me untuk mengeksplorasi soal, menonton video penunjang, atau menjawab pertanyaan terbuka yang mendorong berpikir kreatif.

2. Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Siswa dapat menyelesaikan tugas berbasis masalah dalam Wizer.me dan langsung mengirimkan hasilnya secara digital, bahkan berdiskusi melalui fitur komentar atau refleksi.

Dengan demikian, penggunaan Wizer.me dalam model PBL tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari proses investigasi dan presentasi hasil, yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

### **3. Kemampuan Berpikir Kreatif**

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan penting yang memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan unik dalam memecahkan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif melibatkan empat aspek utama: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keunikan), dan

*elaboration* (rincian)<sup>27</sup>. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keunikan), dan elaboration (rincian) pertama kali dikemukakan oleh psikolog J.P. Guilford pada tahun 1950. Dalam karyanya yang berjudul "The Nature of Human Intelligence," Guilford mengembangkan teori divergent thinking yang menekankan pentingnya kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu singkat. Ia mengidentifikasi empat dimensi utama kreativitas, yaitu:

- 1) Fluency : kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi.
- 2) Flexibility : kemampuan untuk melihat berbagai pendekatan atau perspektif terhadap suatu masalah.
- 3) Originality : kemampuan untuk menghasilkan ide yang baru dan unik.
- 4) Elaboration : kemampuan untuk mengembangkan dan merinci ide secara detail.

Keempat dimensi ini menjadi dasar dalam mengukur dan mengembangkan kreativitas individu, terutama dalam konteks pendidikan dan pengajaran.

---

<sup>27</sup> Mubarok, H., & Setiawan, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Plotagon Studio pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia (JPMI)*, 8(1), 23–34.

Kelancaran merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, keluwesan adalah kemampuan untuk berpindah dari satu cara berpikir ke cara lainnya, keunikan adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang orisinal, dan rincian adalah kemampuan untuk mengembangkan ide secara mendalam.

Dalam konteks pendidikan, berpikir kreatif tidak hanya penting untuk menciptakan inovasi, tetapi juga untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang memicu kreativitas, seperti eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah, guru dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang berkelanjutan<sup>28</sup>.

Salah satu indikator kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa untuk memberikan solusi yang tidak terduga namun tetap relevan terhadap masalah yang diberikan. Dalam pembelajaran matematika, hal ini dapat diwujudkan melalui penggunaan metode atau media yang merangsang eksplorasi ide, seperti Wizer.me. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara fleksibel dan menemukan berbagai pendekatan untuk menyelesaikan soal matematika.

---

<sup>28</sup> Bayu Ardi isnanto, “Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Metode Praktikum Membatik Pada Mata Pelajaran SBdP Di SDN 02 Nambangan,” *Detikproperti* 08 (2023): 119–21.

Kemampuan berpikir kreatif juga berhubungan erat dengan motivasi intrinsik siswa<sup>29</sup>. Ketika siswa merasa termotivasi untuk belajar, mereka lebih cenderung untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengeksplorasi ide-ide baru. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menstimulasi kreativitas siswa.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Kyung Hee (2017) mengacu pada J.P Guilford mengemukakan bahwa dalam kemampuan berpikir kreatif terdapat lima indikator masing-masing:

- 1) *Fluency* adalah kemampuan untuk bermanifestasi secara penuh ide.
- 2) *Flexibilitas* adalah kemampuan untuk mewujudkan ide mana yang berbeda.
- 3) *Originalitas* adalah kemampuan mewujudkan ide-ide baru dan bahkan ide-ide yang belum pernah ada sebelumnya
- 4) *Elaboration* adalah kemampuan untuk menumbuhkan dan memperluas ide-ide mereka.
- 5) *Evaluation* adalah kemampuan untuk menilai, menganalisis, dan menentukan nilai atau kualitas sesuatu berdasarkan kriteria tertentu<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> Ary Analisa Rahma and Indro Wicaksono, “Efektivitas Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Kalor,” *Journal on Education* 05, no. 03 (2023): 5668–79.

<sup>30</sup> Kyung Hee Kim, “The Torrance Tests of Creative Thinking - Figural or Verbal: Which One Should We Use?,” *Creativity. Theories – Research - Applications* 4, no. 2 (2017): 302–21, <https://doi.org/10.1515/ctr-2017-0015>.

#### 4. Materi Luas Bangun Datar

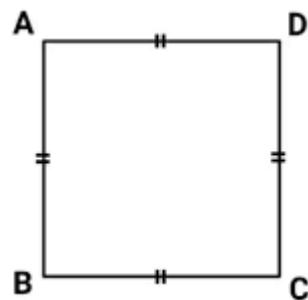
##### a. Pengertian Luas Bangun Datar

Bangun datar adalah sebuah obyek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung. Karena bangun datar merupakan bangun dua dimensi, maka hanya memiliki ukuran panjang dan lebar oleh sebab itu maka bangun datar hanya memiliki luas dan keliling.

##### b. Macam-macam bangun datar

###### 1) Persegi

Persegi adalah bangun datar segi empat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku. Sifat-sifat persegi yaitu : (1) keempat sisinya sama panjang. (2) sisi yang berhadapan sejajar. (3) keempat sudutnya sama besar dan membentuk sudut siku-siku. (4) diagonal-diagonalnya sama panjang, saling membagi dua sama panjang, saling berpotongan dan tegak lurus.



**Gambar 2. 1 Persegi**

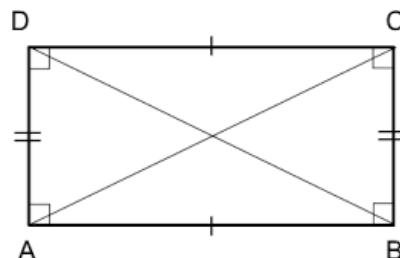
Berdasarkan gambar diatas Panjang sisi BC = panjang sisi CD = panjang sisi DA = panjang sisi AB. Sudut-sudut persegi BCDA

sama besar, yaitu sudut  $BCD = \text{sudut } CDA = \text{sudut } ABC = 90^\circ$ .

Jadi luas persegi yaitu :  $L = s \times s = s^2$

## 2) Persegi Panjang

Persegi Panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan sama panjang serta memiliki empat sudut siku-siku. Sifat-sifat persegi panjang yaitu : (1) mempunyai empat sisi dan empat titik sudut. (2) mempunyai dua pasang sisi sejajar yang berhadapan dan sama panjang. (3) sudut-sudut dalam persegi panjang sama besar. (4) diagonal-diagonal-diagonal nya sama panjang dan berpotongan saling membagi dua sama panjang.

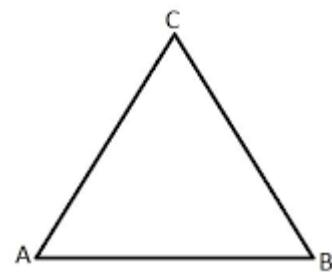


**Gambar 2. 2 Persegi Panjang**

pada gambar diatas, sisi-sisi persegi panjang ABCD adalah AB, BC, CD, dan AD dengan dua pasang sisi sejajarnya sama panjang, yaitu panjang sisi AB = panjang sisi DC dan panjang sisi BC = panjang sisi AD. Sudut-sudut persegi panjang ABCD adalah sudut  $DAB$ , sudut  $ABC$ , sudut  $BCD$ , dan sudut  $CDA$  dengan sudut  $DAB = \text{sudut } ABC = \text{sudut } BCD = \text{sudut } CAD = 90^\circ$ . Jadi, luas persegi panjang adalah :  $L = p \times l$

### 3) Segitiga

Diberikan tiga buah titik A, B, dan C yang tidak segaris. Titik A dihubungkan dengan titik B, titik B dihubungkan dengan titik C, dan titik C dihubungkan dengan titik A. Bangun datar tersebut adalah segitiga.

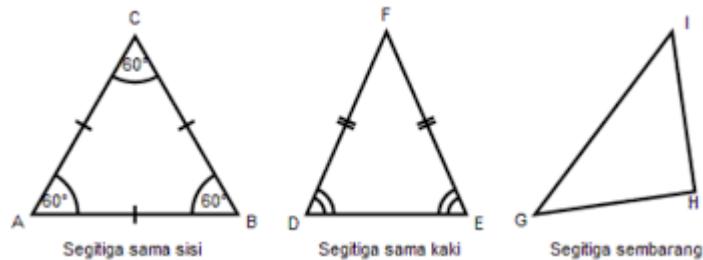


**Gambar 2. 3 Segitiga**

#### 1. Jenis Segitiga

Bentuk segitiga ditentukan oleh panjang sisi dan besar sudut yang dimiliki, sebagai berikut:

- a Jenis segitiga ditinjau dari panjang sisi-sisinya
  - 1 Segitiga sama sisi yaitu segitiga yang ketiga sisinya sama panjang.
  - 2 Segitiga sama kaki yaitu segitiga yang mempunyai dua sisi sama panjang.
  - 3 Segitiga sembarang yaitu segitiga yang ketiga sisinya tidak sama panjang satu sama lain.

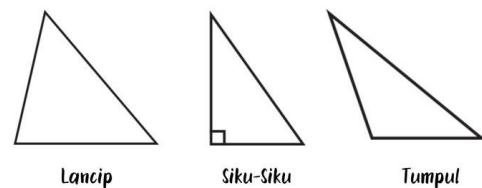


**Gambar 2. 4 Segitiga sama sisi, sama kaki, sembarang**

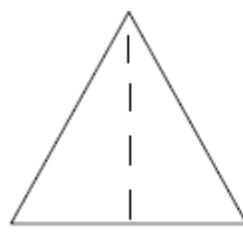
b Jenis segitiga ditinjau dari besar sudut-sudutnya

Ditinjau dari besar sudut-sudutnya, segitiga dibedakan menjadi tiga yaitu :

- 1 Segitiga lancip yaitu segitiga yang besar tiap sudutnya kurang dari  $90^\circ$
- 2 Segitiga tumpul yaitu segitiga yang besar salah satu sudutnya lebih dari  $90^\circ$
- 3 Segitiga siku-siku yaitu segitiga yang besar salah satu sudutnya  $90^\circ$



Jadi Rumus Luas Segitiga adalah sebagai berikut :

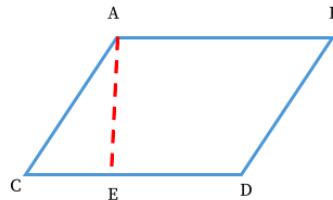


$$\text{Luas (L)} = \frac{\text{alas} \times \text{tinggi}}{2}$$

$$= \frac{a \times t}{2}$$

a

## 4) Jajargenjang

**Gambar 2. 5 Jajargenjang**

Berdasarkan gambar diatas, sisi sisi yang dimaksud adalah  $AC = BC$  dan  $AB = BC$ . Lantas bagaimana dengan sifat-sifatnya?

**A Adapun sifat jajargenjang adalah sebagai berikut.**

- 1 Seperti halnya bangun datar segiempat lain, jajargenjang memiliki empat sisi dan titik sudut.
- 2 Dua pasang sisi yang berhadapan memiliki panjang yang sama dan sejajar.
- 3 Terdiri dari dua sudut lancip dan dua sudut tumpul. Dari gambar di atas, sudut tumpulnya adalah sudut A dan sudut D. Sementara itu, sudut lancipnya adalah sudut B dan sudut C.
- 4 Besarnya sudut yang saling berhadapan adalah sama besar. Artinya, sudut A = sudut D dan sudut B = sudut C.
- 5 Tidak memiliki simetri lipat karena panjang keempat sisinya tidak sama panjang.
- 6 Memiliki dua diagonal bidang yang panjangnya tidak sama.

- 7 Jumlah sudut yang berdekatan atau sepihak =  $180^\circ$ , misalnya sudut A + sudut C =  $180^\circ$ .

### B Luas Jajargenjang

Jajargenjang merupakan hasil gabungan antara dua buah segitiga yang besarnya sama. Dengan demikian, luas jajargenjang merupakan hasil penjumlahan dari dua segitiga tersebut. Adapun rumus luas jajargenjang

$$L = a \times t$$

Keterangan :

a = alas (panjang CD)

t = tinggi (panjang AE)

### B. Prespektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media yang baik akan menunjang proses pembelajaran, serta dapat membantu siswa dalam peningkatan berpikir kreatif. Islam mengajarkan kepada umat muslim untuk mencapai pendidikan dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam perspektif Islam, penggunaan akal dan dorongan untuk berpikir kreatif memiliki landasan yang kuat. Al-Qur'an berulang kali memerintahkan manusia untuk berpikir, merenung, dan menggunakan akalnya dalam memahami tanda-tanda kebesaran Allah dan dalam memecahkan persoalan kehidupan. Salah satu ayat yang relevan adalah QS. Ali Imran (3) ayat 190-191

انَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْخِلَافِ اللَّيْلُ وَالنَّهَارُ لَا يَتِي لِأَوْلَى الْأَبْيَابِ

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَى جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

190. Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal

191. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Mahasuci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka.

Berdasarkan penafsiran para ulama (seperti Tafsir Al-Muyassar, Zubdatut Tafsir, dan Tafsir Kontemporer), isi kandungan ayat 190-191 memiliki relevansi langsung dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher-Order Thinking Skills/HOTS*), termasuk Berpikir Kreatif.

#### A. Konsep *Ulul Albab* dan Tafakur

1. Penggunaan Akal (*Ulul Albab*): Ayat 190 menegaskan bahwa tanda-tanda kekuasaan Allah di alam semesta hanya dapat diketahui dan dipahami oleh *Ulul Albab* (orang-orang yang berakal, cerdas, dan sempurna akalnya). Ini menunjukkan bahwa aktivitas akal adalah perintah dan ciri keimanan.
2. Perintah Bertafakur: Ayat 191 menjelaskan sifat *Ulul Albab*, yaitu mereka yang melakukan dua aktivitas utama: Dzikir (mengingat Allah) dan Tafakur (memikirkan/merenungkan ciptaan langit dan bumi). *Tafakur* (merenung secara mendalam) ini merupakan ibadah yang mencerminkan berpikir tingkat tinggi (analisis, evaluasi, dan kreasi)

#### A. Hubungan dengan *Problem Based Learning* dan Kreativitas

1. Anti-Sia-Sia (Mencari Hikmah): Hasil dari proses berpikir (*tafakur*) yang benar adalah kesimpulan bahwa "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau

- menciptakan semua ini sia-sia (*batilā*)". Artinya, segala sesuatu memiliki tujuan, hikmah, dan manfaat. Dalam konteks PBL, ini berarti siswa didorong untuk menganalisis masalah (fenomena ciptaan) secara mendalam untuk menemukan solusi baru (hasil dari berpikir kreatif) yang bermanfaat.
2. Berpikir Kritis dan Ilmiah: Ayat ini menjadi landasan pentingnya berpikir kritis dan ilmiah dalam memahami fenomena alam dan kehidupan, dan mendorong umat Islam untuk tidak mudah terjebak pada taklid buta.

Ayat ini menekankan bahwa Model PBL dan penggunaan media Wizer.me berfungsi sebagai sarana atau metode yang memfasilitasi perintah Allah untuk *bertafakur* dalam menemukan solusi terhadap masalah, yang merupakan inti dari kemampuan berpikir kreatif.

### **C. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi luas bangun datar di kelas V SDN 05 Bojongbata. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas cenderung bersifat konvensional dan pasif. Dalam pendekatan ini, siswa hanya mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh guru tanpa diberikan kesempatan untuk mengembangkan pemikiran mereka secara kreatif. Akibatnya, siswa kurang terbiasa mengeksplorasi solusi atau pendekatan alternatif dalam menyelesaikan soal matematika, yang seharusnya dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Masalah ini semakin jelas dengan rendahnya hasil belajar matematika, di mana hanya sekitar 40% siswa yang dapat menyelesaikan

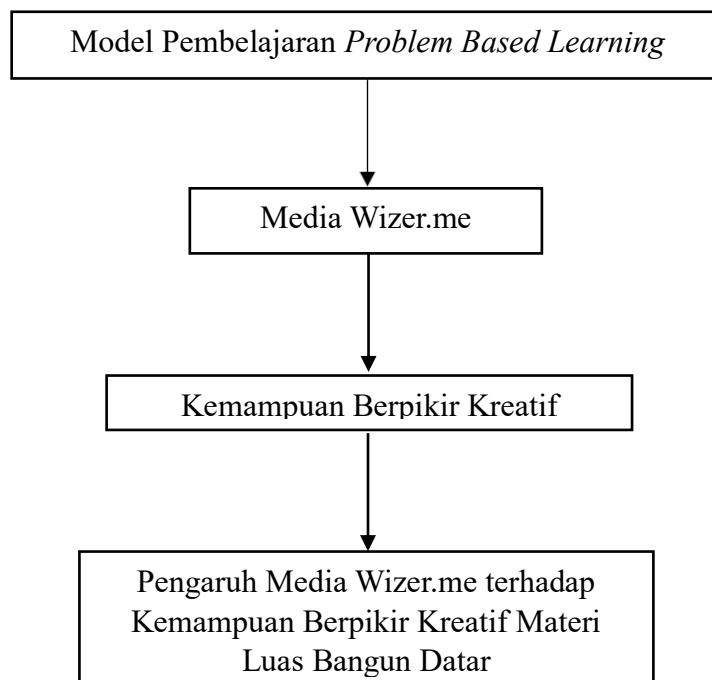
soal dengan pendekatan kreatif. Data ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan selama ini belum cukup efektif untuk mendorong siswa berpikir secara kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan upaya strategis yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) yang lebih aktif dan memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan solusi kreatif, serta menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Wizer.me. Penggunaan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, mengundang keterlibatan siswa secara langsung, dan menantang mereka untuk berpikir lebih kreatif dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Dalam kerangka teori ini, dijelaskan hubungan antar variabel penelitian, sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X1): Penggunaan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) yang memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara mandiri, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi.
2. Variabel Bebas (X2): Penggunaan media pembelajaran Wizer.me, yang memungkinkan siswa untuk menyelesaikan tugas secara interaktif, memvisualisasikan masalah matematika, dan mengeksplorasi solusi yang lebih kreatif.

3. Variabel Terikat (Y1): Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur berdasarkan empat indikator utama: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keunikan), dan *elaboration* (rincian).

Hubungan antar variabel: Model pembelajaran PBL dan media Wizer.me diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. PBL mendorong siswa untuk aktif berpikir dan mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian, sementara Wizer.me menyediakan platform yang mendukung kegiatan belajar yang lebih visual dan interaktif, yang pada gilirannya dapat merangsang kreativitas siswa.



**Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Berpikir**

## D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2018) bahwa “Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Maka dari itu, peneliti menyusun hipotesis dengan pernyataan berikut:

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media wizer.me terhadap peningkatan berpikir kreatif pada materi luas bangun datar di SDN 05 Bojongbata.

H0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu media wizer.me terhadap peningkatan berpikir kreatif pada materi luas bangun datar di SDN 05 Bojongbata.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang tidak sepenuhnya terkontrol atau tidak menggunakan pengacakan kelas.<sup>31</sup> Dalam konteks pembelajaran di sekolah, metode ini umum digunakan karena kelas-kelas sudah terbentuk secara administratif dan tidak dapat dipilih secara acak.

Penelitian ini dilakukan di SDN 05 Bojongbata dengan melibatkan tiga kelas 5 yang berbeda, yaitu kelas 5A, 5B, dan 5C. Setiap kelas memiliki kondisi yang serupa dalam hal tingkat kemampuan siswa dan tidak ada perbedaan signifikan antara mereka yang dapat memengaruhi hasil penelitian secara keseluruhan. Untuk memastikan keberlakuan desain eksperimen, peneliti memilih untuk tidak melakukan pemilihan subjek secara acak, tetapi membagi kelas berdasarkan karakteristik umum dan kesamaan kondisi belajar yang ada di masing-masing kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019), yang menyatakan bahwa eksperimen semu sering digunakan dalam setting pendidikan untuk melihat pengaruh

---

<sup>31</sup> Cooper, H. M. (2020). Use of Quasi-Experimental Research Designs in Education Research: Growth, Promise, and Challenges.

perlakuan terhadap hasil belajar, meskipun tidak melibatkan pemilihan subjek secara acak.

Untuk melihat perbedaan pengaruh model pembelajaran yang diterapkan, kelas 5A diterapkan dengan metode pembelajaran konvensional, kelas 5B menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PBL), dan kelas 5C menggunakan model PBL yang dilengkapi dengan media Wizer.me. Masing-masing kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda, namun memiliki karakteristik siswa yang relatif sebanding, yang diharapkan dapat menghasilkan temuan yang konsisten.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Dalam desain ini, posttest diberikan setelah penerapan pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap kelompok, tanpa dilakukan pretest sebelumnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil akhir antar kelompok dengan perlakuan berbeda, sekaligus meminimalkan yang mungkin timbul dari pengaruh pretest yang tidak dapat dikontrol.

Dengan kombinasi desain ini, peneliti dapat membandingkan efektivitas dua model PBL (dengan dan tanpa media digital) terhadap pembelajaran matematika, serta melihat perbedaannya dengan metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran PBL sendiri diyakini mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa karena menekankan pada keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam proses belajar.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini mengacu pada tempat atau area dimana suatu penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 05 Bojongbata dengan jumlah siswa 89 yang di bagi menjadi 3 kelas. Sekolah tersebut terletak di Jl. Enggano Raya No.2 Bojongbata, Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Waktu penelitian ini pada T.A. 2024/2025.

## C. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang nilainya dapat berubah. Dalam penelitian, variabel merujuk pada atribut, karakteristik, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan dijadikan dasar dalam menarik Kesimpulan <sup>32</sup>. Dalam penelitian ini , ada dua variabel yang diidentifikasi yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas melibatkan model *Problem Based Learning* dan Media Wizer.me, sedangkan variabel terikat melibatkan kemampuan berpikir kreatif.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi

---

<sup>32</sup> Sri Yani Kusumastuti dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penulisan Untuk Karya Ilmiah Terbaik* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 05 Bojongbata yang sedang mempelajari materi luas bangun datar. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah, terdapat total 89 siswa yang tersebar dalam 3 kelas di kelas V. Populasi ini dipilih karena siswa kelas V merupakan kelompok yang mempelajari materi luas bangun datar secara lebih mendalam dan kompleks. Meskipun materi bangun datar juga telah diperkenalkan di kelas 3 dan 4, namun pada kelas 5, siswa mulai mempelajari konsep luas bangun datar dengan perhitungan yang lebih terperinci, seperti rumus luas persegi, persegi panjang dan segitiga. Pada tingkat ini, siswa diharapkan untuk dapat menerapkan konsep-konsep tersebut dalam soal-soal yang lebih variatif dan menantang, yang memberikan kesempatan lebih besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Oleh karena itu, kelas V dipilih karena materi yang diajarkan di tingkat ini lebih relevan untuk mengukur dan meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika yang berhubungan dengan bangun datar.

**Tabel 3. 1 Sebaran Anggota Populasi**

Kelas	V-A	V-B	V-C	Jumlah
Jumlah	31	29	29	89

## 2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, di mana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara

sengaja dengan memilih individu atau kelompok yang memiliki karakteristik khusus yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan ketika peneliti ingin memperoleh informasi yang mendalam dari subjek yang memiliki kriteria tertentu yang dianggap penting untuk penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampel. Teknik ini dipilih karena penelitian difokuskan pada siswa yang memenuhi kriteria tertentu, yaitu siswa kelas V yang telah menerima pengajaran materi luas bangun datar dan dianggap dapat memberikan data yang relevan terkait kemampuan berpikir kreatif dalam menggunakan media Wizer.me. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, peneliti memilih kelas V-A, V-B, dan V-C sebagai sampel, karena ketiga kelas ini dianggap memiliki kondisi belajar yang serupa dan relevan dengan topik yang diteliti. Total siswa dalam satu kelas tersebut adalah 29 siswa. Kelas-kelas tersebut dipilih untuk mewakili kondisi pembelajaran yang serupa, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) yang dibantu oleh media Wizer.me terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada materi luas bangun datar secara umum di populasi kelas V.

### 3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang

relevan dengan tujuan penelitian<sup>33</sup>. Teknik ini digunakan karena tidak semua siswa dalam populasi memenuhi kriteria untuk dijadikan sampel penelitian. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a.) Siswa yang telah mendapatkan materi luas bangun datar pada semester berjalan.
- b.) Siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bersedia mengikuti seluruh tahapan penelitian.
- c.) Siswa yang memiliki tingkat kehadiran di kelas yang cukup baik selama proses penelitian berlangsung, sehingga diharapkan memberikan hasil yang lebih valid.

## **E. Data dan Sumber Data**

Dalam penelitian ini data dan sumber data yang diperlukan terkait dengan fokus penelitian yaitu dampak penggunaan media wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi luas bangun datar kelas V SDN 05 Bojongbata. Jenis data yang dibutuhkan mencakup data primer dan data sekunder. Data primer akan diperoleh melalui hasil tes sedangkan data sekunder akan dikumpulkan melalui observasi.

## **F. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati"<sup>34</sup>. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

---

<sup>33</sup> Vaulina Br Saragih dkk., "Siswa Berprestasi Dengan Metode Saw" 1, no. 2 (2022): 1–10.

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2019.

## 1. Tes Essay

Tes essay digunakan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Dalam konteks penelitian ini, tes essay dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika terkait materi luas bangun datar dengan pendekatan yang kreatif. Penilaian terhadap tes essay dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian, yang membantu peneliti untuk memberikan penilaian yang objektif dan terstandarisasi. Berikut adalah contoh rubrik penilaian untuk tes essay dalam penelitian ini:

Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
<b>Pemahaman Konsep</b>	Menunjukkan pemahaman yang mendalam dan dapat menghubungkan konsep dengan contoh nyata	Memahami konsep dengan baik, meski beberapa bagian kurang rinci	Memahami konsep dasar, namun ada kekurangan dalam aplikasi	Tidak memahami konsep atau kesalahan dalam aplikasi
<b>Kemampuan Berpikir Kreatif</b>	Menyajikan beberapa solusi kreatif, dengan penjelasan yang jelas dan logis	Menyajikan solusi kreatif, namun kurang detail atau kurang variasi	Solusi terbatas, dengan sedikit variasi atau penjelasan kurang mendalam	Tidak menyajikan solusi kreatif atau sangat terbatas
<b>Keterkaitan dengan Media Wizer.me</b>	Memanfaatkan Wizer.me secara efektif dalam	Memanfaatkan Wizer.me dengan baik, meskipun tidak efektif	Penggunaan Wizer.me terbatas atau tidak efektif	Tidak menggunakan Wizer.me

Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
	menjelaskan dan menyelesaikan soal	sepenuhnya optimal		atau sangat kurang efektif

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung perilaku dan proses berpikir siswa selama pembelajaran menggunakan media Wizer.me dan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data kualitatif mengenai interaksi siswa dengan media pembelajaran dan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif. Adapun aspek yang harus diperhatikan dalam observasi ini meliputi:

1. Keterlibatan Siswa: Sejauh mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menggunakan Wizer.me.
2. Kemampuan Berpikir Kreatif: Melihat apakah siswa menunjukkan kemampuan berpikir kreatif seperti *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dalam menyelesaikan masalah.
3. Kolaborasi: Bagaimana siswa bekerja sama dalam kelompok selama pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan interaksi mereka dalam menyelesaikan tugas.
4. Penggunaan Media: Menilai bagaimana siswa menggunakan media Wizer.me untuk memahami materi dan menerapkannya dalam konteks yang kreatif.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam observasi antara lain:

1. Persiapan: Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang mencakup kriteria yang akan diamati.
2. Pengamatan: Peneliti mengamati kegiatan siswa secara langsung selama pembelajaran, mencatat perilaku yang relevan dengan penelitian.
3. Pencatatan: Peneliti mencatat semua data yang dianggap penting, termasuk interaksi siswa dengan media dan proses berpikir mereka.
4. Analisis: Setelah pengamatan, peneliti menganalisis data yang dikumpulkan untuk menarik kesimpulan terkait pengaruh penggunaan Wizer.me dan model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa dokumen atau rekaman yang berkaitan dengan penelitian. Ini bisa mencakup catatan guru, hasil tes siswa, atau dokumentasi pembelajaran selama penelitian. Teknik ini berguna untuk mendukung hasil observasi dan tes, serta memberikan bukti tambahan terkait penerapan model pembelajaran dan media yang digunakan. Dokumentasi dapat berupa:

1. Hasil lembar kerja siswa yang dikerjakan menggunakan Wizer.me.
2. Catatan guru tentang pelaksanaan pembelajaran dan umpan balik yang diberikan kepada siswa.

3. Foto atau rekaman video yang menunjukkan interaksi siswa dengan media pembelajaran.

## G. Validitas dan Rehabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas soal berperan untuk menentukan apakah suatu butir soal mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid jika memiliki tingkat validitas yang tinggi, dan sebaliknya, instrumen dengan validitas rendah dianggap kurang akurat. Instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah<sup>35</sup>. Dalam menguji validitas soal tes, digunakan rumus kolerasi *Product Moment*<sup>36</sup>:

Kriteria pengujian dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ ,

**Tabel 3. 2 Kriteria Pengukuran Validasi Tes**

Rentang Nilai	Kategori
$0,8 < r \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Validitas cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Validitas rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Validitas sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2017)

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$  (diperoleh dari nilai kritis *product moment*).

<sup>35</sup> S Arikunto, *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Guru Program* (Yogyakarta, 2017).

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

**Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas**

<b>Nomor Soal</b>	<b><math>r_{tabel}</math></b>	<b><math>r_{xy}</math></b>	<b>Kesimpulan</b>
1	0,355	0,465	Valid
2	0,355	0,506	Valid
3	0,355	0,425	Valid
4	0,355	0,455	Valid
5	0,355	0,32	Valid
6	0,355	0,510	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian, diketahui bahwa sebagian besar butir soal memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel (0,355) sehingga dinyatakan valid. Dengan demikian, secara umum instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat validitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen menunjukkan tingkat kepercayaan instrumen tersebut sebagai alat pengumpulan data karena telah memenuhi standar yang baik. Instrumen dianggap memiliki reliabilitas tinggi jika mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa "Reliabilitas adalah kemampuan instrumen menghasilkan data yang sama ketika digunakan berulang kali pada objek yang sama." Untuk menguji reliabilitas tes berbentuk uraian, dapat digunakan rumus *Alpha* sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2017). Sebelum menghitung

reliabilitas tes, yang terlebih dahulu dicari varian setiap soal dan varian total menggunakan rumus *Alpha* varian (Arikunto, 2017). Untuk menafsirkan harga reliabilitas dari soal maka harga tersebut dibandingkan dengan harga kritis  $r_{tabel}$  *Product Moment* dengan  $\alpha = 5\%$ . Dengan syarat apabila seluruh variabel memiliki nilai  $\alpha > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

**Tabel 3. 4 Kriteria Untuk Menguji Reliabilitas**

Kriteria	Keterangan
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Reliabilitas tes sangat rendah
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Reliabilitas tes rendah
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Reliabilitas tes sedang
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Reliabilitas tes tinggi
$0,80 \leq r_{xy} < 1,00$	Reliabilitas tes sangat tinggi

(Sumber: Arikunto, 2017)

Untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian, dilakukan uji reliabilitas terhadap butir-butir soal yang digunakan. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen memiliki tingkat keajegan yang tinggi sehingga dapat dipercaya dalam mengukur variabel penelitian. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen soal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas**

Jumlah Varians Butir	$r_{xy}$	Reliabilitas
6	0,808	Sangat Tinggi

## H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian data pada penelitian kuantitatif yaitu menitikberatkan pada jumlah atau hasil yang dapat dilihat dari angka-angka<sup>37</sup>. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh media wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SDN 05 Bojongbata, pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1) Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati langsung proses belajar siswa saat menggunakan model *problem based learning* (PBL) dan media wizer.me. Observasi ini dilakukan agar penulis dapat menemukan unsur-unsur yang berkaitan dengan kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas V SDN 05 Bojongbata.

### 2) Tes Essay

Tes essay digunakan untuk mengukur hasil berpikir kreatif siswa secara tertulis, setelah mengikuti pembelajaran dengan PBL berbantu wizer.me. Tes essay terbuka dirancang sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal luas bangun datar. Setiap soal menuntut siswa menghasilkan berbagai langkah penyelesaian atau ilustrasi konsep selaras dengan keempat indikator kreativitas: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keunikan), dan *elaboration* (rincian). Tes ini diberikan sekali, yaitu posttest sesudah penerapan model PBL berbantu Wizer.me. Seluruh tes disajikan melalui

---

<sup>37</sup> Arditya Prayogi and M Arif Kurniawan, “Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif: Suatu Telaah Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional” 1 (2024): 30–37.

platform Wizer.me, sehingga siswa dapat menjawab secara digital dan melengkapi jawaban dengan gambar atau penjelasan multimedia. Hasil jawaban kemudian dinilai menggunakan rubrik kreativitas yang telah dikembangkan sesuai indikator di atas, untuk melihat berpikir kreatif siswa setelah perlakuan.

## I. Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak <sup>38</sup>. Dalam uji normlitas data digunakan rumus *liliefors*.

Dalam pengambilan Kesimpulan, membandingkan antara  $L_{hitung}$  dengan  $L_{tabel}$  dengan menggunakan tabel nilai kritis uji *Liliefors* dengan taraf nyata  $\alpha = 5\%$ , jika  $sig. \leq 0,05$  maka sampel berdistribusi normal dan jika jika  $sig. > 0,05$  maka sampel tidak berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Setelah data terdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut homogen atau tidak <sup>39</sup>.

Dalam pengambilan Kesimpulan, harga  $F$  hitung dibandingkan dengan  $F$  tabel dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika  $F_{hitung} < F_{tabel} \rightarrow H_0$  diterima

---

<sup>38</sup> Giatma Dwijuna Ahadi and Neni Nur Laili Ersela Zain, “Pemeriksaan Uji Kenormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro-Wilk,” *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19, <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.

<sup>39</sup> Rektor Sianturi, “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis,” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97, <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

2) Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel} \rightarrow H_0$  diterima

### 3. Uji Hipotesis

#### a. ANOVA (Analisis Varian Satu Jalur)

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians satu jalur (One-Way ANOVA) untuk menguji perbedaan yang signifikan antar kelompok yang diberikan perlakuan berbeda, yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis proyek (PBL), dan pembelajaran PBL dengan Wizer.me. Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa di masing-masing kelas setelah perlakuan.

Analisis data menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) dilakukan untuk menghitung nilai F, yang akan dibandingkan dengan nilai tabel untuk menentukan apakah perbedaan antara kelompok-kelompok yang diuji signifikan atau tidak. Jika nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan antar kelompok akan ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok yang diuji.

Setelah melakukan perhitungan menggunakan SPSS, nilai F yang dihitung akan dibandingkan dengan nilai F tabel ( $F_{tabel}$ ).

Kriteria pengujian ANOVA satu jalur adalah sebagai berikut:

- Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diuji.

- Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diuji.

Selanjutnya, untuk menentukan signifikansi, nilai signifikansi (p-value) juga akan diperhatikan dengan kriteria berikut:

- Jika  $p\text{-value} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok yang diuji.
- Jika  $p\text{-value} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok yang diuji.

## **J. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan Langkah-langkah penelitian yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

### 1. Tahap Pralapangan

Dalam tahap pralapangan ada enam kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti, yaitu :

- a. Peneliti Menyusun rancangan penelitian yang akan dilakukannya.
- b. Peneliti memilih Lokasi penelitian dengan memperhatikan kenyataan yang ada sesuai dengan masalah yang akan dikaji oleh peneliti
- c. Mengurus perizinan penelitian
- d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan, tujuannya agar peneliti mengenal segala unsur lingkungan sosial, fisik, dan keadaan alam

serta peneliti dapat mempersiapkan diri, mental maupun fisik dan segala perlengkapan yang diperlukan.

- e. Menentukan variabel dan sampel penelitian
- f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memasuki lapangan
- b. Mengambil serta mengumpulkan data
- c. Mengelola dan menganalisis data
- d. Pelaporan hasil penelitian.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

##### Menggunakan Wizer.me

Langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki peran strategis dalam menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi dan memahami permasalahan nyata, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis serta memunculkan rasa ingin tahu terhadap solusi yang mungkin. Selanjutnya, pada tahap pengumpulan informasi dan penggalian data, siswa dilatih untuk mencari berbagai sumber pengetahuan dan membandingkan alternatif solusi. Tahap berikutnya, yaitu pengembangan dan perancangan solusi, menuntut siswa untuk berimajinasi, berinovasi, serta menyusun ide-ide baru secara kreatif. Akhirnya, melalui evaluasi hasil dan refleksi, siswa menilai efektivitas ide yang telah dihasilkan dan memperbaikinya untuk mencapai solusi yang lebih optimal. Rangkaian langkah-langkah ini menjadikan PBL sebagai model pembelajaran yang mendorong siswa berpikir terbuka, orisinal, dan berani bereksperimen dengan gagasan baru.

Dalam penelitian ini, model PBL diterapkan pada tiga kelas berbeda di SDN 05 Bojongbata. Kelas 5A dengan jumlah 31 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan model PBL dan tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Kelas 5B yang terdiri atas 29 siswa menjadi kelas eksperimen 1, yaitu kelas yang

mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model PBL tanpa bantuan media tambahan. Adapun kelas 5C yang berjumlah 29 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen 2, yaitu kelas yang memperoleh pembelajaran dengan model PBL yang dipadukan dengan media digital Wizer.me sebagai sarana pendukung. Melalui integrasi media digital tersebut, siswa diharapkan lebih aktif dalam mengerjakan aktivitas berbasis masalah, mengeksplorasi konsep luas bangun datar secara interaktif, serta mengembangkan ide-ide kreatif dalam memecahkan permasalahan kontekstual yang diberikan guru. Dengan demikian, penerapan langkah-langkah PBL yang didukung oleh media Wizer.me diharapkan mampu secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas eksperimen dilakukan dengan mengacu pada tahapan pembelajaran berbasis masalah yang terstruktur dan sistematis. Proses pembelajaran diawali dengan penyajian masalah yang berkaitan dengan materi luas bangun datar, di mana siswa dihadapkan pada situasi kontekstual yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan solusi. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk memahami permasalahan yang disediakan, baik melalui diskusi kelompok maupun analisis mandiri, agar siswa mampu mengidentifikasi informasi penting yang dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Setelah itu, guru berperan dalam membimbing siswa menyusun strategi penyelesaian masalah, termasuk memilih rumus atau langkah-langkah yang tepat dalam menghitung luas bangun datar sesuai

konteks permasalahan. Tahap berikutnya adalah penyajian hasil penyelesaian masalah, di mana siswa mempresentasikan ide dan solusi yang telah dikembangkan secara kolaboratif di depan kelas. Akhirnya, proses pembelajaran ditutup dengan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah, baik dari segi ketepatan hasil, kreativitas solusi, maupun kemampuan berpikir logis yang ditunjukkan oleh siswa. Melalui rangkaian tahapan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep luas bangun datar secara mendalam, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai permasalahan matematika yang kompleks.

Pada tahap awal, guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi luas bangun datar. Permasalahan tersebut dirancang agar kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan mudah menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata. Misalnya, guru menghadirkan masalah tentang menghitung luas lahan atau menentukan ukuran suatu bangunan sederhana. Tahap ini dilakukan karena dalam model *Problem Based Learning* (PBL), pembelajaran diawali dengan permasalahan nyata yang berfungsi sebagai pemicu proses berpikir siswa. Melalui penyajian masalah kontekstual, siswa terdorong untuk menemukan, menalar, dan mengembangkan ide-ide kreatif dalam mencari solusi, sekaligus membantu guru mengidentifikasi pemahaman awal siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian, langkah awal ini menjadi pondasi penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar.



Gambar 4.1 Penyajian Soal

Setelah masalah disajikan, guru kemudian mengarahkan siswa untuk memahami secara mendalam permasalahan yang diberikan. Siswa diajak untuk membaca, menganalisis, serta mendiskusikan informasi yang terdapat dalam soal. Selain itu, guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi pengetahuan awal yang sudah siswa miliki dan informasi tambahan yang perlu dicari untuk menyelesaikan masalah. Proses ini penting agar siswa tidak hanya sekadar menerima masalah, tetapi juga benar-benar mampu menangkap inti permasalahan yang dihadapi.



Gambar 4.2 Pengarahan siswa

Tahap berikutnya adalah membimbing siswa dalam menyusun strategi penyelesaian masalah. Guru memberikan arahan dan pertanyaan pemantik yang mendorong siswa untuk memilih metode pemecahan yang efektif dan sesuai dengan jenis bangun datar yang ditampilkan dalam

permasalahan. Melalui diskusi, siswa dapat bertukar pendapat, menguji ide-ide yang dimiliki, serta menyusun langkah-langkah penyelesaian yang lebih sistematis.



Gambar 4.3 Proses Membimbing siswa

Setelah strategi penyelesaian dirumuskan, siswa kemudian menyajikan hasil pemecahan masalah yang telah mereka kerjakan. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media Wizer.me, penyajian hasil dilakukan melalui penggeraan lembar kerja digital interaktif yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh siswa. Hasil pekerjaan siswa kemudian ditampilkan dan dianalisis bersama, sehingga memungkinkan adanya diskusi kelas untuk membandingkan serta menilai strategi pemecahan yang paling tepat dan efisien.



Gambar 4.4 Proses Penyelesaian Masalah

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap langkah-langkah yang ditempuh, menilai ketepatan jawaban, serta mempertegas kembali konsep luas bangun datar yang telah dipelajari. Evaluasi ini tidak hanya menekankan pada jawaban akhir, tetapi juga pada cara berpikir dan strategi yang digunakan dalam mencapai solusi. Dengan demikian, melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah yang sistematis, kemampuan berpikir kreatif siswa diharapkan dapat berkembang secara optimal.



Gambar 4.5 Proses Evaluasi

Dikarena desain penelitian yang digunakan adalah *posttest-only control group design*, maka setelah seluruh kelas (kontrol, eksperimen 1, dan eksperimen 2) diberikan perlakuan sesuai dengan peranannya masing-masing, dilaksanakan posttest. Instrumen posttest terdiri dari enam butir soal yang disusun untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar. Hasil dari posttest ini menjadi dasar untuk mengetahui adanya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif antar kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berbeda.

## B. Deskripsi Data Pemahaman Konsep

Penelitian ini menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*, sehingga data yang diperoleh berasal dari hasil posttest dan observasi terhadap peserta didik kelas V. Data tersebut menjadi dasar untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar. Adapun hasil dari perolehan data penelitian disajikan pada bagian berikut:

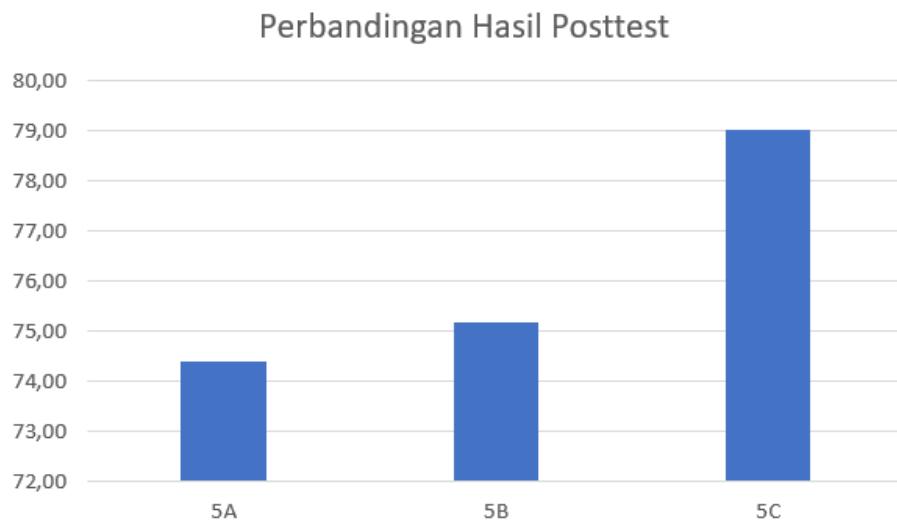
### 1. Hasil Posttest

Posttest dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap kelas yang mendapatkan perlakuan berbeda dalam proses pembelajaran. Pada kelas 5A diterapkan metode pembelajaran konvensional, kelas 5B menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan kelas 5C menerapkan model PBL dengan bantuan media Wizer.me. Adapun hasil posttest kemampuan berpikir kreatif siswa dari setiap kelasnya:

**Tabel 4. 1 Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Std. Deviation
5A	31	85	51	74,39	12,285
5B	29	98	48	75,17	11,551
5C	29	98	50	79,03	11,099

(Sumber: Data primer diolah, 2025)



Gambar 4.6 Perbandingan Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Dari Gambar 4.6 dapat diketahui bahwa pada kelas 5A terdapat 31 siswa dengan nilai rata-rata 74,39, sedangkan pada kelas 5B terdapat 29 siswa dengan nilai rata-rata 75,17, dan pada kelas 5C terdapat 29 siswa dengan nilai rata-rata 79,03. Dapat dilihat dari table tersebut adanya perbedaan pada rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah pada setiap kelasnya.

### C. Hasil Pengujian Data dan Hipotesis

Pengujian data dan hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran asumsi penelitian serta mengetahui perbedaan signifikan antar kelompok perlakuan. Hasil pengujian disajikan pada bagian berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan rumus *liliefors* dengan taraf nyata 5%. Kriteria pengujian adalah apabila nilai  $\text{sig.} \leq 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\text{sig.} > 0,05$ , maka data tidak berdistribusi dengan normal.

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Nilai Signifikansi		Kesimpulan
	$\alpha$	Sig.	
5A	0,05	0,200	Normal
5B	0,05	0,200	Normal
5C	0,05	0,081	Normal

Tabel tersebut menunjukkan hasil uji normalitas data pada tiga kelas, yaitu 5A, 5B, dan 5C. Dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas 5A sebesar 0,200, kelas 5B sebesar 0,200, dan kelas 5C sebesar 0,081. Karena semua nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha$  (0,05), maka data pada ketiga kelas tersebut dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, data dari ketiga kelas memenuhi asumsi normalitas dan dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik selanjutnya.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian homogen atau tidak. Pada penelitian ini, kriteria pengujiannya adalah apabila nilai  $\text{Sig.} > 0,05$  maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila  $\text{Sig.} \leq 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas**

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
0,664	2	86	0,518

Tabel tersebut menghasilkan nilai  $Sig. 0,518 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen antar kelompok.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada setiap kelompok perlakuan. Analisis yang digunakan adalah satu jalur (One-Way ANOVA). Kriteria pengujian ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, apabila  $Sig. > 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang berarti tidak terdapatnya perbedaan signifikan, sedangkan apabila  $Sig. < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan.

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis**

	<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
<i>Between Groups</i>	607,088	2	303,544	4,042	0,021
<i>Within Groups</i>	6457,855	86	75,091		
Total	7064,944	88			

Pada tabel 4.6 nilai signifikansi sebesar 0,021 yang mengartikan bahwa nilai  $Sig. < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara ketiga kelompok tersebut. Dimana kelas 5C (kelas eksperimen) menunjukkan rata-rata tertinggi dibandingkan kelas lainnya.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian di atas terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam berpikir kreatif anatara kelas kontrol, kelas eksperimen dengan model pembelajaran PBL dan kelas eksperimen dengan pembelajaran PBL berbantu Wizer.me. Rata-rata nilai kelas eksperimen berbantu Wizer.me adalah yang tertinggi dari kelas lainnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL berbantu Wizer.me berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangunan datar. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan model PBL siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru melainkan juga dapat mencari tahu konsepnya melalui pemecahan masalah yang nyata. Langkah-langkah yang dilalui yaitu mengorentasikan masalah, mengorganisasikan peserta didik belajar, membimbing dalam mengekspor baik individu dan kelompok, membantu dalam mengembangkan jawaban dari permasalahan dan membantu dalam menganalisis serta mengevaluasi permasalahan. Langkah tersebut secara langsung dapat melatih aspek fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keunikan), dan elaboration (perincian ide) yang menjadi indikator berpikir kreatif.

Pengaruh positif dari pembelajaran PBL ini muncul dikarenakan dalam prosesnya terdapat kegiatan eksplorasi ide dan diskusi terbuka yang memberi ruang untuk siswa dapat mengembangkan ide tanpa batas. Sementara peran Wizer.me sebagai alat bantu, mengoptimalkan efektivitas pembelajaran PBL. Dengan menjadi media

pembelajaran digital yang menarik dan kreatif, menampilkan gambar dan vidio. Fitur-fitur pada Wizer.me dapat membantu siswa belajar secara visual dan mandiri sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi. Pengaruh yang signifikan pada pembelajaran PBL berbantu Wizer.me ada dikarenakan kombinasi antara pembelajaran berbasis masalah yang menantang dan media digital yang membantu eksplorasi ide siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dan Yuliati (2022) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong lahirnya ide-ide baru. Demikian pula, Gunawan dkk. (2022) menegaskan bahwa kombinasi PBL dengan teknologi memperkaya diskusi, memperluas wawasan siswa, dan menghasilkan solusi yang lebih variatif. Artinya, integrasi PBL dengan Wizer.me dapat mengoptimalkan proses pembelajaran kreatif dengan menekankan partisipasi aktif siswa.

Setelah dilakukan analisis data, diperoleh hasil uji One Way ANOVA dengan nilai signifikansi sebesar 0,021 ( $< 0,05$ ). Artinya terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara ketiga kelas, yaitu kelas kontrol, kelas eksperimen dengan model PBL, dan kelas eksperimen dengan model PBL berbantu Wizer.me. Kelas kontrol memperoleh rata-rata terendah, sedangkan kelas eksperimen dengan berbantu Wizer.me memperoleh rata-rata tertinggi. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa penerapan PBL, khususnya dengan integrasi media Wizer.me, berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya. Fadilah (2019) menyatakan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD melalui pembelajaran berbasis masalah pecahan. Penelitian Annurul Iqbal juga menunjukkan adanya pengaruh positif PBL terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Selain itu, Novelita & Darmansyah (2022) melaporkan bahwa penerapan PBL membuat siswa lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran. Kesamaan temuan ini memperkuat bukti bahwa PBL memang relevan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Temuan penelitian memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan. Pertama, guru perlu mengembangkan variasi model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas berpikir tingkat tinggi, salah satunya melalui PBL. Kedua, pemanfaatan media digital seperti Wizer.me harus terus didorong karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Ketiga, keberhasilan pembelajaran yang tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Wizer.me berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi luas bangun datar kelas V SDN 05 Bojongbata. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil posttest antara kelas kontrol, kelas eksperimen 1 (PBL tanpa media), dan kelas eksperimen 2 (PBL berbantu Wizer.me), di mana kelas eksperimen 2 memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dua kelas lainnya. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media Wizer.me lebih aktif, termotivasi, serta mampu menampilkan indikator berpikir kreatif seperti *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Dengan demikian, integrasi model PBL dengan media Wizer.me dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam memahami konsep matematika.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran PBL dengan media digital seperti Wizer.me dalam pembelajaran matematika, karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Guru juga perlu melakukan variasi soal dan memberikan ruang diskusi agar siswa dapat mengeksplorasi berbagai ide penyelesaian.
2. Siswa hendaknya memanfaatkan kesempatan belajar dengan aktif berpartisipasi dalam diskusi, mengerjakan lembar kerja interaktif, serta berani mencoba berbagai strategi dalam menyelesaikan soal. Hal ini akan melatih siswa untuk lebih fleksibel, orisinal, dan kreatif dalam berpikir.
3. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Penyediaan sarana prasarana seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat digital menjadi penting agar pembelajaran berbantu media interaktif dapat berjalan optimal.
4. Penelitian berikutnya dapat memperluas kajian dengan menerapkan model PBL berbantu media Wizer.me pada materi lain atau jenjang yang berbeda untuk melihat konsistensi pengaruhnya. Selain itu, penelitian dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau hasil belajar kognitif agar memberikan gambaran lebih menyeluruh tentang efektivitas model ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, Giatma Dwijuna, and Neni Nur Laili Ersela Zain. “Pemeriksaan Uji Kenormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro-Wilk.” *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Aprinastuti, Christiyanti. *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book, 2023.
- Ardi isnanto, Bayu. “Peningkatan Kreativitas Sisea Dengan Menggunakan Metode Praktikum Membatik Pada Mata Pelajaran SBdP Di SDN 02 Nambangan.” *Detikproperti* 08 (2023): 119–21.
- Arikunto, S. *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Guru Program*. Yogyakarta, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Ayunda, Vena, Ramadhani Putri, and Delia Indrawati. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga Dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.Me Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9 (2021): 3542–50.
- Berlianti, Dassy Fitria, Ashfa Al Abid, and Arcivid Chorynia Ruby. “Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 1861–64.
- Cahya, Ica, Tri Suci, Beni Yusepa, and Ginanjar Putra. “Dampak Model Problem Based Learning Berbantuan Wizer . Me Terhadap Resiliensi Matematis Siswa” 7, no. 3 (2024): 275–82.
- Endah Wahyuni. “Bangun Datar SD V,” 2021.
- Fanani, Natasya Amelia, Arisonna Dia, Indah Sari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, and Penguatan Karakter. “ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam” 1, no. 2 (2024): 21–32. <https://doi.org/10.8734/SINDORO.v1i2.365>.
- Habie, Iin Ardila, Abdul Haris Panai, and Andi Marshanawiah. “Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Berbasis Wizer . Me Pada Materi Luas Persegi Dan Luas Persegi Panjang Pada Siswa Sekolah Dasar” 7, no. 2 (2024): 913–25.

- Ihsan, and Dzaky Satria. “Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah ( Problem - Based Learning ) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP )” 02, no. 02 (2024): 562–68.
- Kim, Kyung Hee. “The Torrance Tests of Creative Thinking - Figural or Verbal: Which One Should We Use?” *Creativity. Theories – Research - Applications* 4, no. 2 (2017): 302–21. <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0015>.
- Kusumastuti, Sri Yani, Nurhayati Nurhayati, Aekram Faisal, Dwi Hartini Rahayu, and Hartini Hartini. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penulisan Untuk Karya Ilmiah Terbaik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Prasetya, Cyndi, Ika Meysari, Gadis Geubrina, Cut Kumala Sari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Samudra, dkk. “PARTA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Penyusunan E-LKPD Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terintegrasi Wizer . Me Di Sekolah Dasar Pendahuluan” 5 (2024): 122–33.
- Prayogi, Arditya, and M Arif Kurniawan. “Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif : Suatu Telaah Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional” 1 (2024): 30–37.
- Rahma, Ary Analisa, and Indro Wicaksono. “Efektivitas Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Kalor.” *Journal on Education* 05, no. 03 (2023): 5668–79.
- Rizkyillah, Muhammad Sadam, Jocelin Agrippina Angwen, Nabil Abdurrahman, Rudy Prihantoro, Rina Febriana, and Kata Kunci. “Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMK : Kajian Kualitatif Menuju Indonesia Emas 2045 Pendahuluan” 1 (2024): 122–32.
- Rosita, Kholimatu, and Ulfah Mufliahah. “Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan E-Modul Terintegrasi Game Based Learning.” *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 2024, 427–36. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/3717>.
- Safitri. “Pengembangan Media Bahan Ajar E-Lkpd Interaktif Menggunakan Website Wizer.Me Pada Pembelajaran Ips Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II.” *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2022): 22–29.
- Saputra, Wandi, Feri Tiona Pasaribu, and Yelli Ramalisa. “Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Stem Menggunakan Plotagon Studio Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma Islam Al-Falah Kota Jambi.” *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 8, no. 2 (2024): 7–19.

Saragih, Edward Dohardo. "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panei Tahun Ajaran 2023/2024," 2023.

Saragih, Vaulina Br, Pembuatan Sistem, Pendukung Keputusan, Penentuan Pemilihan, and Siswa Berprestasi. "Siswa Berprestasi Dengan Metode Saw" 1, no. 2 (2022): 1–10.

Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2017.  
———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2019.

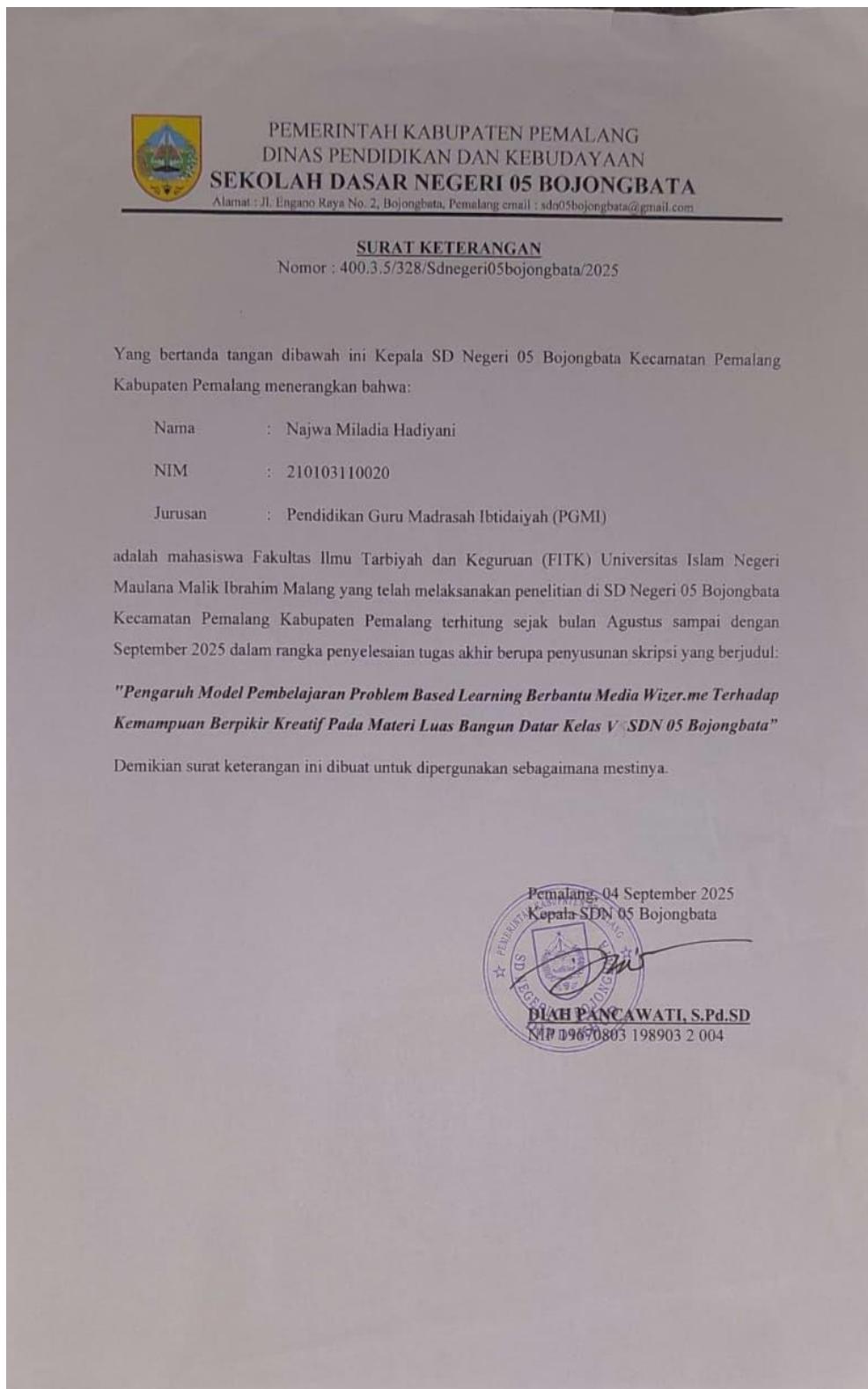
Waluyo edy, Septian Ahmad, Jerilian Ega. "Analisis Data Sampel Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Pendapatan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T." *Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 30218365 (2024): 775–85.

## LAMPIRAN

## **Lampiran 1 Surat Izin Penelitian**

	<p style="text-align: center;"><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b>  <b>FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN</b>          Jalan Gajayana 60, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http://fitk.uin-malang.ac.id</a>, email : fitk@uin-malang.ac.id</p>													
	Nomor : 2460/Un.03.1/TL.00.1/08/2025 Sifat : Penting Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	26 Agustus 2025												
<p>Kepada</p> <p>Yth. Kepala SDN 05 Bojongbata          di          Kabupaten Pemalang</p> <p><b>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</b></p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Najwa Miladiah Hadiyani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 210103110020</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Ganjil - 2025/2026</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>: Agustus 2025 sampai dengan November 2025 (3 bulan)</td> </tr> </table> <p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.</p> <p><b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b></p> <div style="text-align: right;">            Muhammad Walid, MA          NIP. 19730823 200003 1 002       </div> <p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yth. Ketua Program Studi PGMI</li> <li>2. Arsip</li> </ol>			Nama	: Najwa Miladiah Hadiyani	NIM	: 210103110020	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata	Lama Penelitian	: Agustus 2025 sampai dengan November 2025 (3 bulan)
Nama	: Najwa Miladiah Hadiyani													
NIM	: 210103110020													
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)													
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026													
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata													
Lama Penelitian	: Agustus 2025 sampai dengan November 2025 (3 bulan)													

## Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian



### Lampiran 3 Modul Ajar Model *Problem Based Learning* (PBL)

MODUL AJAR MATEMATIKA	
A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Najwa Miladia Hadiyani
Institusi	SDN 05 Bojongbata
Mata Pelajaran	Matematika
Topik	Bangun Datar
Materi Pokok	Luas bangun datar
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase / Kelas	C / V
Tahun Pelajaran	2024 / 2025
Semester	2 ( Genap )
Alokasi Waktu	2JP x 35 menit
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i>
Metode	Tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan
Jumlah Peserta Didik	31
Profil Pelajar Pancasila	1. Bergotong-royong 2. Kreatif
Alat dan Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wizer.me (LKPD “ Lapangan Impianku dari Bangun Datar” )</li> <li>• Laptop</li> <li>• Proyektor</li> </ul>
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memahami satuan panjang cm, m, dan mm.</li> <li>• Peserta didik menganal ciri-ciri bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan jajargenjang.</li> <li>• Peserta didik memahami konsep luas secara umum.</li> </ul>	
C. KOMPONEN INTI	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
Pada akhir fase C peserta didik dapat menghitung keliling dan luas berbagai bangun datar ( segitiga, segiempat, dan segi banyak ) serta gabungannya,	

memahami karakteristik bangun datar, serta mengidentifikasi dan mengonstruksi bangun ruang dan gabungannya.

## 2. Tujuan Pembelajaran

- 1 Peserta didik mampu menjelaskan konsep luas bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan jajargenjang.
- 2 Menggunakan informasi dalam soal kontekstual untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar.
- 3 Mengembangkan kreativitas dalam membuat desain atau solusi dari masalah kehidupan sehari-hari.
- 4 Menyajikan hasil diskusi dan solusi dalam bentuk presentasi/tulisan.

## 3. Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat menyelesaikan masalah sehari hari yang berkaitan dengan bangun datar secara kreatif

## 4. Kegiatan Pembelajaran

### A. Kegiatan Awal ( 15 Menit )

- 1 Peserta didik menjawab salam dari guru
- 2 Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- 3 Guru mengkondisikan kelas dan memastikan peserta didik siap untuk belajar
- 4 Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- 5 Peserta didik dan guru menyanyikan lagu “Indonesia Raya”
- 6 Guru membuka pembelajaran
- 7 Guru mengecek kesiapan belajar peserta didik
- 8 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 9 Guru mengaitkan materi dari pertemuan sebelumnya (apersepsi)

"Anak-anak, kemarin kita sudah belajar mengenal berbagai bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Kalian pasti masih ingat bagaimana cara menghitung keliling dari bangun-bangun tersebut, bukan?"

Hari ini, kita akan melanjutkan pembelajaran kita dengan mempelajari bagaimana cara menghitung luas dari bangun datar tersebut. Kalau keliling digunakan untuk mengetahui panjang sisi luar suatu bangun, maka luas digunakan untuk mengetahui seberapa besar bidang di dalamnya. Kira-kira, kalau kita ingin memasang ubin di lantai, yang perlu dihitung itu keliling atau luas, ya?"

- 10 Guru memberikan pertanyaan pemantik dengan permainan "tebak bentuk"
- Guru menyiapkan beberapa potongan kertas berbentuk bangun datar (bisa persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang, jajar genjang)
  - Guru menyembunyikan dan memberi petunjuk secara bertahap, misalnya :
 

“ Aku punya 4 sisi yang sama panjang dan 4 sudut siku-siku, siapakah aku?”

“Aku hanya punya satu sisi lengkung, tanpa sudut, Siapa aku ?”
  - Siswa menebak nama bangun datarnya
  - Guru menunjukkan bentuknya setelah ditebak

## B. Kegiatan Inti (45 menit)

### FASE 1 : Orientasi masalah Mengamati dan Menanya

- Guru menampilkan pemasalahan kontekstual. Permasalahan kontekstual yang disajikan guru adalah mengenai pembangunan taman bermain di lingkungan sekolah. Siswa diminta berperan sebagai "tim perancang taman" yang harus menyusun rancangan bentuk taman dengan bagian-bagian tertentu (lapangan, jalan setapak, tempat duduk) yang terdiri dari berbagai bangun datar. Siswa harus menentukan bentuk-bentuk yang akan digunakan dan menghitung luasnya, agar perencanaan pembangunan taman sesuai dengan luas lahan yang tersedia.



- Guru menayangkan lantai keramik dengan bentuk bangun datar. Peserta didik Menyimak tayangan gambar berikut.



- Pertanyaan pemantik :
  - 1 “Apakah kalian tahu, bagaimana kita bisa menghitung luas suatu area? Sebutkan sebanyak mungkin cara untuk menghitung luas suatu area!” (**Flexibility**)
  - 2 “Berdasarkan gambar, ubin membentuk bangun datar apa?” Bisakah kalian menyebutkan benda disekitar kalian yang berbentuk seperti ubin tersebut?” (**Fluency**)
- Siswa menjawab secara bebas dan masuk ke kelompok kecil (3-4 orang)
- Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa.
- Guru membagikan tautan wizer.me berisi pengantar soal masalah konstektual  
: <https://app.wizer.me/learn/BNBT5X>
- Peserta didik mengerjakan masalah konstektual menggunakan laptop

#### FASE 2 : Mengorganisasi dan Merencanakan

- Siswa menganalisis soal dalam wizer.me seperti : “Buatlah rancangan desain untuk taman sekolahmu dengan bentuk bangun datar kombinasi yang belum pernah kamu lihat”. (**Originality**)
- Siswa mendiskusikan informasi yang diketahui, apa yang harus dicari dan rumus apa yang digunakan. (**Elaboration**)
- Menuliskan strategi solusi di wizer.me

**FASE 3 : Menyelidiki dan Menyelesaikan Masalah**

- Siswa menyelesaikan tantangan menghitung luas dari bangun datar yang dirancang
- Menjelaskan proses perhitungan (Wizer.me atau lembar kerja)
- Guru berkeliling sebagai fasilitator, memberi umpan balik

**FASE 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil**

- Setiap kelompok memperesentasikan solusi/desain taman atau lantai mereka, lengkap dengan langkah perhitungannya.
- Kelompok lain memberikan pertanyaan dan saran

**FASE 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi**

- Guru memberi umpan balik formatif, lalu meminta siswa merefleksi di wizer.me :
  - 1 “Apa yang kamu pelajari?”
  - 2 “Apa yang paling menantang?”
  - 3 “Bagaimana kamu mengatasi tantangan itu?” .

**C. Kegiatan Penutup ( 10 Menit )**

- Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan hasil belajar pada pertemuan ini
- Peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk diambil penilaian
- peserta didik menjelaskan hal-hal yang sudah dipahami dan hal-hal yang belum dipahami (Refleksi)
- Guru menyampaikan apresiasi atas kerjasama dan semangat peserta didik dalam belajar ( Apresiasi)
- Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama sesuai kepercayaannya masing-masing

**5. Asesmen**

- a Jenis Asesmen
  - 1) Asessmen Formatif ( Hasil Lembar Kerja Peserta didik )
- b Bentuk Asesmen
  - 1) Sikap (Profil Pelajar Pancasila ) : Observasi
  - 2) Pengetahuan : Tes Tertulis

## 6. Pengayaan dan Remidial

### 1 Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata akan diberi kesempatan menampilkan hasil proyek pada pameran mini bangun datar di kelas atau dipublikasikan melalui wizer.me.

### 2 Remidial

Peserta didik remidial akan mengikuti tes ulang singkat berbasis latihan kontekstual untuk memastikan penguasaan konsep dasar.

## 7. Lampiran

1 LKPD “Lapangan Impian dari Bangun Datar”

2 Kisi-kisi Soal Evaluasi

3 Soal Evaluasi

## 8. Glosarium

- Bangun datar adalah Bangun dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi. Contohnya : persegi, segitiga, dan jajargenjang
- Persegi adalah bangun datar yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku
- Persegi panjang adalah bangun datar dengan dua pasang sisi sejajar yang panjangnya tidak sama dan empat sudut siku-siku
- Segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut
- Jajargenjang adalah bangun datar yang memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang
- Luas adalah ukuran besar suatu permukaan bidang, dihitung dengan satuan persegi
- Keliling adalah jumlah panjang semua sisi luar dari suatu bangun datar
- Simetri lipat adalah jumlah lipatan yang dapat membagi bangun datar menjadi dua bagian yang sama besar
- Kontekstual adalah berkaitan dengan kehidupan nyata atau situasi sehari-hari

- Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks untuk belajar konsep dan keterampilan
- Wizer.me adalah platform digital untuk membuat lembar kerja interaktif yang dapat diakses online
- Profil Pelajar Pancasila adalah karakter siswa yang mencerminkan nilai-nilai pancasila, seperti gotong royong kreatif, kritis, mandiri, dll

## 9. Daftar Pustaka

- 1 Kemendikbudristek. (2021). *Capaian Pembelajaran SD/MI Fase C Kurikulum Mereka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- 2 Kemendikbud. (2018). *Buku Guru dan Siswa Matematika Kelas 5 SD/MI Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 3 Wizer.me. (2025). *Interactive Worksheets for Students*. Diakses dari <https://app.wizer.me/learn/BNBT5X>

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Wali Kelas

### 1. Asesmen Formatif ( Hasil Lembar Kerja Peserta didik )

Aktivitas	Soal	Skor Maksimal
1	Menurutmu, mengapa kita perlu menghitung luas dalam kehidupan sehari-hari?	10
2	Hitung luas bangun datar berikut ! <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persegi dengan sisi 12 cm</li> <li>• Persegi panjang dengan panjang 18 cm dan lebar 10 cm</li> <li>• Segitiga dengan alas 20 cm dan tinggi 15 cm</li> <li>• Jajar genjang dengan alas 25 cm dan tinggi 12 cm</li> </ul>	30
3	Bangun datar apa saja yang kamu lihat dalam gambar diatas?	10
4	Rancanglah sebuah taman sekolah sederhana harus menggunakan minimal 3 jenis bangun datar. Buat desain taman dengan ukuran maksimal panjang 10 m dan lebar 6 m. Pastikan setiap bangun datar memiliki ukuran yang sesuai dan fungsinya jelas!	25
5	Jelaskan bagian taman! Bangun datar apa saja yang kamu gunakan?	10
6	Apa tantangan yang kamu hadapi saat merancang taman? Bagaimana kalian menyelesaikannya?	15
<b>Total Skor Maksimal</b>		<b>100 Poin</b>

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Skor yang diperoleh}) \times 100}{100}$$



## 2. Asesmen Sikap

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Instrumen Penilaian : Penilaian sikap
- c. Karakter : Gotong Royong, Kreatif
- d. Contoh Instrumen :

Aspek yang Dinilai	Nilai	Kategori	Indikator
Gotong Royong	4	Sangat Baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selalu aktif bekerja sama dan membagi tugas secara adil</li> <li>• Sering membantu anggota lain tanpa diminta</li> <li>• Membangun suasana kerja kelompok yang positif</li> </ul>
	3	Baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerja sama dengan baik dan mau membantu jika diminta</li> <li>• Terlibat dalam diskusi kelompok dan mendukung teman</li> </ul>
	2	Cukup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kadang berpartisipasi tetapi kurang konsisten</li> <li>• Cenderung fokus pada tugas sendiri tanpa peduli kelompok</li> </ul>
	1	Kurang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menunjukkan semangat kerja sama</li> <li>• Menarik diri dari aktivitas kelompok</li> </ul>
Kreatif	4	Sangat Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan ide orisinal dan solutif secara konsisten</li> <li>• Mampu membuat desain yang unik dan berbeda dari kelompok lain</li> <li>• Mengembangkan ide sendiri dan kelompok secara aktif</li> </ul>
	3	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan ide yang relevan dan logis</li> <li>• Mampu berkontribusi dalam mencari solusi</li> <li>• Berani mencoba pendekatan baru</li> </ul>
	2	Cukup Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan ide, namun masih terbatas atau mengikuti orang lain</li> <li>• Kurang eksploratif, namun tetap berpartisipasi</li> </ul>
	1	Kurang Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menunjukkan upaya untuk menyampaikan ide</li> <li>• Pasif dan hanya mengikuti keputusan kelompok tanpa kontribusi</li> </ul>

No	Nama Peserta didik	Skor Gotong Royong				Skor Kreatif				Jumlah	Nilai Rata- rata
		4	3	2	1	4	3	2	1		
1											
2											
3											
4											
5											

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{(\text{Skor Kreatif} + \text{Skor Gotong Royong})}{2}$$

### 3. Asesmen Pengetahuan

- a. Teknik Penilaiaian : Tes Essay
- b. Instrumen Penilaian : Penilaian Pengetahuan
- c. Karakter : Mampu Mengerjakan Latihan soal
- d. Contoh Instrumen :

No	Kategori	Deskripsi Penilaian	Skor
1	Sangat Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban sangat orisinal, bukan hasil meniru</li> <li>• Menampilkan pemikiran yang unik dan logis</li> <li>• Menggunakan pendekatan yang tidak biasa tapi tepat (misalnya cara menghitung, desain, atau alasan)</li> <li>• Gambar dan perhitungan jelas dan menyatu dengan penjelasan</li> </ul>	4
2	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban orisinal dan logis</li> <li>• Menjawab dengan pemikiran sendiri, meskipun belum sangat mendalam</li> <li>• Gambar atau solusi cukup tepat dan mendukung penjelasan</li> </ul>	3
3	Cukup Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban masih umum atau mengikuti contoh yang biasa</li> <li>• Ada upaya berpikir mandiri, tapi masih terbatas atau belum konsisten</li> <li>• Penjelasan kurang menyatu dengan perhitungan atau gambar kurang jelas</li> </ul>	2
4	Kurang kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban terkesan meniru atau asal-asalan</li> <li>• Tidak menunjukkan pemikiran sendiri</li> <li>• Tidak menyertakan gambar / perhitungan padahal diminta</li> </ul>	1

No	Nama peserta didik	Soal No 1	Soal No 2	Soal No 3	Soal No 4	Total Skor	Nilai Akhir	Kategori
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

- Jumlah Soal = 4
- Skor Maksimal per soal = 4 poin
- Total Skor Maksimal = 16 poin

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Total Skor})}{16} \times 100$$

## Lampiran 4 LKPD “LAPANGAN IMPIANKU”

(Link Preview LKPD di Wizer.me : <https://app.wizer.me/learn/BNBT5X>

**Lembar Kerja Peserta Didik**

Subject: Mathematics  
Class/Semester: V/2  
Topik : Luas Bangun Datar

Tuliskan identitasmu di bawah ini !

Nama Anggota Kelompok

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows 10

Baalah soal berikut ini dengan seksama, kemudian selesaikan persoalan-persoalan yang ada di bawah!



Menurutmu, mengapa kita perlu menghitung luas suatu bangun datar dalam kehidupan sehari-hari?

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows 10

Hitung Luas bangun datar berikut!

- Persegi dengan sisi 12 cm
- Persegi panjang dengan panjang 18 cm dan lebar 10 cm
- Segitiga dengan alas 20 cm dan tinggi 15 cm
- Jajar genjang dengan alas 25 cm dan tinggi 12 cm

Write your answer...

Answer recorder (optional) -

Bangun datar apa saja yang kamu lihat gambar diatas?

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows 10

Jelaskan bagian-bagian tamanmu bangun datar apa saja yang kamu gunakan ?

*Write your answer...*

**Answer recorder (optional) -**

Apa tantangan yang kamu hadapi saat merancang taman? Bagaimana kalian menyelesaikannya?

*Write your answer...*

Activate Windows  
Go to Settings to activate 

menyelesaikannya?

*Write your answer...*

**Answer recorder (optional) -**

**Apakah kamu merasa pembelajaran ini membantu memahami luas bangun datar? jelaskan!**

*Write your answer...*

**Answer recorder (optional) -**

Activate Windows  
Go to Settings to activate 

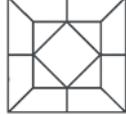
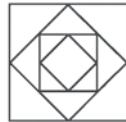
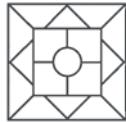
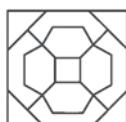
## Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal

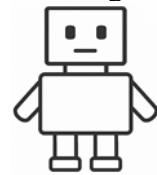
### KISI-KISI SOAL & SOAL EVALUASI BANGUN DATAR

**CP:** Pada Akhir fase C peserta didik dapat menghitung keliling dan luas berbagai bangun datar (Segitiga, Segiempat, dan Segi banyak) serta gabungannya, memahami karakteristik bangun datar, serta mengidentifikasi dan mengonstruksi bangun ruang dan gabungannya.

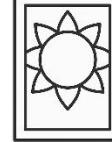
- TP:**
1. Menjelaskan dan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar (jumlah sisi, sudut, simetri, dan kesebangunan).
  2. Menghitung keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajargenjang) dengan tepat.
  3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang melibatkan perhitungan keliling dan luas bangun datar.
  4. Mendesain gabungan bangun datar dan menentukan keliling serta luasnya.
  5. Menyampaikan penalaran secara kreatif dan logis melalui desain, gambar, dan soal cerita yang melibatkan konsep luas.

Indikator Berpikir Kreatif	ATP	Indikator Butir Soal	Soal	Pembahasan	Skor
<i>Fluency, Fleksibility,</i>	Siswa dapat mendesain motif	Menyusun pola ubin	Kamu diminta membuat motif ubin lantai yang unik. Setiap	<b>Soal Nomer 1</b> Jawaban : • Ubin I	4

<i>Originality, Elaborasi</i>	ubin menggunakan 4 jenis bangun datar berbeda.	menggunakan sifat bangun datar	<p>motif ubin harus tersusun dari minimal 4 jenis bangun datar yang berbeda. Buatlah minimal 4 motif ubin dengan bentuk pola yang berbeda-beda, gambarkan, dan jelaskan alasannya!</p>	<p></p> <p><b>Alasan:</b> saya membuat ubin ini karena bentuk persegi dan belah ketupatnya bisa di susun rapi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ubin II</b> </li> <li>• <b>Ubin III</b> </li> <li>• <b>Ubin IV</b> </li> </ul> <p><b>Alasan :</b> saya memilih bentuk ini karena ada peregi besar diluar dan persegi kecil didalam. Jadi kelihatan seperti bertingkat dan bisa jadi hiasan lantai yang indah.</p> <p><b>Alasan :</b> saya mendesain ubin ini dengan menaruh lingkaran di tengah supaya keliatan unik. Bentuk segitiga di sekelilingnya bisa menyatu kalau disusun banyak ubin.</p>	
-------------------------------	--	--------------------------------	--	---	--

				<b>Alasan :</b> saya membuat bentuk segi banyak di tengah supaya ubinnya tidak membosankan. Kalau disusun berjajar, hasilnya seperti pola bintang.	
<i>Fluency, Flexibility, Originality, Elaborasi</i>	Siswa dapat merancang mainan dengan gabungan dari bangun datar.  3	Merancang mainan dengan gabungan dari bangun datar	Jika kamu diminta merancang mainan yang tersusun dari gabungan minimal 3 bangun datar, mainan seperti apa yang kamu buat? Buatlah minimal 4 mainan yang berbeda, Gambarkan dan jelaskan alasannya!	<p>Jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancangan 1 (layang-layang)</li> </ul>  <p>Alasan: Aku memilih layang-layang karena bentuknya mudah dibuat dari bangun datar. Layang-ayang juga bisa dimainkan di luar rumah dan bisa terbang tinggi di udara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancangan 2 (Robot kertas) :</li> </ul>  <p>Alasan: aku memilih robot kertas karena aku suka robot. Bentuknya lucu dan bisa dibuat dari kotak-kotak dan lingkaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancangan 3 (Mobil-mobilan)</li> </ul> 	4

				<p>Alasan: aku memilih mobil-mobilan karena bisa didorong main bareng teman. Bentuknya dari persegi panjang dan lingkaran untuk rodanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rancangan 4 (Kapal Kertas)</li> </ul>  <p>Alasan: aku memilih kapal kertas karena bisa dimainkan di air, misalnya di bak mandi atau selokan. Bentuknya dari segitiga dan persegi panjang. Jadi, gampang dilipat.</p>	
<i>Fluency, Flexibility, Originality, Elaborasi</i>	Siswa dapat membuat dan menyelesaikan soal cerita yang melibatkan perhitungan luas bangun datar.	Membuat soal cerita sendiri terkait luas bangun datar	Buatlah soal cerita sendiri yang melibatkan perhitungan luas bangun datar minimal 4 soal cerita! Serta jelaskan alasanya!	<p><b>Jawaban :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebuah kamar tidur berbentuk persegi yang memiliki panjang sisi 4 meter. Jika pak budi ingin memasang karpet diseluruh lantai kamar, berapa luas karpet yang dibutuhkan?</li> </ol> <p><b>Alasan:</b> karena karpet kamar perlu dihitung luasnya agar tau ukurannya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Ibu membuat hiasan dinding berbentuk segitiga siku-siku. Panjang alas hiasan tersebut 30 cm dan tingginya 40 cm. Berapa luas hiasan dinding yang dibuat ibu?</li> </ol> <p><b>Alasan:</b> hiasan dinding berbentuk segitiga dibuat untuk dekorasi</p>	4

				<p>3. Sebuah taman kota memiliki kolam air mancur berbentuk lingkaran dengan jari-jari 7 meter. Berapakah luas permukaan kolam tersebut yang akan dihias dengan lampu?</p> <p><b>Alasan:</b> kolam lingkaran dihias lampu sehingga perlu luas permukaan</p> <p>4. Pak Lukman memiliki sebidang tanah berbentuk trapesium. Sisi sejajar tanah tersebut memiliki panjang 10 meter dan 14 meter. Jarak antara kedua sisi sejajar tinggi adalah 8 meter. Berapa luas total tanah yang dimiliki pak Lukman?</p> <p><b>Alasan:</b> tanah trapesium dihitung luasnya agar pemiliknya tahu hasil luas tanahnya</p>	
<i>Fluency, Fleksibility, Originality, Elaborasi</i>	Siswa dapat mendesain motif karpet menggunakan 4 jenis bangun datar dengan pertimbangan estetika & fungsi.	Mendesain motif karpet dengan bangun datar.	Jika kamu seorang desainer yang diminta mendesain motif karpet lantai yang unik dengan menggunakan gabungan minimal 4 bangun datar. Buatlah minimal 3 rancangan motif karpet yang unik, gambarkan dan jelaskan alasannya!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karpet 1</li> </ul>  <p><b>Alasan:</b> saya membuat karpet ini dengan gambar seperti matahari. Menurut saya bagus karena terlihat cerah dan bisa jadi hiasan yang menarik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karpet 2</li> </ul>	4



**Alasan:** saya memilih karpet ini dengan pola garis zig-zag supaya kelihatan berbeda. Bentuknya sederhana tapi unik, jadi karpetnya tidak membosankan.

- Karpet 3



**Alasan:** saya mendesain karpet dengan lingkaran kecil ditengah dan belah ketupat diluar. Bentuk ini membuat karpet terlihat rapi dan indah jika dilihat.

- Karpet 4



**Alasan:** saya membuat karpet ini dengan lingkaran besar didalam belah ketupat. Saya suka karena bentuknya seperti berpola dan bisa dijadikan hiasan lantai.

## Lampiran 6 Lembar Jawaban Posttest

Soal Evaluasi Bangun Datar 93

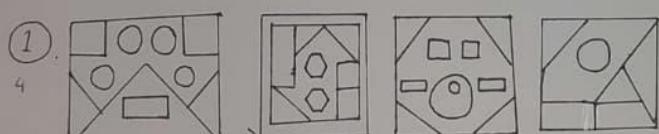
**Nama : Dian Ariska Fairuz**  
**Kelas : 5C**  
**No Absen : 11**

Tulishlah penyelesaian soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan jelas!

1. Kamu diminta membuat motif ubin lantai yang unik. Setiap motif ubin harus tersusun dari minimal 4 jenis bangun datar yang berbeda. Buatlah minimal 4 motif ubin dengan bentuk pola yang berbeda-beda, gambarkan, dan jelaskan alasannya!
2. Jika kamu diminta merancang mainan yang tersusun dari gabungan minimal 3 bangun datar, mainan seperti apa yang kamu buat? Buatlah minimal 4 mainan yang berbeda, Gambarkan dan jelaskan alasannya!
3. Buatlah soal cerita sendiri yang melibatkan perhitungan luas bangun datar minimal 4 soal cerita! Serta jelaskan alasannya!
4. Jika kamu seorang desainer yang diminta mendesain motif karpet lantai yang unik dengan menggunakan gabungan minimal 4 bangun datar. Buatlah minimal 3 rancangan motif karpet yang unik, gambarkan dan jelaskan alasannya!

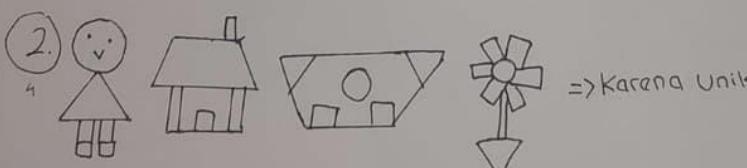
Jawaban

**1.**



=> Karena lucu

**2.**



=> Karena Unik

**3.**

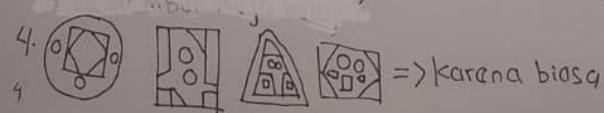
1. Ibu mempunyai 2 bangun datar persegi panjang panjangnya 5 cm

2. Labarnya 3 cm berapa luas 2 bangun datar tersebut?

- Ibu ingin membuat hiasan dinding persegi. 1 hiasan persegi sisi 5 cm berapa sisi yang harus ibu buat

- Ayah membeli pintu berbentuk persegi panjang panjangnya 3 M  
tingginya 5 M. berapa jumlah keseluruhan pintu?

**4.**



=> Karena biasa

## Lampiran 7 Lembar Validasi Modul Ajar dan LKPD

**LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR & LKPD**

Nama Validator: **DIMAS FEMY SADANGKO M.Pd**  
NIP: **19900410 202341092**  
Unit Kerja : **TADRIS MATEMATIKA**  
Bidang Keahlian : **EDUKASI MATEMATIKA**

**A. Judul Penelitian**  
Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Wizer.me terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V SDN 05 Bojongbata

**B. Tujuan**  
Untuk memastikan bahwa isi materi dalam modul ajar dan LKPD sudah sesuai dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD

**C. Petunjuk Penilaian**

- Berilah tanda centang (v) pada table skala penilaian soal sesuai dengan panduan penilaian berikut :

Skor	Keterangan
4	Sangat baik ( sesuai, jelas, tepat guna, operasional)
3	Baik ( sesuai, jelas, tepat guna, tidak operasional )
2	Kurang baik (sesuai, jelas, kurang tepat, tidak operasional )
1	Sangat kurang (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat, tidak operasional )

- Apabila ada komentar atau saran yang diberikan, mohon dituliskan secara langsung pada tempat yang disediakan

**D. Aspek Penilaian Instrumen**

No	Komponen Modul	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
				1	2	3	4
1	Identitas Modul	Kejelasan Identitas	Informasi lengkap (mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu, dll.)	✓			
2	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan TP	Tujuan Pembelajaran sesuai CP dan mencangkup unsur-unsur berpikir kreatif (kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi)	✓			
3	Sintaks PBL	Kesesuaian penerapan sintaks PBL	Langkah-langkah PBL diterapkan utuh dan terstruktur ( orientasi masalah, pengumpulan data, penyelidikan, penyajian, refleksi)	✓			
4	Aktivitas Pembelajaran	Stimulasi Kreativitas	Aktivitas mendorong siswa berpikir divergen, mengeksplorasi solusi, dan memunculkan ide-ide orisinal	✓			

5	Materi Ajar	Kesesuaian materi isi	Materi luas sesuai kurikulum dan kontekstual bagi siswa SD	✓
6	LKPD	Dukungan terhadap berpikir kreatif	LKPD berisi soal terbuka, pemecahan masalah kontekstual, dan ruang eksplorasi ide	✓
7	Asesmen	Penilaian berpikir kreatif	Asesmen memilai indikator kreativitas (kelancaran, fleksibilitas, orinalitas, elaborasi ) dan sesuai tujuan	✓
8	Bahasa dan Format	Keterbacaan dan kerapian	Bahasa komunikatif, sesuai usia, dan format menarik dan rapi	✓
9	Kelayakan secara keseluruhan	Keterpaduan modul dan LKPD	Modul / LKPD utuh, aplikatif, dan mendukung PBL serta kreativitas siswa	✓

#### E. Penilaian Umum

Berdasarkan hasil penilaian terhadap seluruh komponen modul ajar dan LKPD yang meliputi kesesuaian materi, penerapan model problem based learning (PBL) serta pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa :

- ✓ Centang saah satu pilihan berikut
- o Modul ajar dan LKPD **sangat valid**, layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.
- ✓ Modul ajar dan LKPD **valid**, layak digunakan dengan sedikit revisi.
- o Modul ajar dan LKPD **cukup valid**, perlu dilakukan beberapa perbaikan sebelum digunakan.
- o Modul ajar dan LKPD **kurang valid**, tidak layak digunakan sebelum direvisi secara menyeluruh.

#### F. Komentar dan Saran

Perhatikan catatan pada naskah!

Malang, 09 - 08 - 2025

Validator

DIMAS FEMY SASONGKO

## Lampiran 8 Lembar Validasi Soal Essay

No	Aspek yang diamati	Nomor soal			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian hasil				✓
2.	Kejelasan petunjuk penggerjaan soal				✓
3.	Kejelasan maksud dari soal				✓
4.	soal memiliki informasi yang cukup untuk diselesaikan				✓
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia				✓
6.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓
7.	Rumusan kalimat soal komunikatif dan menggunakan bahasa yang sederhana bagi peserta didik				✓
8.	Mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang dikenal peserta didik				✓

**Kesimpulan validator/penilai**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda

**A. Soal Essay ini :**

- 1 Tidak Baik
- 2 Kurang baik
- 3 Cukup baik
- 4 Baik
- 5 Sangat baik

**B. Soal Essay ini :**

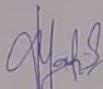
- 1 Dapat digunakan tanpa revisi
- 2 Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3 Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4 Belum dapat digunakan

**C. Komentar dan Saran**

Pertanyaan: Tukar tipe / pertambahan penilaian  
telah diperbaiki instrumen bisa digunakan untuk  
pengambilan data

Malang, 25 - 8 - 2025

Validator

  
(...Dr. Manhawati....)

## Lampiran 9 Hasil Uji Validasi

### Correlations

		Correlations						
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	-,311	,331	,292	,437*	,002	,465**
	Sig. (2-tailed)		,089	,069	,111	,014	,991	,008
	N	31	31	31	31	31	31	31
Soal_2	Pearson Correlation	-,311	1	,184	-,200	,071	,213	,506**
	Sig. (2-tailed)	,089		,321	,281	,703	,250	,004
	N	31	31	31	31	31	31	31
Soal_3	Pearson Correlation	,331	,184	1	-,017	,226	-,124	,425*
	Sig. (2-tailed)	,069	,321		,929	,222	,508	,017
	N	31	31	31	31	31	31	31
Soal_4	Pearson Correlation	,292	-,200	-,017	1	-,045	,175	,455*
	Sig. (2-tailed)	,111	,281	,929		,808	,347	,010
	N	31	31	31	31	31	31	31
Soal_5	Pearson Correlation	,437*	,071	,226	-,045	1	-,008	,432*
	Sig. (2-tailed)	,014	,703	,222	,808		,968	,015
	N	31	31	31	31	31	31	31
Soal_6	Pearson Correlation	,002	,213	-,124	,175	-,008	1	,510**
	Sig. (2-tailed)	,991	,250	,508	,347	,968		,003
	N	31	31	31	31	31	31	31
Total	Pearson Correlation	,465**	,506**	,425*	,455*	,432*	,510**	1
	Sig. (2-tailed)	,008	,004	,017	,010	,015	,003	
	N	31	31	31	31	31	31	31

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

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

**Lampiran 10 Data Nilai Posttest Kelas 5A**

No	Nama	Nilai Posttest	Kategori
1	A.R.	68	Cukup Kreatif
2	A.A.R.	68	Cukup Kreatif
3	A.A.P.	63	Cukup Kreatif
4	A.S	83	Kreatif
5	A.T.A	68	Cukup Kreatif
6	A.A.R.	63	Cukup Kreatif
7	A.	81	Kreatif
8	A.G.H.P.	55	Cukup Kreatif
9	C.T.P.R.	53	Kurang Kreatif
10	D.A.	85	Sangat Kreatif
11	D.A.	55	Cukup Kreatif
12	F.R.	58	Cukup Kreatif
13	F.D.P.	71	Kreatif
14	J.M.	66	Cukup Kreatif
15	J.A.S.	64	Cukup Kreatif
16	K.	76	Kreatif
17	L.S.P.	70	Kreatif
18	M.P.S.	81	Kreatif
19	M.A.R.	68	Cukup Kreatif
20	M.R.A.P.	51	Kurang Kreatif
21	M.A.D.	75	Kreatif
22	M.R.	68	Cukup Kreatif
23	N.S.P.J.	75	Kreatif
24	P.M.F.	63	Cukup Kreatif
25	P.N.H.	69	Cukup Kreatif
26	R.E.M.P.	73	Kreatif
27	R.K.R.	54	Kurang Kreatif
28	S.S.K.	68	Cukup Kreatif
29	S.K.	69	Cukup Kreatif
30	V.P.	63	Cukup Kreatif
31	Y.M.R.	75	Kreatif

**Lampiran 11 Data Nilai Posttest Kelas 5B**

No	Nama	Nilai Posttest	Kategori
1	A.M.A.G.	74	Kreatif
2	A.H.M.	75	Kreatif
3	A.N.N.	68	Cukup Kreatif
4	A.	81	Kreatif
5	A.A.H.	68	Cukup Kreatif
6	C.O.	78	Kreatif
7	D.M.M.	71	Kreatif
8	E.J.	65	Cukup Kreatif
9	F.	68	Cukup Kreatif
10	F.	81	Kreatif
11	F.	73	Kreatif
12	F.D.K.	71	Kreatif
13	H.S.	66	Cukup Kreatif
14	I.A.H.	66	Cukup Kreatif
15	K.A.A.	75	Kreatif
16	K.N.M.	76	Kreatif
17	L.A.	48	Kurang Kreatif
18	M.E.A.	73	Kreatif
19	M.A.Z.	73	Kreatif
20	M.N.A.	81	Kreatif
21	P.A.R.	68	Cukup Kreatif
22	R.M.P.	63	Cukup Kreatif
23	R.S.P.	75	Kreatif
24	R.F.A.	83	Kreatif
25	S.A.S.	83	Kreatif
26	S.A.S.	63	Cukup Kreatif
27	S.A.M.	78	Kreatif
28	V.M.G.	69	Cukup Kreatif
29	Y.Q.	98	Sangat Kreatif

**Lampiran 12 Data Nilai Posttest Kelas 5C**

No	Nama	Nilai Posttest	Kategori
1	A.A.A.	95	Sangat Kreatif
2	A.P.R.	73	Kreatif
3	A.A.I.	63	Cukup Kreatif
4	A.N.P.	70	Kreatif
5	A.N.	78	Kreatif
6	A.Z.S.	85	Sangat Kreatif
7	A.Y.F.A.	64	Cukup Kreatif
8	A.Z.M.	95	Sangat Kreatif
9	B.A.	60	Cukup Kreatif
10	C.K.F.	66	Cukup Kreatif
11	D.A.F.	58	Cukup Kreatif
12	E.H.S.	85	Sangat Kreatif
13	E.R.	75	Kreatif
14	F.M.	73	Kreatif
15	F.M.	73	Kreatif
16	J.B.	70	Kreatif
17	K.A.N.	75	Kreatif
18	M.R.R.	73	Kreatif
19	M.I.H.	65	Cukup Kreatif
20	M.I.S.	68	Cukup Kreatif
21	M.I.H.	73	Kreatif
22	V.	73	Kreatif
23	N.L.	73	Kreatif
24	N.K.	75	Kreatif
25	R.A.A.	98	Sangat Kreatif
26	R.A.A.	76	Kreatif
27	R.A.R.	88	Sangat Kreatif
28	S.A.P.	50	Kurang Kreatif
29	S.F.A.K.	56	Cukup Kreatif

### Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas

#### Case Processing Summary

Kelas	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Posttest Kontrol	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
Posttest Eksperimen1	29	100,0%	0	0,0%	29	100,0%
Posttest Eksperimen2	29	100,0%	0	0,0%	29	100,0%

#### Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil Posttest Kontrol	Mean	69,97	1,704
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66,49
		Upper Bound	73,45
	5% Trimmed Mean	69,97	
	Median	71,00	
	Variance	89,966	
	Std. Deviation	9,485	
	Minimum	51	
	Maximum	90	
	Range	39	
	Interquartile Range	12	
	Skewness	-,221	,421
Posttest Eksperiment1	Kurtosis	-,181	,821
	Mean	72,97	1,560
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69,77
		Upper Bound	76,16
	5% Trimmed Mean	72,77	
	Median	73,00	
	Variance	70,534	
	Std. Deviation	8,398	
	Minimum	53	
	Maximum	98	
	Range	45	
	Interquartile Range	10	
Posttest Eksperiment2	Skewness	,511	,434
	Kurtosis	2,139	,845
	Mean	73,28	1,592
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70,01
		Upper Bound	76,54
	5% Trimmed Mean	73,43	
Posttest Eksperiment2	Median	73,00	
	Variance	73,493	

Std. Deviation	8,573	
Minimum	50	
Maximum	95	
Range	45	
Interquartile Range	7	
Skewness	-,395	,434
Kurtosis	2,251	,845

#### Tests of Normality

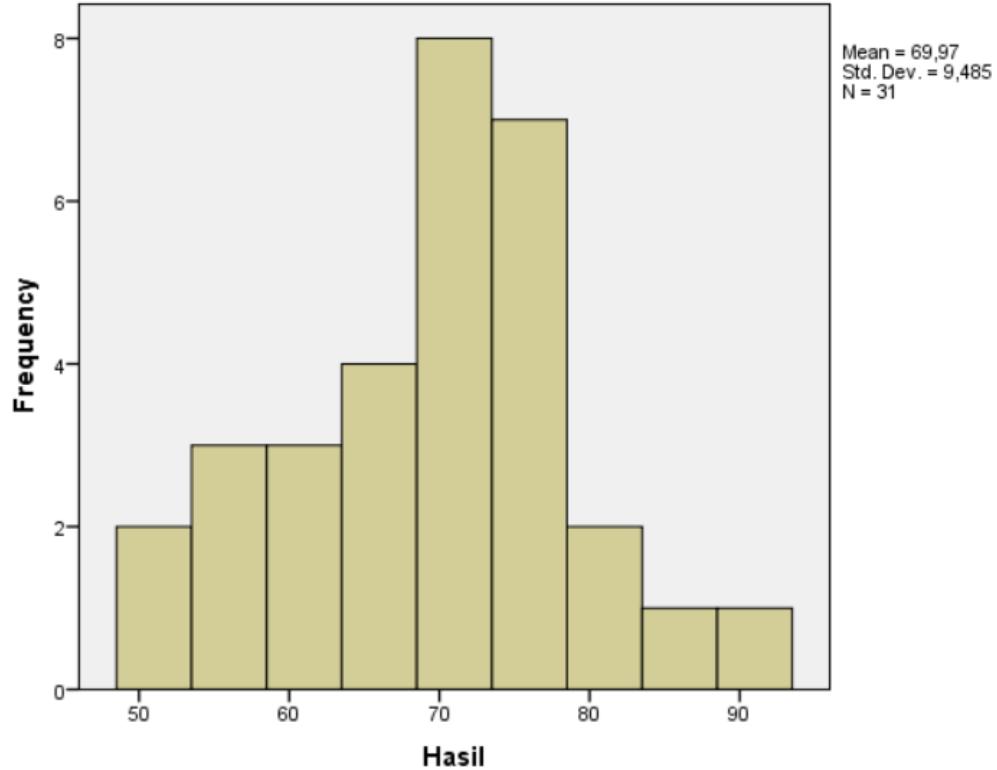
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest Kontrol	,109	31	,200*	,974	31	,640
Posttest Eksperimen1	,094	29	,200*	,955	29	,252
Posttest Eksperimen2	,153	29	,081	,930	29	,054

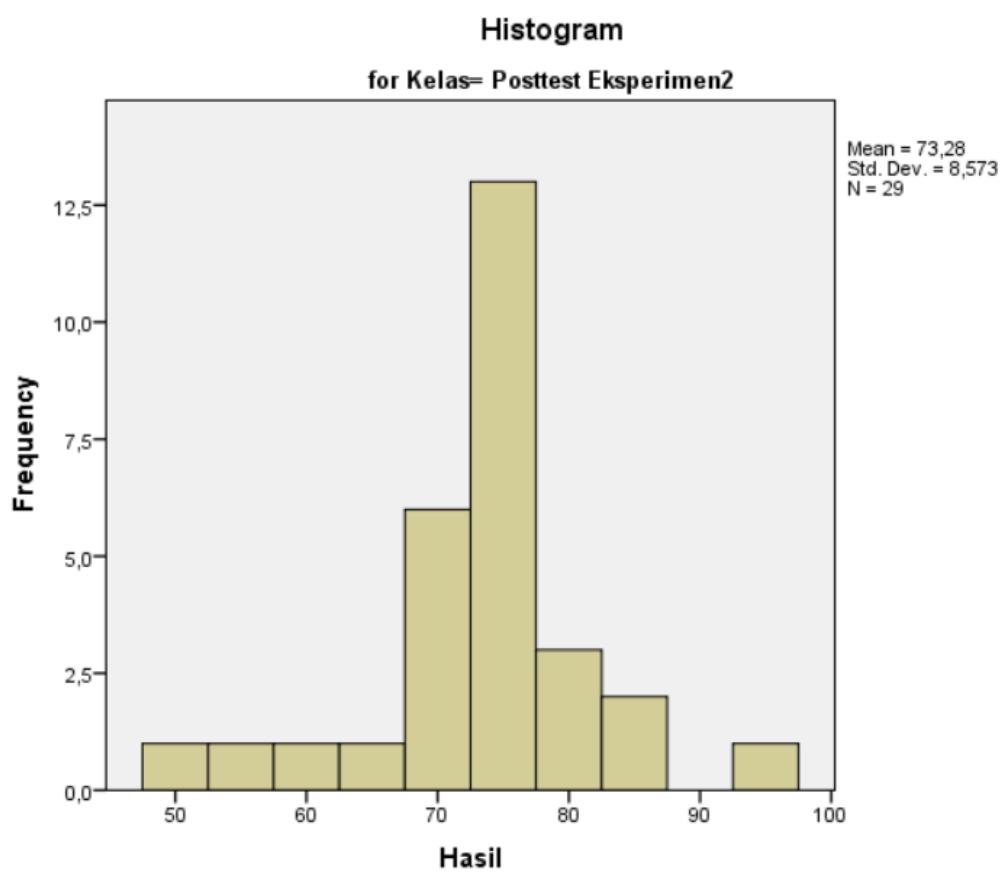
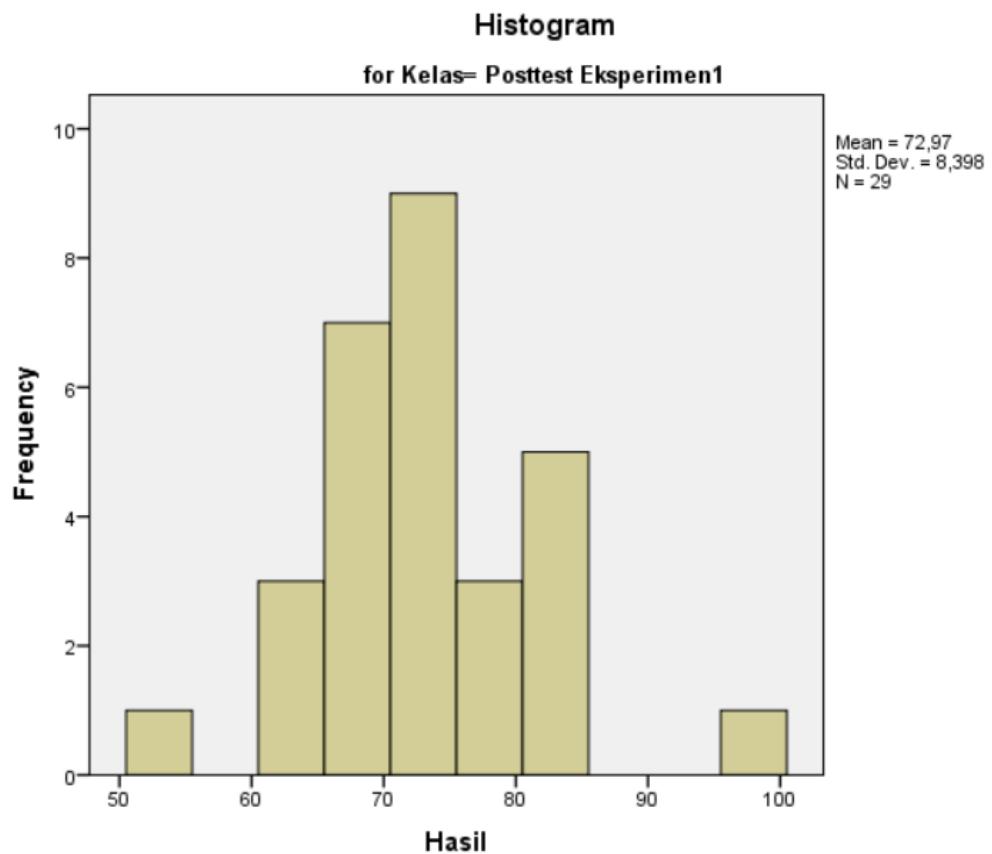
\*. This is a lower bound of the true significance.

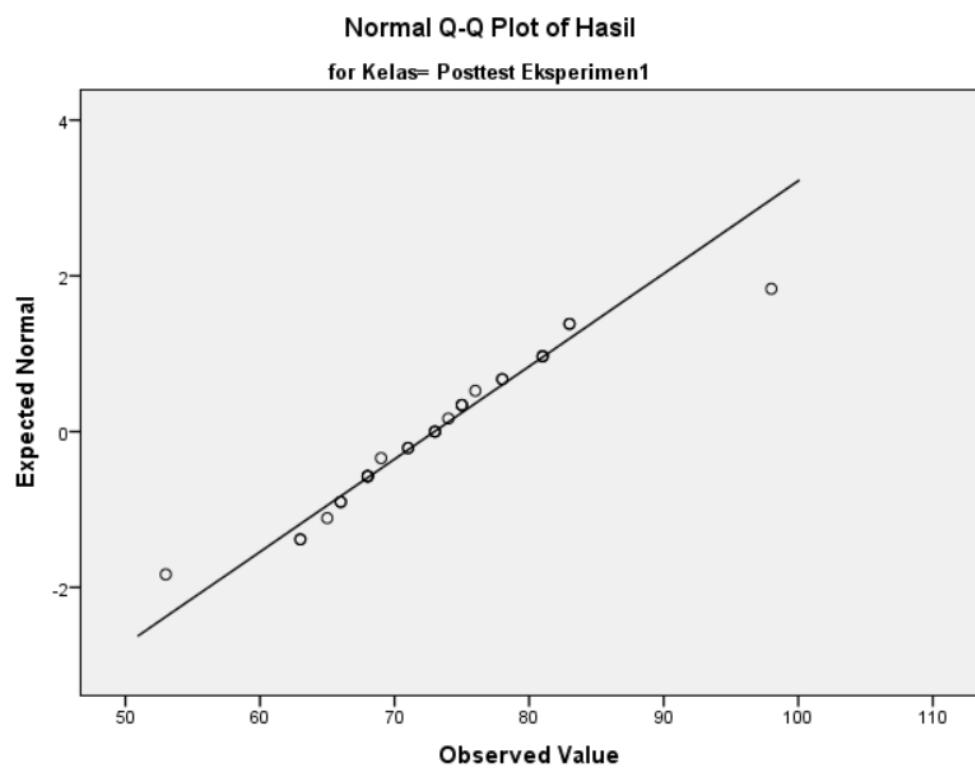
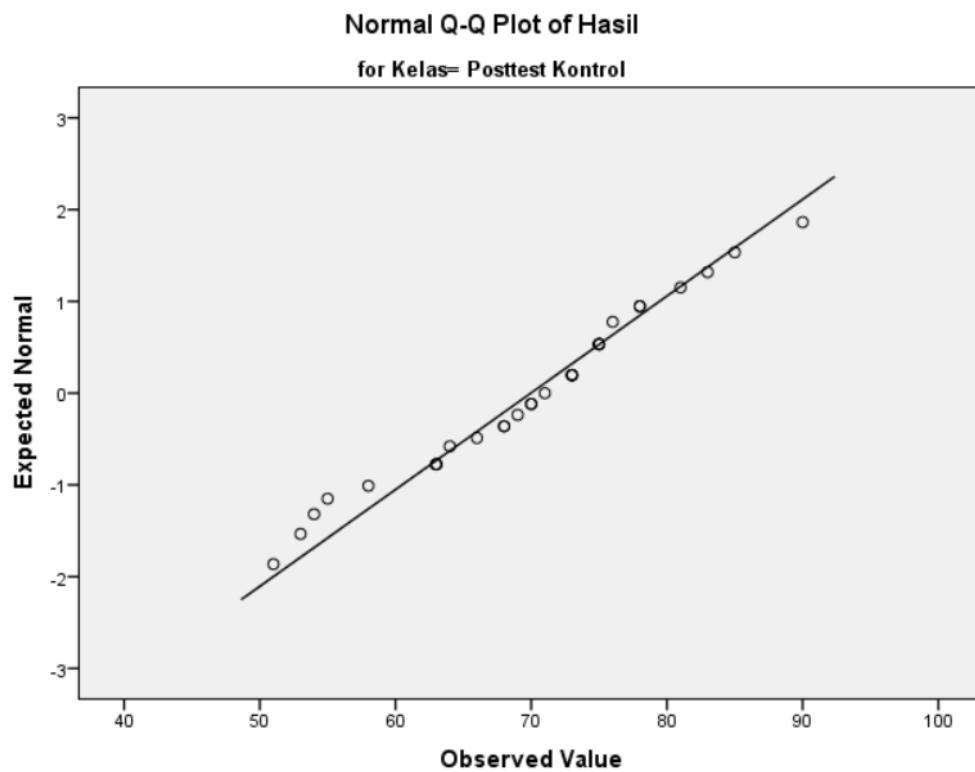
a. Lilliefors Significance Correction

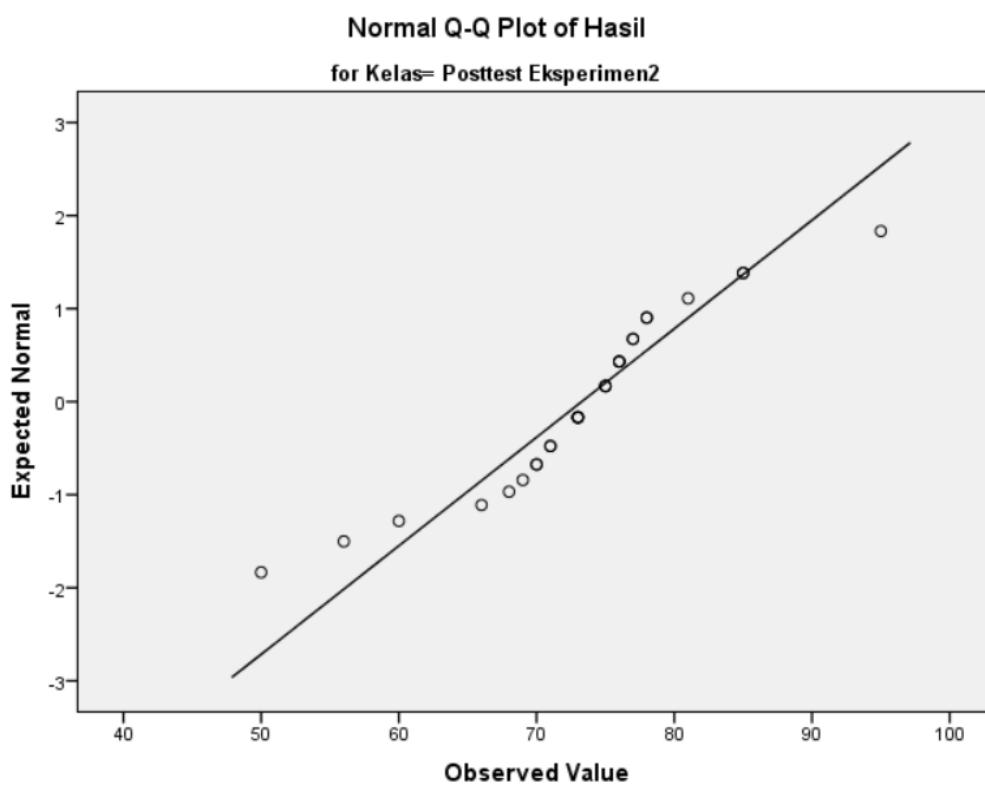
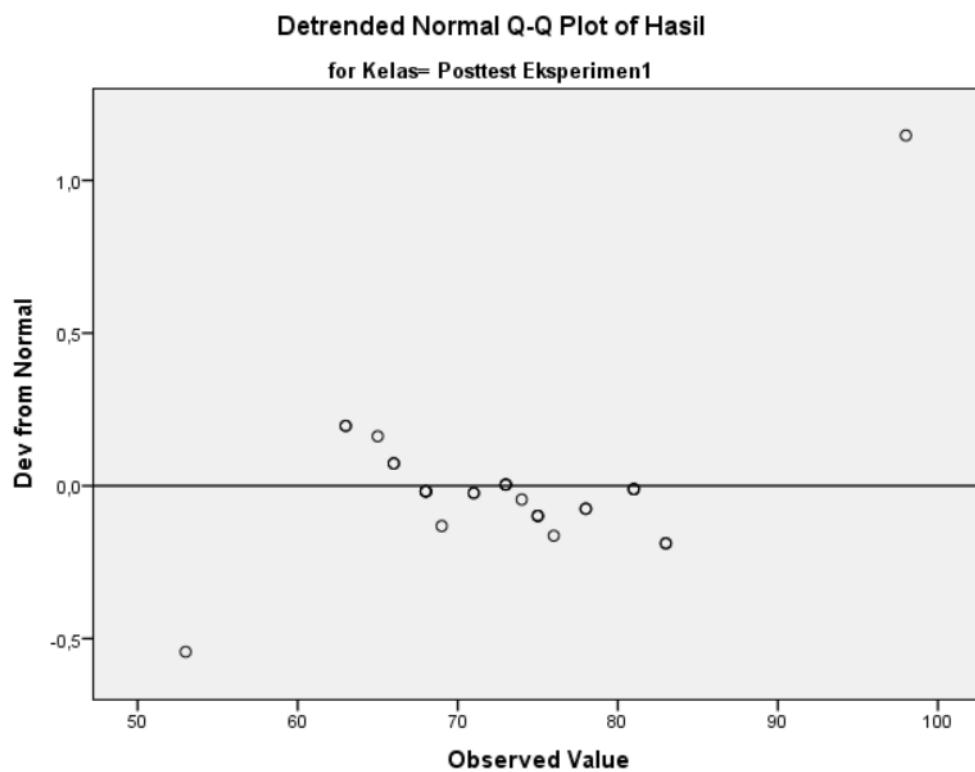
#### Histogram

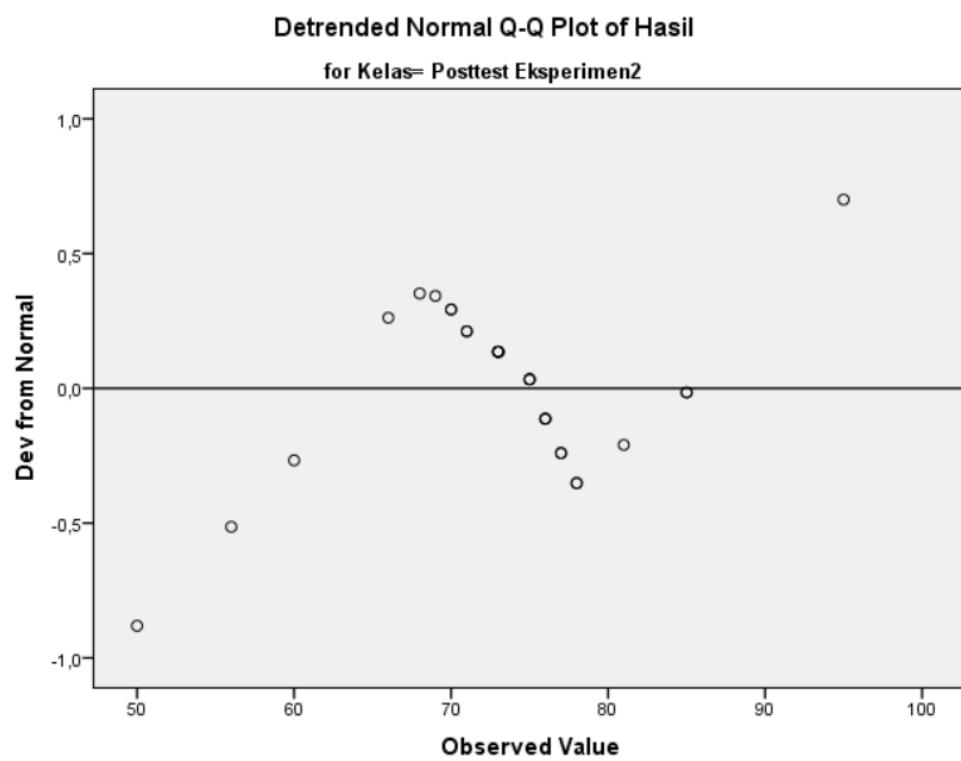
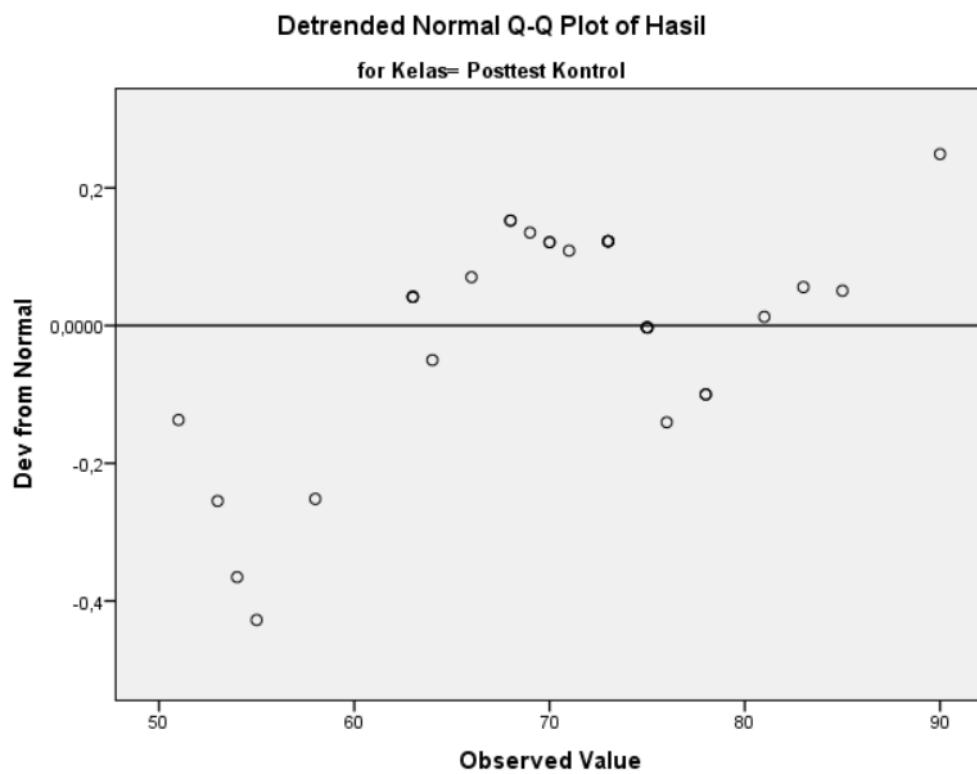
for Kelas= Posttest Kontrol

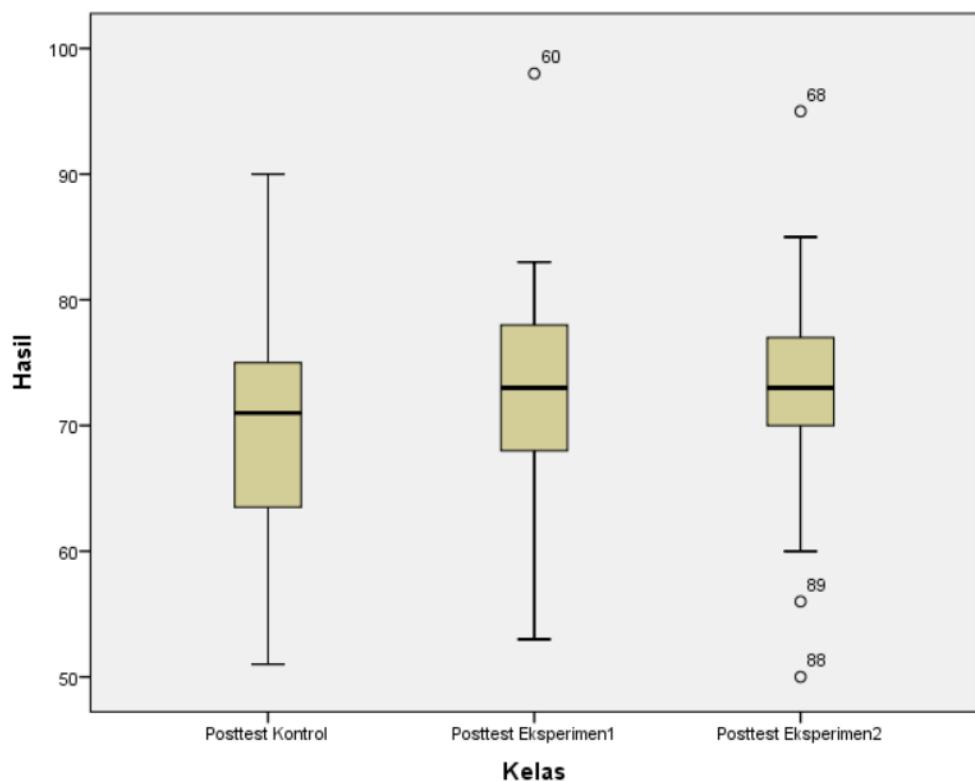












## Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas

### Case Processing Summary

KELAS	Cases						
	Valid		Missing		Total		
	N	Percent	N	Percent	N	Percent	
HASIL	KONTROL	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	E1	29	100,0%	0	0,0%	29	100,0%
	E2	29	100,0%	0	0,0%	29	100,0%

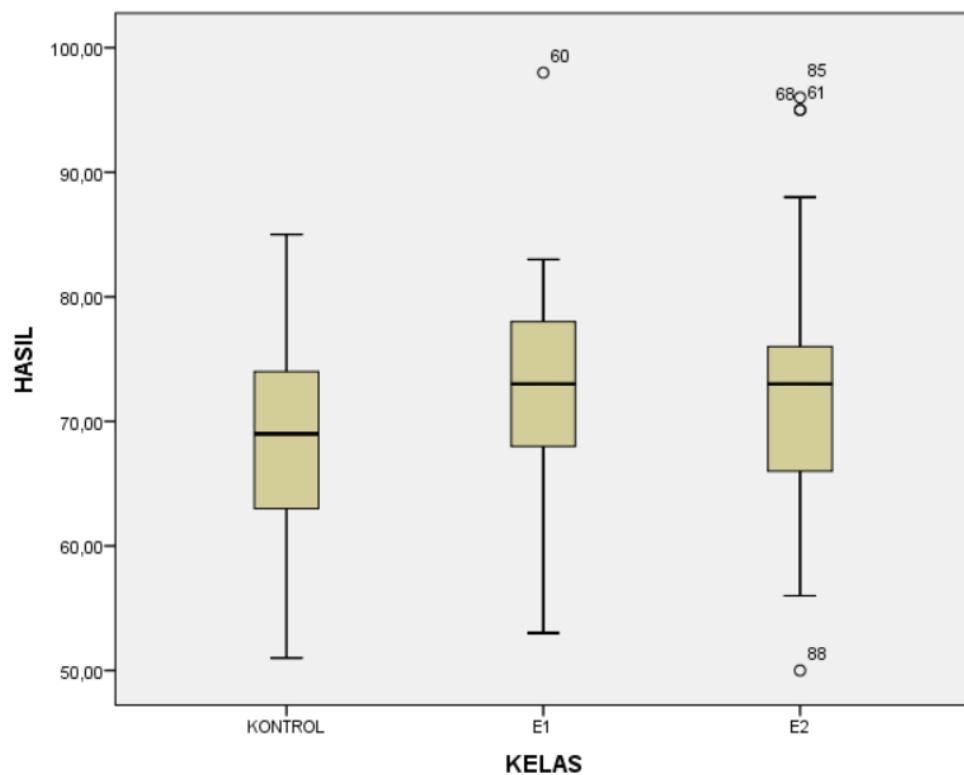
### Descriptives

KELAS		Statistic	Std. Error
HASIL	KONTROL	Mean	67,6452
		95% Confidence Interval for Mean	
		Lower Bound	64,3473
		Upper Bound	70,9431
		5% Trimmed Mean	67,6057
		Median	69,0000
		Variance	80,837
		Std. Deviation	8,99092
		Minimum	51,00
		Maximum	85,00
		Range	34,00
		Interquartile Range	12,00
		Skewness	-,060 ,421
E1		Kurtosis	-,432 ,821
	Mean	72,9655	1,55956
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69,7709
		Upper Bound	76,1601
		5% Trimmed Mean	72,7701
		Median	73,0000
		Variance	70,534
		Std. Deviation	8,39848
		Minimum	53,00
		Maximum	98,00
		Range	45,00
		Interquartile Range	10,00
		Skewness	,511 ,434
E2	Kurtosis	2,139	,845
	Mean	73,2414	2,10656
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68,9263
		Upper Bound	77,5565
	5% Trimmed Mean	73,1820	
	Median	73,0000	

Variance	128,690	
Std. Deviation	11,34415	
Minimum	50,00	
Maximum	96,00	
Range	46,00	
Interquartile Range	11,50	
Skewness	,327	,434
Kurtosis	,109	,845

#### Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL Based on Mean	,664	2	86	,518
Based on Median	,611	2	86	,545
Based on Median and with adjusted df	,611	2	77,824	,545
Based on trimmed mean	,641	2	86	,529



## Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis

### Descriptives

Hasil

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Posttest Kontrol	31	67,65	8,991	1,615	64,35	70,94	51	85
Posttest Eksperimen1	29	72,97	8,398	1,560	69,77	76,16	53	98
Posttest Eksperimen2	29	73,28	8,573	1,592	70,01	76,54	50	95
Total	89	71,21	8,960	,950	69,33	73,10	50	98

### Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,311	2	86	,734

### ANOVA

Hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	607,088	2	303,544	4,042	,021
Within Groups	6457,855	86	75,091		
Total	7064,944	88			

**BIODATA MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : Najwa Miladia Hadiyani

NIM : 210103110020

Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 06 Oktober 2003

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2021

Alamat : Jalan Gurame Tengah RT/RW: 001/005 Tanjungsari Sugihwaras Pemalang Jawa Tengah

Email : [miladianajwa06@gmail.com](mailto:miladianajwa06@gmail.com)

No HP : 087736681982

Riwayat Pendidikan :

1. TK Pakkis Sugihwaras
2. SDN 01 Tanjungsari
3. MTS Salafiyah Simbangkulon II
4. MA Salafiyah Simbangkulon
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang