

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG MLATI**



**Oleh:  
Rahmi Irfana  
NIM:21913107**

**TESIS**

**Diajukan Kepada  
PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**YOGYAKARTA  
2024**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG MLATI**



**Oleh:**

**Rahmi Irfana**

**NIM.: 21913107**

**Pembimbing:**

**Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd**

**TESIS**

**Diajukan kepada**

**PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER**

**JURUSAN STUDI ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**Untuk memenuhi salah satu syarat guna**

**Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmi Irfana

NIM : 21913107

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : **EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG**

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar magister yang dianugerahkan dan mendapat sanksi sesuai ketentuan yang berlaku

Yogyakarta, 2 Mei 2024

Yang Menyatakan



Rahmi Irfana



FAKULTAS  
**ILMU AGAMA ISLAM**  
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2  
Kampus Terpadu Ull JI. Kaliurang KM 14.5  
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI  
**ILMU AGAMA ISLAM**  
**PROGRAM MAGISTER**  
Website : [master.islamic.uii.ac.id](http://master.islamic.uii.ac.id)  
Email: [msi@uii.ac.id](mailto:msi@uii.ac.id)

## **PENGESAHAN**

Nomor: 62/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/VI/2024

Tesis berjudul : **EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG**

Ditulis oleh : Rahmi Irfana

N. I. M. : 21913107

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Yogyakarta, 19 Juni 2024

Retua,

Zulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



## TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Nama : Rahmi Irfana  
 Tempat/tgl lahir : Kebumen, 18 Juni 1998  
 N. I. M. : 21913107  
 Konsentrasi : Pendidikan Islam  
 Judul Tesis : **EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED  
LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG**

Ketua : Dzul kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D. (  )  
 Pembimbing : Dr. Mohammad Joko Susilo, S.Pd, M.Pd. (  )  
 Penguji : Dr. Dra. Sri Haningsih., M.Ag. (  )  
 Penguji : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag. (  )

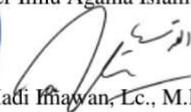
Diuji di Yogyakarta pada Rabu, 5 Juni 2024

Pukul : 09.30 - 10.30

Hasil : **Lulus**



Mengetahui  
 Ketua Program Studi  
 Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII

  
 Dzul kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



FAKULTAS  
**ILMU AGAMA ISLAM**  
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2  
Kampus Terpadu Uli Jl. Kaliurang KM 14.5  
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI  
**ILMU AGAMA ISLAM**  
**PROGRAM MAGISTER**  
Website : master.islamic.uoi.ac.id  
Email: msi@uoi.ac.id

## NOTA DINAS

Nomor: 59/Kaprodi.IAIS2/20/Prodi.IAIS2/VI/2024

TESIS berjudul : **EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG**

Ditulis oleh : Rahmi Irfana

NIM : 21913107

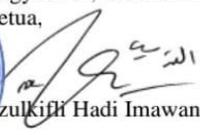
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.



Yogyakarta, 3 Juni 2024

Ketua,

  
Muzkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

## PERSETUJUAN

### PERSETUJUAN

**Judul Tesis : EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG**

Nama : Rahmi Irfana

NIM : 21913107

Konsentrasi : Pendidikan Islam

disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 14 Mei 2024



Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini kupersembahkan untuk:

Orang tuaku bapak Nandang Hidayat dan ibu Husnul Khotimah yang tersayang

Ibuku dan Ayahku Ibu Nursiah dan bapak Muslimin yang tercinta

Guru-guruku yang tak terlupakan

Sahabatku seiman dan seperjuangan

Segenap Civitas Akademika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

## MOTTO

**“Orang kreatif selalu berimajinasi dan memanfaatkannya untuk menciptakan kreativitas”<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Abd. Rahman Usman, “Belajar Al-Qur`an dan Mengajarkannya Kultum Abd. Rahman Usman,” Mahkamah Agung Republik Indonesia Pengadilan Tinggi Agama Jambi, 2018 <https://pta-jambi.go.id/2-beritapta/4961-belajar-al-qur-an-dan-mengajarkannya-kultum-abd-rahman-usman> [diakses 23 November 2023]

## PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata arab yang dipakai dalam penyusunan tesis iniberpedoman pada surat keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 158/1987 dan 0543b/U/198

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>B</i>	-
ت	Tā	<i>T</i>	-
ث	Sā	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>J</i>	-
ح	Hā'	<i>ḥa'</i>	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>Kh</i>	-
د	Dāl	<i>D</i>	-
ذ	Zāl	<i>Ẓ</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>R</i>	-
ز	Zā'	<i>Z</i>	-
س	Sīn	<i>S</i>	-
ش	Syīn	<i>Sy</i>	-
ص	Sād	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	<i>ḍ</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	<i>ṭ</i>	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	<i>ẓ</i>	z (dengan titik di bawah)
ع	'Aīn	'	koma terbalik ke atas
غ	Gaīn	<i>G</i>	-
ف	Fā'	<i>F</i>	-
ق	Qāf	<i>Q</i>	-
ك	Kāf	<i>K</i>	-
ل	Lām	<i>L</i>	-
م	Mīm	<i>M</i>	-

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ن	Nūn	<i>N</i>	-
و	Wāwu	<i>W</i>	-
هـ	hā'	<i>H</i>	-
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	yā'	<i>Y</i>	-

### B. Konsonan rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

مَدْعِدَّة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عِدَّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

### C. *Ta'Marbūṭah* di akhir kata

1. Bila dimatikan tulis *h*

عادة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya.

2. Bila *Ta'Marbūṭah* diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الولايا	Ditulis	<i>Karāmah al-aulyā'</i>
---------------	---------	--------------------------

3. Bila *Ta'Marbūṭah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطرى	Ditulis	<i>zākat al-fiṭr</i>
-------------	---------	----------------------

### D. *Vocal Pendek*

اَ	<i>fatfiah</i>	Ditulis	A
اِ	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
اُ	<i>ḍammah</i>	Ditulis	U

### E. Vocal Panjang

1	<i>Fatfiah + alif</i> جاهلية	Ditulis	<i>ā</i> <i>jāhiliyah</i>
2	<i>Fatfiah + ya' mati</i> ننسى	Ditulis	<i>ā</i> <i>tansā</i>
3	<i>Kasrah + ya' mati</i> كريم	Ditulis	<i>ī</i> <i>Karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i> فروض	Ditulis	<i>ū</i> <i>Furūd</i>

### F. Vocal Rangkap

1	<i>Fatfiah + ya' mati</i> بينكم	Ditulis	<i>Ai</i> <i>Bainakum</i>
2	<i>Fatfiah + wawu mati</i> قول	Ditulis	<i>Au</i> <i>Qaul</i>

### G. Vocal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

### H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)-nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

### I. Pengucapan

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

نوبيا لفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

**ABSTRAK**  
**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED***  
***LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**  
**DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN**  
**PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG MLATI**

Rahmi Irfana  
NIM : 21913107

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar yang kurang siswa kelas 5 hal itu ditunjukkan dengan siswa mengalami kesulitan menyelesaikan masalah yang diberikan guru, siswa hanya menyelesaikan masalah dengan pengetahuan dicontohkan guru. Untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif para siswanya, SD N Jumeneng Mlati menerapkan model *problem based learning* sebagai model pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji secara empiris model PBL mempunyai efektivitas dalam pembelajaran dikelas. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui dan menguji efektivitas penerapan model PBL dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran PAI kelas 5 di SD N Jumeneng Mlati. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan sampel seluruh siswa kelas 5. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan observasi. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Model PBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berfikir kreatif mata pelajaran PAI kelas 5 di lihat dari kenaikan persentase motivasi belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 17,86%, sedangkan dari siklus II ke siklus III sebesar 10,71% dan kenaikan persentase berfikir kreatif dari siklus I ke siklus II sebesar 35,71%, sedangkan dari siklus II ke siklus III sebesar 28,57%. (2) Rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I sebesar 60,61 dan pada siklus III sebesar 67,21, yang berarti meningkat sebesar 6,61. Rata-rata berpikir kreatif peserta didik pada siklus I sebesar 55,21 dan pada siklus III sebesar 66,42, yang berarti meningkat sebesar 11,21. Efektivitas keberhasilan tersebut diperoleh dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan apabila 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif pada kategori tinggi. Motivasi belajar dan kemampuan berfikir kreatif siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran PBL.

**Kata kunci: Problem Based Learning, Motivasi Belajar, Berpikir Kreatif.**

**ABSTRACT****THE EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE PROBLEM BASED  
LEARNING MODEL IN INCREASING LEARNING MOTIVATION AND  
CREATIVE THINKING ABILITY IN CLASS 5 PAI SUBJECTS IN JUMENENG  
MLATI N PRIMARY SCHOOL**

**Rahmi Irfana**  
**Student ID : 21913107**

This research was motivated by the low ability to think creatively and the lack of motivation to learn in grade 5 students. This was shown by students having difficulty solving problems given by the teacher, students only solved problems with the knowledge exemplified by the teacher. Finally, researchers want to prove empirically that PBL is effective in classroom learning. The aim of the research is to determine the effectiveness of implementing the PBL model in increasing learning motivation and creative thinking abilities in grade 5 PAI subjects at SD N Jumeneng Mlati. This research includes classroom action research (PTK) with a sample of all grade 5 students. The data collection methods used were questionnaires and observation. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results of the research show that: (1) The PBL model is effective in increasing learning motivation and creative thinking abilities in class 5 PAI subjects as seen from the increase in the percentage of learning motivation from cycle I to cycle II of 17.86%, while from cycle II to cycle III amounted to 10.71% and the increase in the percentage of creative thinking from cycle I to cycle II was 35.71%, while from cycle II to cycle III it was 28.57%. (2) The average learning motivation of students in cycle I was 60.61 and in cycle III was 67.21, which means an increase of 6.61. The average creative thinking of students in cycle I was 55.21 and in cycle III was 66.42, which means an increase of 11.21. The effectiveness of this success is obtained from the success criteria set if 75% or more of students have achieved learning motivation and creative thinking ability scores in the high category. Students' learning motivation and creative thinking abilities increase after using the PBL learning model.

**Keywords:** *Problem Based Learning, Learning Motivation, Creative Thinking.*

June 9, 2024

**TRANSLATOR STATEMENT**

The information appearing herein has been translated  
by a Center for International Language and Cultural Studies of  
Islamic University of Indonesia  
CILACS UII JI. DEMANGAN BARU NO 24  
YOGYAKARTA, INDONESIA.  
Phone/Fax: 0274 540 255

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ . الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى  
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt yang telah memberikan kita berjuta-juta kenikmatan sehingga alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “ Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berfikir Kreatif Mata Pelajaran PAI Kelas 5 Di SD N Jumeneng Mlati”. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad saw. beserta seluruh keluarga, sahabat dan para pengikut beliau.

Penulis sangat menyadari, bahwa tesis ini tidak mungkin bisa terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat pengorbanan, perhatian, serta motivasi merekalah, baik secara langsung maupun tidak langsung, tesis ini dapat terselesaikan walaupun jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, yang senantiasa menginspirasi penulis dalam mengembangkan kompetensi keilmuan melalui penelitian.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

4. Bapak Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D selaku Ketua Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa mengingatkan dan membimbing dengan sabar dan tulus. Kedua orang tua yang senantiasa memberi dorongan dan do'a tanpa putus dalam sujudnya. serta dengan penuh perhatian selalu memberikan dukungan, motivasi, ilmu, do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Ibu Erllayusi Nurafifah, selaku guru Pendidikan Agama Islam di SD N Jumeneng MlatiYogyakarta yang menjadi mentor dalam penelitian di SD N Jumeneng.
7. Kedua orang tua saya, Bapak Nandang Hidayat dan Ibu Husnul Khotimah, ayah dan ibu tercinta Ibu Nursiah dan Bapak Muslimin yang telah memberikan dukungan, semangat, do'a dan hal lain sehingga saya bisa sampai titik sekarang ini.
8. Para dosen Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama kurang lebih dua tahun kuliah. Semoga selalu diberikan kesehatan dan dimudahkan dalam segala urusannya. Dan para dosen yang telah mendahului kita semua semoga di tempatkan ditempat yang paling mulia di sisi Allah Swt.
9. Safri Husien yang senantiasa selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa dan menjadi support system saya selama ini.
10. Teman-teman saya Tita, Erla, Alya, Ilfi, Fitri, Erin, Ilham, Baiq, Lala, Zabel, Dicki, Afi, Azza, Syarira, Rayi, Safri, Zaim, Nanda, Rasmi, Chika, Adel, Ridhaul dan teman-teman di Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Angkatan 2021 periode

genap yang telah menemani langkah saya selama proses belajar di Universitas Islam Indonesia.

Kepada semua pihak yang telah membantu dengan sabar dan ikhlas, penulis mengucapkan terimakasih. Dan semoga semua amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan ridho dan balasan dari Allah swt.

Penulis menyadari bahwa tesis masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kebaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak serta dapat bernilai pahala di sisi-Nya. Amin.

Yogyakarta, 2 Mei 2024

Penulis



Rahmi Irfana

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
MOTTO .....	ii
PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN .....	iii
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	viii
PRAKATA .....	ix
UCAPAN TERIMA KASIH .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
D. Sistematika Pembahasan .....	5
BAB II KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA TEORI .....	6
A. Kajian Penelitian Terdahulu .....	6
B. Kerangka Teori .....	32
BAB III METODE PENELITIAN .....	57
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan .....	57
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	59
C. Tempat Penelitian .....	60
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	60
E. Rancangan Penelitian .....	76
F. Kriteria Keberhasilan Penerapan Pembelajaran Model PBL .....	81
G. Sumber Data dan Jenis Data .....	82
H. Kolaborator .....	82
I. Teknik Pengumpulan Data .....	83
J. Teknik Analisis Data .....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	86
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	86
B. Pembahasan .....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	118
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran .....	118
DAFTAR PUSTAKA .....	120

LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	124
-------------------------	-----

### DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Ringkasan Karakteristik Enam Teori Belajar .....	35
Tabel 2.2. Dimensi dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif .....	52
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	60
Tabel 3.2. Data Demografi Penilai Ahli .....	61
Tabel 3.3. Nilai Kritis CVR .....	63
Tabel 3.4. Nilai CVR dan CVI Instrumen Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	64
Tabel 3.5. Kriteria Validitas Konstruk .....	65
Tabel 3.6. Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen Implementasi Model PBL .....	65
Tabel 3.7. Saran dan Masukan Penilai Ahli untuk Instrumen Implementasi Model PBL .....	66
Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar .....	68
Tabel 3.9. Nilai CVR dan CVI Instrumen Motivasi Belajar .....	69
Tabel 3.10. Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen Motivasi Belajar .....	70
Tabel 3.11. Saran dan Masukan Penilai Ahli untuk Instrumen Motivasi Belajar .....	71
Tabel 3.12. Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kreatif .....	72
Tabel 3.13. Nilai CVR dan CVI Instrumen Berpikir Kreatif .....	73
Tabel 3.14. Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen Berpikir Kreatif .....	74
Tabel 3.15. Saran dan Masukan Penilai Ahli untuk Instrumen Berpikir Kreatif .....	75
Tabel 3.16. Kategori Capaian .....	81
Tabel 3.17. Format Pengujian Keberhasilan Penerapan Model PBL .....	84
Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siklus I .....	86
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siklus I .....	87
Tabel 4.3 Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Motivasi Belajar pada Siklus I ...	88
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Variabel Berpikir Kreatif Siklus I .....	89
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif Siklus I .....	90
Tabel 4.6. Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Berpikir Kreatif pada Siklus I....	91
Tabel 4.7. Perbaikan Rencana Pembelajaran untuk Siklus II .....	93
Tabel 4.8. Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siklus II .....	94
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siklus II .....	95

Tabel 4.10	Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Motivasi Belajar pada Siklus I	96
Tabel 4.11	Statistika Deskriptif dan Anava Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Motivasi Belajar	98
Tabel 4.12	Statistik Deskriptif Variabel Berpikir Kreatif Siklus II	99
Tabel 4.13	Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif Siklus II	100
Tabel 4.14	Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Berpikir Kreatif pada Siklus II	101
Tabel 4.15	Statistika Deskriptif dan Anava Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Berpikir Kreatif	102
Tabel 4.16	Perbaikan Rencana Pembelajaran untuk Siklus II	104
Tabel 4.17	Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siklus III	105
Tabel 4.18	Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siklus III	106
Tabel 4.19	Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Motivasi Belajar pada Siklus III	107
Tabel 4.20	Statistika Deskriptif dan Anava Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Motivasi Belajar Siklus II dengan III	109
Tabel 4.21	Statistika Deskriptif dan Anava Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Motivasi Belajar Siklus I dengan III	110
Tabel 4.22	Statistik Deskriptif Variabel Berpikir Kreatif Siklus III	111
Tabel 4.23	Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif Siklus III	112
Tabel 4.24	Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Berpikir Kreatif pada Siklus III	113
Tabel 4.25	Statistika Deskriptif dan Anava Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Berpikir Kreatif Siklus II dan III	114
Tabel 4.26	Statistika Deskriptif dan Anava Hasil <i>Independent Sample T-Test</i> Variabel Berpikir Kreatif Siklus I dan III	116

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Proses Penyelesaian Masalah dari Perspektif Kognitif .....	41
Gambar 2.2. Hirarki Kebutuhan Maslow .....	56
Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	58
Gambar 4.1. Histogram Motivasi Belajar Siklus I.....	88
Gambar 4.2. Histogram Berpikir Kreatif Siklus I.....	91
Gambar 4.3. Aktivitas Pembelajaran Siklus I.....	92
Gambar 4.4. Histogram Motivasi Belajar Siklus II.....	96
Gambar 4.5. Perbandingan Persentase Skor Motivasi Belajar Siklus I dan II.....	97
Gambar 4.6. Histogram Berpikir Kreatif Siklus II.....	100
Gambar 4.7. Perbandingan Persentase Skor Berpikir Kreatif Siklus I dan II.....	101
Gambar 4.8. Aktivitas Pembelajaran Siklus II.....	103
Gambar 4.9. Histogram Motivasi Belajar Siklus III .....	107
Gambar 4.10. Perbandingan Persentase Skor Motivasi Belajar Siklus I, II, dan III...	108
Gambar 4.11. Histogram Berpikir Kreatif Siklus III .....	112
Gambar 4.12. Perbandingan Persentase Skor Berpikir Kreatif Siklus I, II, dan III....	113
Gambar 4.13. Aktivitas Pembelajaran Siklus III .....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Motivasi Belajar .....	125
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar .....	128
Lampiran 3. Penilaian Pakar ( <i>Expert Judgement</i> ) untuk Instrumen Motivasi Belajar	131
Lampiran 4. Analisis Data Hasil Penilaian Pakar ( <i>Expert Judgement</i> ) untuk Instrumen Motivasi Belajar .....	140
Lampiran 5. Statistik Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Siklus I .....	142
Lampiran 6. Statistik Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Siklus II .....	145
Lampiran 7. Statistik Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Siklus III .....	148
Lampiran 7. Instrumen Berpikir Kreatif .....	151
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Instrumen Berpikir Kreatif .....	154
Lampiran 9. Penilaian Pakar ( <i>Expert Judgement</i> ) untuk Instrumen Berpikir Kreatif.	156
Lampiran 10. Analisis Data Hasil Penilaian Pakar ( <i>Expert Judgement</i> ) untuk Instrumen Berpikir Kreatif .....	165
Lampiran 11. Statistik Deskripsi Data Skor Berpikir Kreatif Siklus I .....	167
Lampiran 12. Statistik Deskripsi Data Skor Berpikir Kreatif Siklus II .....	170
Lampiran 13. Statistik Deskripsi Data Skor Berpikir Kreatif Siklus III .....	173
Lampiran 14. Statistik Inferensial Uji Hipotesis Menggunakan SPSS Versi 2.0 .....	176
Lampiran 15. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I .....	178
Lampiran 16. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II .....	183
Lampiran 17. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III .....	189
Lampiran 18. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	194
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala SDN Jumeneng .....	195

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kunci utama dalam membentuk generasi penerus yang berkompeten,<sup>2</sup> kreatif,<sup>3</sup> dan berintegritas.<sup>4</sup> Dalam konteks pendidikan dasar, pendidikan agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa.<sup>5</sup> Namun, tantangan dalam mengajar mata pelajaran ini kerap kali muncul, terutama dalam hal meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan di sekolah dasar sering kali kurang mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan ini secara optimal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang cenderung hanya fokus pada aspek kognitif dan hafalan, sementara kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial sering kali terabaikan.<sup>6</sup> Model pembelajaran konvensional yang umumnya bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya sebagai penerima pasif, tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar.<sup>7</sup>

---

<sup>2</sup> Reza Aulia Rakhman dkk, *Kumpulan Teks Argumentasi: Jejak Milenial di Era Revolusi*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), hal.. 52.

<sup>3</sup> Sri Gusty dkk, *Merayakan Kemerdekaan (Refleksi Dosen dalam Membangun Generasi Penerus Bangsa)*, (Makassar: CV Tohar Media, 2019), hal. 112.

<sup>4</sup> Lilis Kholisoh Nuryani, *Manajemen Mutu Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Indonesia Emas Group, 2024), hal. 111.

<sup>5</sup> Afifah Nurazizah, Ajat Rukajat, dan Khalid Ramdhani. Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Milenial, *Jurnal PTK*, Vol. 5, No.3, (2022), hal. 361-372.

<sup>6</sup> Defi Triana Sari dkk, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Sd Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2. No. 1. (2022), hal. 85-87.

<sup>7</sup> Zulvia Trinova, Pembelajaran Berbasis *Student-Centered Learning* Pada Materi pendidikan Agama Islam, *Jurnal Al-Ta Lim* Vol.20, No.1 ,(2013), hal. 324-335.

Memasuki era *Society 5.0*, kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh siswa.<sup>8</sup> Motivasi belajar merupakan faktor internal yang mendorong siswa untuk belajar secara giat dan terus-menerus,<sup>9</sup> sedangkan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda dan menemukan solusi inovatif atas masalah yang dihadapi.<sup>10</sup> Kedua aspek ini saling berkaitan dan sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks.<sup>11</sup>

*Problem* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PAI masih dirasakan di SD Negeri Jumeneng Mlati. Pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif menjadi salah satu penyebab utama. Siswa seringkali merasa bosan dan kurang termotivasi, sehingga hasil belajar mereka tidak optimal.<sup>12</sup> Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Erllayusi Nur Afifah S.Pd. selaku guru pengampu PAI mengatakan bahwa siswa kelas 5 dikatakan kurang dalam berfikir kreatif hal itu ditunjukkan dengan siswa memerlukan waktu yang agak lama untuk menjawab pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan, dan siswa kurang mengembangkan gagasannya, karena hanya menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang dicontohkan guru.<sup>13</sup>

---

<sup>8</sup> Amalia Putri Nabilah dkk, Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.8, No.1 (2024), hal. 1975-1986.

<sup>9</sup> Amna Emda, Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran., *Jurnal Lantanida*, Vol. 5, No. 2, (2018), hal. 172-182.

<sup>10</sup> Arisya Falah Silmi dkk, *Implementasi Gaya Hidup Berkelanjutan dalam Kurikulum Merdeka untuk SMK*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), hal.. 42.

<sup>11</sup> Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: PT. Panca Terra Firma, 2019), hal. 8.

<sup>12</sup> Observasi siswa kelas 5 SD Negeri Jumeneng Mlati, pada tanggal 16 Januari 2024, jam 09.30 WIB.

<sup>13</sup> Wawancara bersama Ibu Erllayusi Nur Afifah S.Pd tentang keaktifan siswa kelas 5, pada tanggal 23 Januari 2024, jam 12.30 WIB.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi masalah tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL adalah model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai fokus utama pembelajaran. Melalui PBL, siswa diajak untuk aktif mencari solusi atas masalah nyata yang diberikan oleh guru. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Namun pada penerapannya di SD Negeri Jumeneng Mlati model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) siswa terlihat kurang aktif atau kemampuan berpikir kreatifnya masih dalam kategori rendah. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa di SD Negeri Jumeneng Mlati. Guna untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berfikir kreatif siswa serta mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat penting dalam konteks pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD).<sup>14</sup> Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis tentang ajaran-ajaran agama Islam, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, mereka dapat menghadapi situasi moral atau sosial yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis berdasarkan nilai-nilai Islam yang mereka pelajari.<sup>15</sup> Selain itu, PBL juga mempromosikan kerja sama

---

<sup>14</sup> Qiyadah Robbaniyah, *Strategi & Metode Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), hal. 5.

<sup>15</sup> Saringatun Mudrikah dkk, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah : Teori dan Implementasi*, (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup, 2021), hal. 117.

antarsiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas,<sup>16</sup> sehingga mereka tidak hanya mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap agama, tetapi juga keterampilan sosial yang esensial seperti komunikasi dan kerjasama. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mampu menghadapi dan memecahkan masalah kompleks dengan pendekatan yang berbasis nilai-nilai agama Islam.<sup>17</sup> Dengan demikian, PBL menjadi metode pembelajaran yang sangat relevan dan bermanfaat dalam konteks pembelajaran PAI di SD, membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama Islam secara lebih menyeluruh dan aplikatif dalam kehidupan mereka.

Penerapan PBL dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Jumeneng Mlati diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, mengembangkan keterampilan *problem-solving*, dan bekerja dalam tim. Model ini juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam belajar dan memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Sisra Elfina menunjukkan bahwa PBL dirasa cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.<sup>18</sup> Selain itu, penelitian oleh Ninin Dwi Novita dan Muhammad Nur Hadi menunjukkan bahwa PBL dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar

---

<sup>16</sup> I Wayan Jatiyasa dkk, *Guru Membangun Kelas Aktif dan Inspiratif*, (Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2024), hal. 49.

<sup>17</sup> Muhammad Imam Syafi'i, "Analisis Konseptual Dasar Ilmu Pendidikan dalam Teori Pembelajaran Modern." Dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (Sinova)*, Vol.1, No.3, (2023), hal. 117-122.

<sup>18</sup> Sisra Elfina, *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh*, Skripsi (Universitas Negeri Padang, 2021), hal. 1.

peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>19</sup> Ini semua membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Oleh karena itu, PBL bukan hanya sebuah model pembelajaran alternatif, tetapi juga merupakan pendekatan yang berpotensi untuk memperbaiki efektivitas pembelajaran dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk Pendidikan Agama Islam. Dengan terus mengembangkan dan menerapkan PBL secara tepat, kita dapat lebih memaksimalkan potensi pendidikan untuk menghasilkan pembelajar yang lebih aktif, berpikir kritis, dan termotivasi.

Sejauh ini studi tentang efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran PAI kelas 5 di SD Negeri Jumeneng Mlati, luput dari perhatian para sarjana dan peneliti. Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya tentang efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa cenderung menjelaskan tentang; *Pertama*, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Ditinjau dari Keterampilan berpikir kritis siswa SD.<sup>20</sup> *Kedua*, Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.<sup>21</sup> *Ketiga*, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

---

<sup>19</sup> Ninin Dwi Novita dan Muhammad Nur Hadi, Efektivitas Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMA Negeri 1 Pandaan., *Jurnal Al-Murabbi*, Vol.4, No.2, (2019), hal. 165-176.

<sup>20</sup> Retno Triningsih dan Mawardi Mawardi, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD, *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* Vol. 3, No. 1, (2020), hal.. 51-56.

<sup>21</sup> Yudi Cahyo Winoto dan Tego Prasetyo, Efektivitas Model *Problem Based Learning* Dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol.4, No.2, (2020), hal. 228-238.

dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V.<sup>22</sup> *Keempat*, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V dalam Pembelajaran Matematika.<sup>23</sup> *Kelima*, Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Problem Posing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.<sup>24</sup> Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitan lebih lanjut sebagai respon terhadap kekosongan ruang kajian dari studi-studi tersebut.

Beranjak dari problem pembelajaran yang selama ini cenderung pada aspek kognitif dan hafalan serta mengabaikan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial siswa. Kemudian ditemukan *problem* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PAI di SD Negeri Jumeneng Mlati. Lalu pentingnya Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta adanya kekosongan ruang kajian yang belum disentuh oleh studi-studi sebelumnya. Maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran PAI Kelas 5 di SD Negeri Jumeneng Mlati”.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman tentang efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam

---

<sup>22</sup> Tri Puji Ati dan Yohana Setiawan. "Efektivitas problem based learning-problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika siswa kelas V." Dalam *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.4, No.1, (2020), hlm. 294-303.

<sup>23</sup> Elva Pristy Afifah, Wahyudi, dan Yohana Setiawan. "Efektivitas problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran matematika." Dalam *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, Vol.4, No.1, (2019), hlm. 95-107.

<sup>24</sup> Rimba Sastra Sasmita, dan Nyoto Harjono. "Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." Dalam *Jurnal Basicedu* Vol.5, No.5, (2021), hlm. 3472-3481.

konteks pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SD. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret kepada pihak sekolah untuk meningkatkan metode pembelajaran yang relevan dan adaptif, serta dapat menjadi referensi bagi peneliti dan pendidik lainnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar yang holistik.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Berapa besar peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning*?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan
  - a. Mendeskripsikan efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berfikir kreatif siswa.
  - b. Menghitung besar peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Manfaat penelitian
  - a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengetahuan dan kajian mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan pendekatan model *Problem Based Learning* (PBL).
  - b. Secara praktis, diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Untuk membentuk suatu pembahasan yang utuh dan terarah maka dalam penulisan penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu :

Bab I berisi tentang pendahuluan yang memuat gambaran umum penelitian yang mencakup latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang kajian penelitian terdahulu yang mengkaji hasil-hasil yang terkait/relevan dengan persoalan akademik penelitian yang sedang dilakukan, berupa hasil-hasil penelitian terdahulu: skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dan tulisan ilmiah lainnya serta kerangka teori yang terkait dengan Efektivitas Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif mata pelajaran PAI kelas 5 di SD N Jumeneng Mlati.

Bab III berisi tentang metode penelitian, yaitu bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan, sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berupa analisis Efektivitas Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran PAI kelas 5 di SD N Jumeneng Mlati.

Bab V berisi penutup meliputi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, kemudian diakhiri dengan saran.

## BAB II

### KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini disajikan sejumlah kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penelitian ini.

1. Retno Tri Ningsih<sup>25</sup>, 2020 “Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* Ditinjau dari Keterampilan berpikir kritis siswa SD”. Penelitian ini bertujuan membandingkan keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning* ditinjau dari keterampilan berpikir kritis siswa SD di Gugus Diponegoro Salatiga. Jurnal ini menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis pada model *Problem Based Learning* lebih tinggi daripada model *Project Based Learning* itu artinya menunjukkan *problem based learning* efektif dari *project based learning* ditinjau dari keterampilan berpikir kritis siswa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Pada penelitian ini peneliti membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Berbeda dengan penelitian saya yang fokus pada efektivitas model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

---

<sup>25</sup> Retno Tri Ningsih, Efektifitas *Problem Based learning* dan *Project Based Learning* ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa siswa SD, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*: volume 3 tahun 2020 dikutip dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/3228>

2. Yudi Cahyo Winoto<sup>26</sup>, 2020 Efektivitas Model *Problem Based Learning* Dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* dan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Gugus Surodirjo. Dalam jurnal ini menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* lebih unggul dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Model *Discovery learning* lebih unggul dibandingkan dengan model *problem based learning* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian quasi experimental design atau eksperimen semu dengan desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design* yang menggunakan dua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random. Berbeda dengan penelitian saya yang fokus pada efektivitas model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.
3. Tri Puji Ati<sup>27</sup>, 2020, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas *Problem Based Learning* (PBL) dan *Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas

---

<sup>26</sup> Yudi Cahyo Winoto, Efektivitas Model *Problem Based Learning* Dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal BasicEdu*: volume 4, tahun 2020, dikutip dari <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/209>

<sup>27</sup> Tri Puji Ati dan Yohana Setiawan, “Efektivitas *Problem Based Learning*-*Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 1 (5 Mei 2020): hal. 294–303, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>.

V dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menjelaskan bahwa bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Solving* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini adalah menggunakan soal tes. Tes tersebut digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa kelas V dengan materi pembelajaran jarring-jaring bangun ruang kubus berupa soal uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Berbeda dengan penelitian saya yang fokus pada efektivitas model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

4. Elva Pristi Afifah<sup>28</sup>, 2019, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas model *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 pada pembelajaran matematik. Dalam penelitian ini penulis melakukan eksperimen tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis. Hal ini ditinjau karena keraguguan penulis dalam penerapan kedua model tersebut untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi bangun ruang kubus dan balok yang sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dari kelas eksperimen 1 yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas eksperimen 2 menggunakan model

---

<sup>28</sup> Elva Pristi Afifah, Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Of Mathematic Education*: Volume 4, tahun 2019, dikutip dari <http://103.114.35.30/index.php/matematika/article/view/2822>

*problem solving*. Kedua model tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan hasil uji *N-Gain* untuk mengetahui keefektifannya, sehingga bisa disimpulkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa lebih efektif jika menggunakan model *Problem Based Learning*. Berbeda dengan penelitian saya yang fokus pada efektivitas model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

5. Rimba Sastra Sasmita<sup>29</sup>, 2021, Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Problem Posing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan menganalisis ada tidaknya perbedaan tingkat efektivitas antara model *Problem Based Learning* dan *Problem Posing* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa di kelas V SD. Penelitian ini menjelaskan model pembelajaran ini akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan tantangan yang diberikan, dengan demikian penjelasan mengenai model *problem based learning* dan *model problem posing* memberikan solusi yang positif terhadap perbaikan pembelajaran tematik yang berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah, oleh sebab itulah kedua model ini perlu dikaji lebih dalam tentang keefektifannya dalam pembelajaran, bertujuan untuk mengkaji perbedaan komparasi efektivitas model *problem based learning* dan *model problem posing* terhadap kemampuan beripikir kritis siswa dalam pembelajaran tematik SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian

---

<sup>29</sup> Rimba Sastra Sasmita dan Nyoto Harjono, “Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5 (22 Agustus 2021): hal. 3472–81, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1313>.

eksperimen semu (*quasi experiment design*). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan penerapan model *problem-based learning* dan *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD. Penelitian ini menghasilkan bahwa model *problem based learning* lebih efektif dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V di bandingkan dengan model pembelajaran *problem posing*. Hasil *posttest* diketahui nilai rata-rata menggunakan model *problem based learning* sebesar 85. Selanjutnya model *problem posing* mendapat nilai rata-rata *posttest* sebesar 60. Kemudian hasil penelitian ini yakni  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel menunjukkan hasil sebesar  $3,368 > 2,016$  dan signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, karena nilai Sig (*2-tailed*) tidak lebih besar 0,05 ( $0.000 < 0,05$ ). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *problem posing* untuk meningkatkan kemampuan beripikir kritis siswa kelas V. Berbeda dengan penelitian saya yang fokus pada efektivitas model *problem based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

6. Tri Septiyowati<sup>30</sup>, 2021, Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Kecakapan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan kecakapan berfikir kritis yang diupayakan melalui model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning* dari berbagai penelitian eksperimen yang sudah dipublikasikan. Penelitian ini menjelaskan model pembelajaran *Problem*

---

<sup>30</sup> Tri Septiyowati dan Tego Prasetyo, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kecakapan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (10 April 2021): 1231–40, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.893>.

*Based Learning* dan *Discovery Learning* merupakan dua model pembelajaran yang disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di SD untuk meningkatkan kecakapan berpikir kritis siswa. Alasannya, karena model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan permasalahan sebagai poin utama dalam kegiatan belajar. Permasalahan yang diangkat merupakan permasalahan yang umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan efektivitas dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* pada pembelajaran tematik ditinjau dari kecakapan berfikir kritis siswa SD. Artinya kedua metode pembelajaran tersebut dinilai sama-sama memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan kecakapan berfikir kritis siswa SD. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *p-value* hasil uji independent sampel *t-test* ( $0,747 > 0,05$ ). Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

7. Evi Tri Fatmawati<sup>31</sup>, 2018, Efektivitas Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis dari siswa kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri melalui pembelajaran model PBL dan DI dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari siswa-siswa kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri melalui pembelajaran model PBL dan DI ditinjau dari kemampuan

---

<sup>31</sup> Evi Tri Fatmawati dan Sigit Sujatmika, "Efektivitas Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis," *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, vol. 2, no. 2 (1 November 2018): hal. 163, <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.2786>.

berpikir kritis. Penelitian ini menjelaskan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan berpikir kritis siswa karena kegiatan memecahkan masalah merupakan usaha untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Siswa tidak hanya memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah. Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang bersifat *Quasi Eksperiment*. Hasil penelitian ini rata-rata skor hasil belajar IPA dan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi daripada model pembelajaran langsung (DI). Hal ini berarti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (DI). Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi

8. Mutiara Sasy Ayudya<sup>32</sup>, 2020, Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Think Pair Share* Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 dalam Pelajaran Matematika Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *problem based learning* dan *think pair share* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah quasi-eksperimental-design. Eksperimen semu yang merupakan pengembangan dari eksperimen murni. Penelitian ini

---

<sup>32</sup> Mutiara Sasy Ayudya, Efektivitas Model *Problem Based Learning* Dan *Think Pair Share* Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Dalam Pelajaran Matematika Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, no. 2, 2020, dikutip dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/458>

dilakukan dengan pretes dan posttes untuk mendukung dan meningkatkan nilai yang dicapai oleh siswa. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran *problem based learning* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *think pair share*. Dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata skor posttes siswa dengan menggunakan model *problem based learning* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,6 dengan *N-Gain* mengalami peningkatan sebesar 0,67. Sedangkan rata-rata nilai yang menggunakan model *think pair share* memperoleh nilai skornya 82,4 dengan nilai *N-Gain*nya mengalami peningkatan sebesar 0,54. Hal tersebut membuktikan jika penggunaan model pembelajaran *problem based learning* memang lebih efektif apabila dibandingkan dengan model pembelajaran *think pair share*. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

9. Siti Khomaidah<sup>33</sup>, 2020, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Guided Inquiry Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* dengan *Guided Inquiry learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD. Penelitian ini menjelaskan permasalahan tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis, maka dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu menggunakan model-model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk berpikir kritis. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Problem Based Learning* dan *Guided Inquiry*. Model *Problem Based Learning* merupakan metode inovatif yang

---

<sup>33</sup> Siti Khomaidah dan Henny Dewi Koeswanti, "Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Guided Inquiry Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 2, (2020). hal. 371-378

digunakan pada pembelajaran dan berpusat pada siswa yang dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata kelompok *Problem Based Learning* sebesar 79,37 dan kelompok model *Guided Inquiry learning* nilai rata-rata posttest 75,63. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* lebih efektif di bandingkan dengan model *Guided Inquiry learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD Gugus Joko Tingkir Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

10. Yuli Kurniawati<sup>34</sup>, 2019, Efektivitas *Problem-Based Learning* ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. Penelitian untuk mendeskripsikan efektivitas *Problem-Based Learning* ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. Penelitian ini menjelaskan pembelajaran matematika di kelas cenderung bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran yang bersifat searah ini membuat siswa bergantung pada guru, sehingga selama proses belajar mengajar siswa cenderung pasif. Siswa belum aktif dalam menggunakan berbagai sumber belajar dan belum aktif dalam diskusi kelompok. Siswa juga hanya mendengarkan, mencatat materi, kemudian siswa diinstruksikan untuk mengerjakan latihan-latihan soal dengan rumus yang diberikan guru, tanpa tahu akan tujuan dan manfaat yang akan mereka peroleh setelah

---

<sup>34</sup> Yuli Kurniawati, Ali Mahmudi, dan Endang Wahyuningrum, "Efektivitas problem-based learning ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 1, (30 Mei 2019): hal. 118–29, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.26985>.

proses pembelajaran. Kondisi yang demikian berdampak pada kurangnya kemandirian siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan *quasi-experimental*. Penelitian ini menghasilkan PBL efektif ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah, PBL efektif ditinjau dari kemandirian belajar, terdapat hubungan signifikan antara kemampuan pemecahan masalah dengan kemandirian belajar matematis siswa, dan PBL lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. Keterampilan pemecahan masalah matematis dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa untuk menyelesaikan masalah matematis yang terkait dengan empat aspek, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan interpretasi/pemaknaan hasil. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya focus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

11. Wisnu Darmawan<sup>35</sup>, 2020, Efektivitas *Problem Based Learning* dan *Two Stay Two Stray* dalam Pencapaian Hasil Belajar. Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan efektivitas penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dan *problem based learning* terhadap pencapaian hasil belajar Tema 8 Kelas 4 SD Negeri Blotongan 02 dan SD Negeri Sidorejo Lor. Penelitian ini menjelaskan terdapat persamaan dari model pembelajaran *problem based learning* dan *two stay two stray* adalah pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan agar didiskusikan baik secara individu maupun dengan kelas untuk menemukan penyelesaian masalah

---

<sup>35</sup> Wisnu Darmawan dan Nyoto Harjono, "Efektivitas Problem Based Learning dan Two Stay Two Stray dalam Pencapaian Hasil Belajar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 2, (April 2020): hal.402–11, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.364>.

yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *two stay two stray* di SD Negeri Blotongan 02 dan *problem based learning* diterapkan di SD Negeri Sidorejo Lor 05 terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik kelas 4 pada pembelajaran tema 8. Kesimpulan ini telah dibuktikan dengan serangkaian hasil uji pengolahan data diantaranya, uji hipotesis berdasarkan hasil uji t. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

12. Della Angraini<sup>36</sup> 2016, Efektivitas *Problem Based Learning* Ditinjau dari Kemampuan Komunikasi Matematis. Penelitian ini menjelaskan kecenderungan guru masih menggunakan model konvensional dan banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menggambarkan dan menyatakan solusi masalah menggunakan gambar, sulit menjelaskan ide, solusi, dan relasi matematika secara tulisan, menggunakan bahasa matematika dan simbol secara tepat. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan bahwa PBL tidak efektif ditinjau dari kemampuan komunikasi matematis siswa, karena proporsi siswa yang memiliki kemampuan komunikasi matematis terkategori baik pada siswa yang mengikuti PBL tidak mencapai proporsi efektif yang diharapkan peneliti, yaitu lebih dari 60% dari jumlah siswa. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model

---

<sup>36</sup> Della Angraini, Pentatito Gunowibowo, dan Arnelis Djalil, "Efektivitas Problembased Learning Ditinjau dari Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 2, 2016, hal. 23. <https://core.ac.uk/download/pdf/295479765.pdf>

PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

13. Ulpi Saharsa<sup>37</sup>, 2018, Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Video Based Laboratory* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep yang tidak diajarkan dan diajarkan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *video based laboratory*. Penelitian ini menjelaskan bahwa dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, tercipta kelas yang aktif, kreatif, menyenangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media pembelajaran dapat memancing peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengutarakan pendapatnya. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen, jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep fisika yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *video based laboratory* dengan kelompok peserta didik yang tidak menggunakan model *problem based learning* berbantuan

---

<sup>37</sup> Ulpi Saharsa, Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Video Based Laboratory* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 2, tahun 2018, dikutip dari <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika>.

*video based laboratory*. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

14. Qi Ming Zheng, 2023, Efektivitas Pembelajaran Berbasis PBL dibandingkan dengan Pembelajaran Berbasis Ceramah dalam Pendidikan Bedah: tinjauan sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara sistematis dampak pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan model pembelajaran ceramah berbasis pembelajaran (LBL) pada pembelajaran mahasiswa pada pendidikan bedah. Penelitian ini menjelaskan dalam beberapa tahun terakhir, karena eksplorasi terus menerus oleh para peneliti, semakin banyak penelitian yang menyoroti efektivitas PBL dalam pendidikan kedokteran. Berdasarkan pada penelitian tersebut, sebuah penelitian besar, sistematis, dan komprehensif meta-analisis dari mode pengajaran PBL direncanakan disalurkan dalam konteks pelatihan residensi standar di Cina, yang menunjukkan bahwa PBL berdampak positif penguasaan pengetahuan teoritis, diagnostik klinis berpikir, keterampilan kerja tim, analitis dan pemecahan masalah keterampilan, konsultasi dokumen, minat belajar dan kemampuan belajar. Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis dilakukan sesuai dengan pedoman PRISMA (Item pelaporan pilihan untuk sistem ulasan tematik dan meta-analisis). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pengajaran PBL lebih efektif dibandingkan dengan model pengajaran LBL pendidikan bedah pada aspek peningkatan kompetensi klinis dan kepuasan mahasiswa. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir

kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>38</sup>

15. Yang Yan, 2023, Implementasi Pemetaan Pikiran dengan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam Kursus Prostodontik Untuk Gigi Siswa China. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi PBL dalam prostodontik dan melakukan observasi dari sudut pandang siswa respon terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini menjelaskan bahwa dalam pembangunan sistem evaluasi pengajaran, departemen pengajaran mementingkan penilaian-peningkatan kemampuan siswa dan mengalami peningkatan yang cukup besar proporsi PBL. Pada tahap belajar mandiri, guru meninjau peta pikiran yang diserahkan siswa untuk diperiksa kemampuan mereka untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri dan untuk menghindari spekulasi. Pada tahap presentasi kelompok, juri memberikan nilai pembahasan kasus berdasarkan nilai masing-masing kelompok penguasaan pengetahuan dasar, pemecahan masalah dan inovasi kerjasama kelompok. Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan analisis tematik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengalaman mereka dalam PBL positif diantaranya peningkatan motivasi, peningkatan memori pengetahuan, peningkatan koneksi disiplin dan peningkatan kerja tim, dengan peringkat yang cukup tinggi. Penelitian ini mengidentifikasi kombinasi pemetaan pikiran tersebut dan pengajaran PBL dapat membantu siswa dengan konsep terpadu menerima pemetaan dan mencapai pengetahuan yang lebih lengkap struktur, yang sangat penting ketika siswa bergerak menuju klinis perendaman kal. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus

---

<sup>38</sup> Qi-Ming Zheng dkk., "The Effectiveness of Problem-Based Learning Compared with Lecture-Based Learning in Surgical Education: A Systematic Review and Meta-Analysis," *BMC Medical Education*, vol. 23, no. 1 (1 Agustus 2023): hal. 546, <https://doi.org/10.1186/s12909-023-0453>.

apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>39</sup>

16. Nurkhairo Hidayati<sup>40</sup>, 2023, Model pembelajaran yang efektif mendasarkan pada pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dan peta pikiran digital untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan peta pikiran digital PBL terintegrasi (DMM) tentang keterampilan kolaborasi mahasiswa. Penelitian ini menjelaskan PBL dan PBL-DMM terpadu mempunyai efek serupa terhadap keterampilan kolaboratif siswa karena keduanya model pembelajaran menekankan pentingnya kerja kelompok dalam memecahkan suatu masalah. PBL dan terintegrasi PBL-DMM dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi yang mencakup rasa hormat, kontribusi, kerja organisasi, kerja tim, dan tanggung jawab. Dalam kelas PBL dilakukan proses pemecahan masalah melalui kolaborasi tim sehingga pendidik perlu mengatur siswa dan memberikan bimbingan sepanjang prosesnya. Pembentukan kelompok kecil lebih efisien dibandingkan pembelajaran individu dalam mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, PBL dan PBL-DMM terpadu juga mendorong siswa untuk bekerja secara efektif dalam keberagaman kelompok untuk mencari solusi permasalahan dan menyajikannya dalam bentuk tertulis. Penelitian menggunakan metode desain

---

<sup>39</sup> Yang Yan dkk., "Implementation of Mind Mapping with Problem-Based Learning in Prosthodontics Course for Chinese Dental Students," *BMC Medical Education*, vol. 23, no. 1, (25 Juli 2023): hal. 530, <https://doi.org/10.1186/s12909-023-0447>.

<sup>40</sup> Nurkhairo Hidayati, Siti Zubaidah, dan Sri Amnah, "Effective Learning Model Bases Problem Based Learning and Digital Mind Maps to Improve Student's Collaboration Skills," *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, vol. 12, no. 3 (1 September 2023): 1307, <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.22654>. hal. 1307

kelompok kontrol pretest-posttest bersifat eksperimen. Hasil penelitian ini yaitu pengaruh PBL dan PBL-DMM terpadu terhadap keterampilan kolaborasi siswa cukup signifikan. Namun temuan penelitian ini menunjukkan bahwa PBL-DMM lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan. Oleh karena itu, sangat disarankan bagi guru atau dosen untuk memasukkan PBL atau PBL-DMM ke dalamnya proses pembelajaran. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

17. Pingping Song, 2023, Penerapan PBL Dipadukan dengan Pembelajaran Tradisional Mata Kuliah Imunokimia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pentingnya PBL diterapkan dalam mata kuliah Imunokimia, untuk mengetahui pengaruh model PBL pada pembelajaran sarjana jurusan Kimiabiologi dievaluasi secara sistematis. Penelitian ini menjelaskan Di zaman kecerdasan buatan, ledakan informasi, perolehan informasi, kerja sama kelompok, dan penyelesaian masalah. pemecahannya perlu mengandalkan kenyataan daripada buku teks. Oleh karena itu, pendidikan saat ini harus fokus pada mendorong siswa lanjut usia untuk memahami masyarakat dan menguasai kemampuan untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, efektivitas dan signifikansi penerapan PBL pada pembelajaran sarjana jurusan Kimiabiologi dievaluasi secara sistematis oleh Imunokimia ujian akhir dan survei kuesioner. Ini akan lebih jauh lagi memberikan dukungan teoritis terhadap penerapan PBL model dalam beberapa mata pelajaran. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil dari penelitian ini adalah kombinasi PBL dan pengajaran tradisional model mempunyai dampak positif terhadap pembelajaran siswa mata

kuliah imunokimia. Efektivitas PBL model ini terutama tercermin dalam peningkatan ujian akhir skor, mengaktifkan minat belajar siswa, pro-menggerakkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah secara mandiri, memperkaya sistem struktur pengetahuan mereka, dan signifikansinya. tidak bisa melatih pemikiran ilmiah dan kerja kelompok kesadaran mereka. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>41</sup>

18. Maria Costa, Anna, 2023, Pembelajaran Berbasis PBL dalam Kimia Pascasarjana dan Sarjana Kursus: Pengalaman Tatap Muka dan *Online*. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan faktor-faktor utama yang relevan dengan penerapan yang memuaskan pendekatan pendidikan ini dalam konteks yang berbeda (dari sarjana hingga mata pelajaran master). Penelitian ini menjelaskan selama beberapa tahun terakhir, ketidakpuasan dan sikap apatis secara umum semakin meningkat siswa mengenai kehadiran dan partisipasinya kelas luring telah diamati. Ini sangat mengkhawatirkan bagi siswa untuk berasimilasi dan belajar bagaimana menerapkannya konten teoritis. Secara tradisional, siswa diberikan kumpulan masalah yang harus mereka selesaikan secara individu. Oleh sebab itu, masalah kelas harus didedikasikan untuk pemecahannya masalah yang dipilih dan semua keraguan dan kesulitan itu mungkin pernah ditemui siswa. Dalam praktiknya, hanya dikurangi sejumlah siswa mengerjakan soal sebelum pelajaran, yang mana mempunyai dampak yang sangat negatif dalam pembelajaran mereka. Di fakultas kimia penerapan PBL sudah

---

<sup>41</sup> Pingping Song dan Xiangchun Shen, "Application of PBL Combined with Traditional Teaching in the Immunochemistry Course," *BMC Medical Education*, vol. 23, no. 1 (22 September 2023): 690, <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04678-3>.

dianggap sebagai cara untuk melibatkan siswa secara lebih aktif pembelajaran mereka sendiri dan untuk membuat siswa mencapai tujuan rencana pengajaran ditinjau dari jumlah non tatap muka jam kerja yang dianggap perlu mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian ini adalah dalam menghadapi kesulitan-kesulitan ini, lebih baik hasil belajar tercapai ketika PBL digunakan (bahkan dalam modalitas *online*). Perbandingan kepuasan siswa pada keduanya modalitas menunjukkan bahwa implementasi tatap muka lebih disukai untuk implementasi online, seperti yang diharapkan. Namun demikian hasil belajar yang lebih baik diperoleh dengan menggunakan PBL tatap muka. Dibandingkan dengan PBL online, siswa mendapat penilaian positif penerapan metodologi PBL dalam versi online sehubungan dengan metodologi tradisional yang disesuaikan dengan modalitas virtual. Secara umum, siswa mengevaluasi dampak positif PBL terhadap proses pembelajaran mereka bahkan menyarankan agar hal ini dapat diperluas ke lebih banyak konten mata pelajaran. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>42</sup>

19. Sujanem, R, 2023, E-Modul Fisika Interaktif Berbasis Masalah Pada Fisika Belajar Melalui *Blended* PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemandirian *E-Module Probinphys* dalam meningkatkan KBK siswa sekolah menengah dan menjelaskan tanggapan siswa terhadap *E-Modul Probinphys* melalui model *Blended-Problem Based*

---

<sup>42</sup> Anna Maria Costa dkk., "Problem-Based Learning in Graduate and Undergraduate Chemistry Courses: Face-to-Face and Online Experiences," *Journal of Chemical Education*, vol. 100, no. 2 (14 Februari 2023): hal. 597–606, <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00741>.

*Learning (blended-PBL)*. Penelitian ini menjelaskan bahwa salah satu tuntutan abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis adalah proses sistematis ketika siswa mengambil keputusan tentang apa yang mereka yakini dan lakukan dan merupakan salah satunya tujuan pendidikan. Ironisnya, keterampilan berpikir di sekolah, khususnya seperti di SMA, belum tertangani dengan baik, jadi kemampuan berpikir kritis lulusan SMA masih relatif rendah. Masih banyak yang mengeluh rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dari sekolah dasar hingga universitas di Indonesia. Beberapa faktor berkontribusi terhadap siswa keterampilan berpikir kritis yang buruk, termasuk tingkat rendah pertanyaan taksonomi *Bloom* yang tidak memerlukan kriteria berpikir logis juga menyatakan demikian siswa lebih suka mengingat konsep dan persamaan dan mereka kurang berbasis pada fenomena alam strategi belajar dan menerima apapun gurunya menjelaskan tanpa paham maksudnya. Penelitian ini menggunakan pretest satu kelompok dan desain posttest. Hasil dari penelitian ini yaitu menggunakan e-modul *Probinphys blended PBL* secara efisien meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis meningkat dengan *N-gain* 0,5, termasuk medium kategori tingkat. Keterampilan berpikir kritis siswa peningkatan secara signifikan dengan 0,05 setelah menggunakan *E-modul Probinphys* dalam *PBL blended*. Tanggapan siswa terhadap e-modul *Probinphys* dalam *blended PBL* berada pada kategori sangat tinggi pretest dan posttest menggunakan uji t berpasangan, menerapkan *E-modul Probinphys* dapat meningkatkan secara signifikan kemampuan berpikir kritis siswa pada  $\alpha = 0,05$ . Jadi, menggunakan *e-modul Probinphys* secara *blended PBL* secara efisien meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model *PBL* dapat meningkatkan

motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>43</sup>

20. Devi Jasti, Sree, 2021, Menerapkan Sistem Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Kemajuan Keterampilan Komunikasi Kemahiran Dalam Komunikasi Profesional untuk Sarjana Teknik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah PBL dapat diterapkan, untuk memperkaya keterampilan komunikasi profesional dalam Bahasa Inggris sekaligus membina perkembangan Pengetahuan Konten, Pemecahan Masalah, Berpikir Kritis, Kolaborasi, dan Keterampilan belajar mandiri yang diarahkan. Penelitian ini menjelaskan tentang Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sebagian besar diterapkan dengan mengatur kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, dosen menjadi fasilitator menetapkan beberapa masalah yang cukup sesuai kepada siswa dan mengujinya dengan masukan minimal, tentang cara melakukannya menghadapi permasalahan yang ada. Siswa perlahan mendapatkan kepercayaan diri dengan PBL, bimbingannya semakin berkurang seiring bertambahnya pengalaman. Proses ini dapat diatur dengan memberikan sedikit pekerjaan kepada siswa contoh selama inisiasi kemajuan mereka. Murid-murid dapat ditantang pada tahap selanjutnya dengan beberapa kompleksitas yang lebih rendah masalah sampai mereka memperoleh kemahiran yang signifikan untuk menghadapi lebih banyak masalah masalah yang realistis. Namun banyak perancang PBL yang tidak setuju Merrill dan menyarankan agar siswa diberikan realistik masalah sejak awal, bagaimanapun dosen harus melakukannya tentukan mereka dengan dukungan yang memadai pada tahap awal dan secara bertahap hal ini dapat dikurangi seiring dengan bertambahnya

---

<sup>43</sup> R. Sujanem dan I. N. Putu Suwindra, "Problem-Based Interactive Physics E-Module in Physics Learning Through Blended PBL to Enhance Students' Critical Thinking Skills," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 12, no. 1 (30 Maret 2023): 135–45, <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39971>.hal. 45-135

kemampuan siswa mengelola permasalahan yang ada. Dalam menerapkan PBL adalah dengan menggunakan papan tulis untuk membantu siswa menyusun pemecahan masalah mereka digambarkan dalam empat kolom-kolom fakta, ide kolom, kolom permasalahan pembelajaran, dan rencana aksi kolom. Para siswa diminta untuk mencatat kemajuan mereka pada hal tersebut. Selama proses tersebut siswa harus mempunyai wacana tentang masalah, batasi masalah tersebut berdasarkan masalah sebelumnya pengetahuannya, kemudian membentuk suatu anggapan, kemudian harus menentukannya tujuan pembelajaran dan juga menjalin pembelajaran selanjutnya. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif eksperimen. Hasil penelitian ini yaitu siswa sadar dengan baik metodologi PBL, selanjutnya siswa juga menikmati pembelajaran dalam prosedur yang dilaksanakan melalui *Problem Based Learning* ketika sedang belajar. Penelitian ini diakhiri dengan komprehensif penerapan PBL dalam penggunaan teknik ini dengan kelompok eksperimen dan hasil positifnya dalam pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif, berpikir kritis dan efektif presentasi ide-ide mereka dibandingkan dengan non-kelompok eksperimen di mana siswa memiliki kesadaran tentang metodologi belajar mengajar PBL. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>44</sup>

21. Alaoui Mrani, Cherif, 2020, Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan Integrasi Simulasi Interaktif Pada Pemahaman Konseptual Ilmu Fisika

---

<sup>44</sup> Sree Devi Jasti dan A. Pavani, "Employing Problem Based Learning System in Advancing Communication Skills Proficiency in Professional Communication for Engineering Undergraduates," *Journal of Engineering Education Transformations*, vol. 34, no. 0 (31 Januari 2021): 128, <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157119>. hal. 128

Pembelajaran Inti Umum Maroko. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari dampak berbasis masalah pembelajaran (PBL) menggunakan simulasi interaktif, pada pemahaman tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan rotasi keseimbangan diajarkan pada tingkat ilmu inti umum. Penelitian ini menjelaskan Maroko merupakan salah satu negara berkembang yang tingkatnya kinerja siswa masih relatif rendah. Meskipun upaya untuk meningkatkan sebagian kualitas pembelajaran, yaitu hasil survei internasional dan nasional menunjukkan rendahnya tingkat pencapaian. Banyak kontribusi yang ditunjukkan bahwa masalah ini dibenarkan oleh beberapa alasan, seperti kurangnya motivasi, penyebaran ajaran tradisional metode dan alat, tidak adanya laboratorium yang lengkap. Untuk mengatasi masalah ini digunakan multimedia interaktif untuk membuat siswa termotivasi dan membantu mereka untuk berkembang kapasitas belajar mereka, dengan membuat kegiatan lebih banyak menarik, efektif dan mudah dimengerti. Integrasi TIK dalam pendidikan disertai dengan pertanyaan terus-menerus tentang apa yang diharapkan dan potensi efek dari alat-alat ini pada pembelajaran dan pengajaran juga tentang mekanisme pemilihan digital yang sesuai produk diberikan situasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode pre-test dan post-test. Hasil dari penelitian ini pendekatan pembelajaran berbasis masalah PBL dikombinasikan dengan simulasi interaktif memiliki manfaat yang luar biasa berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dibandingkan dengan metode dan alat tradisional. Pengalaman kami menilai pemahaman siswa topik keseimbangan rotasi berdasarkan tiga konsep, kita menemukan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata *N-Gain* nilai lebih tinggi dari kelompok kontrol untuk dua fundamental konsep. Oleh karena itu, mengajarlah dengan berbasis masalah metode pembelajaran mengintegrasikan simulasi interaktif bisa menjadi

solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman tingkat kinerja siswa sekolah menengah Maroko. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>45</sup>

22. Suradika, A<sup>46</sup>, 2022, Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) pada Siswa Kritis dan Kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan model PjBL dan model PBL dalam mengarahkan siswa untuk belajar, mengarahkan individu dan penyelidikan kelompok, menghasilkan dan melakukan pekerjaan, dan menilai proses pemecahan masalah. Penelitian ini menjelaskan tentang kimia yang merupakan salah satu mata pelajaran dengan tingkat kesulitan tinggi. Ini memiliki banyak rancangan kompleks untuk memahami aktivitas yang berkaitan dengan reaksi, perhitungan, dan konsep abstrak. Siswa juga mengalami kesulitan dalam kimia karena rumus menjawab pertanyaan sulit untuk diulang. Kesulitan dalam mempelajari hasil kimia rendahnya hasil belajar siswa. Dalam Kurikulum 2013, kreativitas dan pemikiran kritis adalah faktor penting dalam pembelajaran termasuk pembelajaran kimia. Berdasarkan pembelajaran siswa hasil, dari 30 siswa, 10 siswa mendapat nilai lebih dari 78 (33,33%), dan 20 siswa mendapat nilai kurang dari 78 (66,67%). Sebagai perbandingan, kriteria penguasaan minimal kimia adalah 78. Dari Berdasarkan data tersebut, 66,67% siswa tidak lulus kriteria

---

<sup>45</sup> Cherif Alaoui Mrani, Abdelkrim El Hajjami, dan Jalal Khouna, "Effect of the Problem-Based Learning (PBL) Method with the Integration of Interactive Simulation on the Physical Sciences Conceptual Understanding of the Moroccan Common Core Learners," *Universal Journal of Educational Research*, vol. 8, no. 11, (Oktober 2020); hal. 98-5281, <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081129>.

<sup>46</sup> A. Suradika, H. I. Dewi, dan M. I. Nasution, "Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Critical and Creative Students," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 12, no. 1 (30 Maret 2023), hal. 153–67, <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39713>.

minimal. Oleh karena itu, diperlukan penelitian ini berfokus pada kreativitas dan tingkat kritis siswa dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal hasil belajar dalam pembelajaran kimia. Teori belajar yang dikenal dengan teori preskriptif, berpandangan bahwa dengan membayar memperhatikan kondisi belajar dan tujuan pembelajaran dapat diberikan yang mana metode yang cocok untuk proses pembelajaran. Ada dua jenis model pembelajaran, namanya PJBL dan PBL. Oleh karena itu, penelitian ini akan melakukan uji coba dengan memanipulasi 2 variabel yaitu hanya kreativitas dan variabel penting dan pembelajaran variabel model untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain faktorial 2x2 yang melibatkan kategori sikap kritis dan kreatif. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes deskripsi. Hasil penelitian ini yaitu pengujian hipotesis dengan ANCOVA menunjukkan beberapa hasil. Pertama, pembelajaran kimia hasil materi koloid yang diajarkan siswa menggunakan PJBL memiliki rata-rata 82,9, sedangkan siswa yang diajarkan menggunakan PBL memiliki rata-rata 80,7. Angka ini menunjukkan bahwa pembelajaran kimia hasil materi koloid yang diajarkan siswa PJBL hampir sama, atau tidak ada signifikansinya tidak ada bedanya dengan siswa yang diajar dengan PBL. Namun berdasarkan uji ANCOVA. Hasilnya, nilai p melebihi tingkat signifikan 0,05 yaitu  $0,287 > 0,05$  gagal menolak  $H_0$ , yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar. Dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar kimia antara siswa yang diajar menggunakan PBL dan PjBL, serta siswa yang kritis dan kreatif. Untuk sintaksis terdapat kesamaan pada kegiatan siswa yang kritis dan kreatif, pada tahap PjBL, dalam merancang suatu proyek dan mengevaluasi suatu produk, dan pada tahap PBL, dalam memandu penyelidikan dan mengembangkan individu serta menyajikan hasil.

Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

23. Fikri Almas, Afiq, 2018, Sumbangan Paradigma Thomas S. Kuhn dalam Ilmu *dan* Pendidikan (Penerapan Metode *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis paradigma Thomas S. Kuhn dalam implementasinya pada pendidikan dan terkhusus pada metode pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning*. Penelitian ini menjelaskan tentang *problem based learning* (PBL) yang merupakan proses pembelajaran dalam suatu lingkungan pekerjaan yang diawali dari masalah-masalah yang ditemukan. Masalah yang ditemukan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Sedangkan model penemuan murni merupakan proses dengan jalan atau proses semata-mata ditentukan oleh siswa itu sendiri untuk menemukan apa yang hendak ditemukan. Peningkatan kualitas pembelajaran melalui PBL dan DL merupakan salah satu alternatif solusi yang dapat mengentaskan permasalahan pendidikan. Memosisikan peran guru sebagai perancang dan organisator pembelajaran sehingga siswa mendapat kesempatan untuk memahami dan memaknai melalui aktivitas belajar merupakan fokus utama dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Paradigma Kuhn yang berorientasikan pada Revolusi Sains dan menemukan teori baru dapat diinterpretasikan pada model pembelajaran modern seperti PBL dan DL. Paradigma Kuhn ini sangat mirip dan berdampingan dengan tujuan dua model pembelajaran di atas. Tujuan dari ketiganya adalah untuk menemukan hal baru. Model pembelajaran PBL dan DL juga sama memiliki tujuan

agar siswa dapat menemukan ilmu atau pengetahuan dengan caranya sendiri. Oleh karena itu, dua model pembelajaran ini dapat dikatakan mereduksi dari paradigma Thomas S. Kuhn. Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (*library research*) dengan menggunakan buku-buku sebagai sumber datanya dan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sifat dari penelitian ini adalah deskriptik-analitik. Hasil dari penelitian ini konsep revolusi ilmiah Thomas Kuhn memiliki peran historis dalam ilmu mengkonstruksi munculnya ilmu baru. Ia mempunyai ciri-ciri berpikir dan model filsafat baru dalam sejarah lahirnya ilmu pengetahuan dan filsafat. Sejarah Ilmu pengetahuan merupakan ilmu dasar yang selalu ditandai dengan paradigma yang kuat dan diikuti oleh revolusi ilmiah dan merupakan titik awal dalam mempelajari isu-isu mendasar di epistemologi ilmiah untuk Thomas Kuhn. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.<sup>47</sup>

24. Anissa Mayasari, Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan antar variabel, yaitu penelitian yang di arahkan untuk menyelidiki hubungan antar penggunaan model Problem Based Learning (PBL) terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini menjelaskan bahwa Problem Based Learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajarsiswa (*student-centered learning*). Problem Based Learning berfokus pada penyajian suatu permasalahan

---

<sup>47</sup> Afiq Fikri Almas, "Sumbangan Paradigma Thomas S. Kuhn dalam Ilmu dan Pendidikan (Penerapan Metode Problem Based Learning dan Discovery Learning)," *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, vol. 3, no. 1 (30 Juni 2018), hal. 89 <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v3i1.1147>.

(nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep prinsip yang dipelajarinya dari berbagai ilmu. Permasalahan sebagai fokus, stimulus dan pemandu proses belajar. Sementara guru menjadi fasilitator dan pembimbing. Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru tetapi juga ikut serta dalam kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga melakukan kegiatan eksplorasi dengan membaca buku di perpustakaan, mencari di situs website, maupun bertanya kepada sumber langsung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh Problem Based Learning (PBL) terhadap keaktifan siswa. Di dapatkan skor sebanyak 582 jika di indexkan menjadi 77,6% hal ini dapat di simpulkan bahwa keaktifan siswa sesudah pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) mengalami perubahan yang tadinya rendah menjadi baik. Penggunaan project Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan pembelajaran, dimana saat pelaksanaan pembelajran dengan menggunakan Problem Based Learning (PBL) terdapat hasil yang signifikan saat pengerjaan soal mengenai Suhu dan Kalor, dari setiap kelompok bisa menjawab soal tersebut dan ketika kurang paham aktif bertanya. Hal ini sejalan dengan yang mengemukakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh guru dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran<sup>48</sup>. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian

---

<sup>48</sup> Annisa Mayasari, Opan Arifudin, dan Eri Juliawati, "IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN," *Jurnal Tahsinia*, vol. 3, no. 2 (31 Oktober 2022), hal. 167–75, <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>.

saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

25. Lilik Subagiyo, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* Berbantuan Geogebra. Penelitian bertujuan melihat perbedaan pengaruh penerapan model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* berbantuan Geogebra terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menjelaskan kegagalan pembelajaran matematika di SMK Negeri 1 Kutalimbaru, disebabkan masih rendahnya motivasi belajar siswa. Sehingga siswa tidak mampu memaksimalkan kemampuan yang ada di diri setiap siswa. Hal ini juga terjadi di skala International, dimana siswa Indonesia hanya menduduki peringkat 41 dari 45 negara peserta di ajang kompetisi International yang diantaranya *Trend In a Mathematics Science Studya* (TIMSS) pada tahun 2011. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen terhadap dua kelas eksperimen di SMK Negeri 1 Kutalimbaru dengan dua model yang berbeda tetapi materi pelajaran yang sama. Hasil dari penelitian ini hasil angket motivasi belajar dari rerata skor pada kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan sebesar 29,09 point setelah tindakan dan kelas-eksperimen 2 memiliki rata-rata peningkatan 25,16 setelah tindakan. Dari data terlihat, bahwa rata-rata di kelas eksperimen 1 lebih tinggi dari rata-rata di kelas eksperimen 1, dan peningkatan pointnya juga lebih tinggi sekitar 4,07 point. Akan tetapi perbedaan di kedua kelas tidaklah signifikan. Untuk menentukan pengaruh ditinjau dari perspektif ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dan waktu pembelajaran. Oleh karena itu PBL berbantuan Geogebra mampu meningkatkan

motivasi belajar<sup>49</sup>. Berbeda dengan penelitian saya, penelitian saya fokus apakah model PBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian saya menggunakan metode PTK berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

*Novelty* atau kebaruan dalam penelitian ini terletak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun *posisioning* penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan mata pelajaran PAI yang menjadi subjek penelitian. Karakteristik mata pelajaran PAI sangat berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Semua mata pelajaran memang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai-nilai. Mata pelajaran lain lebih dominan pada aspek pengetahuan dan keterampilan, sedangkan PAI lebih menekankan pada internalisasi nilai atau sikap. Selain itu kebaruan yang unik dalam penelitian ini, penelitian terdahulu mayoritas menggunakan metode *quasi experiment* sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Dan yang terakhir untuk pemilihan variabel kriterion penelitian terdahulu yaitu berpikir kritis sedangkan penelitian ini yang menjadi variabel kriterion berpikir kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini benar-benar valid bisa dipertanggungjawabkan dan bebas plagiasi.

---

<sup>49</sup> Lilik Subagio dan Ida Karnasih, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Discovery-Learning dan Problem- Based-Learning Berbantuan Geogebra" , Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia vol. 06, no. 02 (2021).hal 13.

## B. Kerangka Teori

### 1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Istilah belajar berasal dari bahas Inggris “*instruction*” yang dimaknai sebagai usaha yang bertujuan melakukan perubahan secara relatif <sup>50</sup>, Bower dan Hilgard menjelaskan bahwa belajar mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting, kematangan dan kebiasaan. Sementara itu, Bell-Gredler, mendefinisikan belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kompetensi mencakup pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan sikap/nilai (*attitudes*).<sup>51</sup>

Jika dianalisis dari definisi belajar berdasarkan ahli di atas, terdapat tiga prinsip terjadinya belajar. **Pertama**, belajar terjadi apabila ada perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan yang dimaksud mencakup perubahan pada aspek pengetahuan (matra kognitif), sikap dan nilai (matra afektif), dan keterampilan (matra psikomotor). **Kedua**, perubahan yang terjadi merupakan hasil dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu disebabkan oleh interaksi antara individu dengan lingkungan, baik interaksi secara fisik maupun interaksi secara psikis. **Ketiga**, perubahan karena terjadinya belajar relatif menetap, bertahan lama, atau permanen. Perubahan perilaku sebagai akibat dari mengonsumsi obat-obatan, minuman keras, dan yang lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar, karena perubahan tersebut tidak bersifat menetap atau bertahan lama.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup> Bower&Hilgard, *Theories Of Learning*, (Englewood Cliffs: Prentice Hall), 1981), hal. 171

<sup>51</sup> Bell Graedler, *Learning In Instruction*, (Newyork: Macmillan Publishing, 1986), hal. 18-20

<sup>52</sup> Bell Gradler, hal. 27

Gagne mengelompokkan belajar ke dalam delapan jenis belajar berdasarkan proses belajar yang terjadi pada diri peserta didik. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah:

1. *Signal Learning* (Belajar melalui isyarat); Belajar melalui isyarat terjadi ketika individu melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya, peserta didik berhenti berbicara ketika guru memberi isyarat berupa menyilangkan telunjuk pada mulut sebagai tanda tidak boleh rebut, atau pengendara menghentikan kendaraannya di perempatan jalan (*traffic light*) pada saat melihat isyarat lampu merah menyala.
2. *Stimulus-Response Learning* (Belajar Stimulus-Respon); Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena menerima rangsangan (stimulus) dari luar. Misalnya, peserta didik melakukan diskusi ketika guru memberi stimulus berupa masalah yang harus mereka pecahkan, mencari informasi di *google* karena memberi stimulus berupa pertanyaan, dan sebagainya.
3. *Chaining Learning* (Belajar Rangkaian); Belajar rangkaian terjadi melalui serangkaian stimulus respon (S-R) yang diterima dan telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku spontan seperti konsep merah-putih, panas-dingin, ibu-bapak, kaya-miskin, dan sebagainya.
4. *Verbal Association Learning* (Belajar Asosiasi Verbal); Belajar asosiasi verbal terjadi dengan mengasosiasikan atau mengibaratkan kata atau kata-kata verbal dengan makna tertentu, sehingga individu dapat menangkap makna kata verbal tersebut. Misalnya keluang (kaki seribu) diasosiasikan dengan kereta api seperti, atau pahlawan kesiangkan untuk mengibaratkan orang yang merasa berjasa padahal dia tidak berbuat apa-apa.

5. *Discrimination Learning* (Belajar Membedakan); Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan sejumlah benda, peristiwa, pengalaman, atau lainnya, kemudian mengelompokkannya berdasarkan perbedaannya. Misalnya, mengelompokkan jenis tumbuhan berdasarkan perbedaan bentuk daunnya, suku bangsa berdasarkan bahasa yang digunakan, dan lain sebagainya.
6. *Concept Learning* (Belajar Konsep); Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai benda, peristiwa, pengalaman, fakta atau atau lainnya yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak berdasarkan atribut atau ciri-cirinya dan selanjutnya diberi label atau nama. Misalnya, sebutan atau label binatang, tumbuhan, dan manusia termasuk makhluk hidup tetapi diantara ketiganya berbeda karena masing-masing memiliki atribut atau ciri-ciri yang khas; diam, berjalan, dan berlari merupakan label untuk gerakan yang memiliki ciri yang berbeda diantara ketiganya.
7. *Rule Learning* (Belajar Hukum atau Aturan); Belajar aturan/hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan yang dapat digunakan pada peristiwa berbeda. Misalnya, benda memuai bila dipanaskan, iklim suatu tempat dipengaruhi oleh tempat kedudukan geografi dan astronomi di muka bumi, harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan, dan sebagainya.
8. *Problem Solving Learning* (Belajar Pemecahan Masalah); Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk

mencari alternatif solusi masalah tertentu. Misalnya, mengapa puasa berdampak pada kesehatan, mengapa sholat dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar.<sup>53</sup>

Berbagai kajian yang dilakukan oleh para ahli mempengaruhi perkembangan konsep belajar dan melahirkan berbagai teori belajar. Bell-Gredler mengelompokkan teori belajar ke dalam enam kelompok teori belajar, yaitu *Operant Conditioning Theory* dari B.F. Skinner; *Conditions of Learning Theory* dari Robert Gagne; *Information Processing Theory*; *Cognitive Development Theory* dari Jean Piaget; *Social Learning Theory* dari Albert Bandura; dan *Attribution Theory* dari Bernard Weiner. Asumsi dasar, komponen dasar, dan kontribusi utama dari keenam teori belajar tersebut secara ringkas disajikan pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1. Ringkasan Karakteristik Enam Teori Belajar**

No.	Teori Belajar	Asumsi Dasar	Komponen Dasar	Kontribusi Utama
1.	<i>Operant Conditioning</i> (B.F. Skinner)	Belajar adalah perilaku dan perubahan perilaku yang tercermin dalam kekerapan respon yang merupakan fungsi dari kejadian dalam lingkungan dan kondisi.	Stimulus-Respon-Penguatan	Analisis keadaan, diantaranya kesiapan, analisis praktik di kelas, dan bahan belajar yang diindividualisasikan.
2.	<i>Conditions of Learning</i> (Robert Gagne)	Belajar lebih dari pada proses yang berdiri sendiri tetapi berkaitan dengan kondisi tertentu. Belajar merupakan proses unik yang saling berkaitan dari satu kondisi ke kondisi lain.	Terdapat lima variasi belajar yang masing-masing memiliki perangkat kondisi internal dan eksternal berbeda.	Identifikasi proses psikologis dalam belajar secara kumulatif pertimbangan diversifikasi belajar manusia; dan hubungan tahap pembelajaran dengan pemrosesan informasi

<sup>53</sup> Gagne, *The Condition Of Learning and Theory Of Instruction*, (Orlando: Rinchart Publishing, 1985), hal. 156

No.	Teori Belajar	Asumsi Dasar	Komponen Dasar	Kontribusi Utama
3.	<i>Information Processing</i>	Pikiran manusia merupakan prosesor dan pengorganisasi aktif yang kompleks yang mentransfer belajar ke dalam struktur kognitif dan menghasilkan perubahan baru pada struktur kognitif tersebut.	Proses persepsi, pengkodean, dan penyimpanan dalam ingatan jangka pendek yang kemudian disimpan pada ingatan jangka panjang, yang kemudian digunakan untuk pemecahan masalah.	Identifikasi proses aktif dalam belajar informasi baru dan perkembangan model-model pemecahan masalah.
4.	<i>Cognitive Development</i> (Jean Piaget)	Kecerdasan membangun struktur yang perlu berfungsi. Pengetahuan merupakan proses interaktif antara peserta didik dengan lingkungan.	Asimilasi dan akomodasi yang diatur oleh proses ekuilibrisasi; pengalaman fisik dan pengalaman logika matematis.	Deskripsi yang kaya tentang dunia melalui mata anak; identifikasi problem kurikulum, dan operasionalisasi belajar menemukan atau menyingkap.
5.	<i>Social Learning</i> (Albert Bandura)	Belajar merupakan interaksi segitiga antara lingkungan, faktor personal, dan perilaku	Perilaku yang dimodelkan, langsung, peniruan, dan penguatan diri serta proses kognitif peserta didik	Deskripsi belajar dari model dalam setting sosial dan pengaruh media masa; analisis detail dari perilaku prasosial dan antisosial
6.	<i>Attribution</i> (Bernard Weiner)	Pencarian pengertian merupakan dorongan utama. Atribusi adalah sumber yang kompleks dari informasi tentang hasil dan tindakan mendatang diturunkan dalam bagian dari sebab-sebab teramati dari hasil awal	Pengalaman dan kebutuhan untuk dihargai dipengaruhi oleh atribusi utama dan semua dimensinya	Identifikasi kaitan psikologis antara kepercayaan dan tindakan serta antara kegiatan di kelas dengan kepercayaan peserta didik mengenai dirinya sendiri.

Belajar terjadi melalui proses dan rangkaian kegiatan terarah yang disebut pembelajaran. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*”. Pembelajaran berkaitan dengan tindakan seseorang dalam hal ini adalah guru dalam membantu orang lain (peserta didik) untuk mengembangkan semua potensi mereka. Pembelajaran akan terjadi apabila guru memfasilitasi melalui kegiatan yang telah direncanakan dengan maksud agar peserta didik belajar sesuatu sebagai konsekuensinya.

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Definisi tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah memfasilitasi peserta didik tentang bagaimana belajar dan bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu mereka. Dalam hal ini, ciri utama pembelajaran adalah adanya inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar yang terjadi pada diri peserta didik. Artinya, dalam proses pembelajaran ada unsur kesengajaan yang terencana dari pihak di luar individu peserta didik yang melakukan proses belajar, dalam hal ini guru atau pendidik baik secara perorangan maupun kelompok atau tim dalam suatu sistem merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran.<sup>54</sup>

## **2. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas berasal dari kata dasar “efektif”. Makna secara harafiah, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa kata “efektif” mengandung empat pengertian, salah satunya adalah dapat membawa hasil atau berhasil guna dalam kaitannya dengan usaha atau tindakan, sedangkan “efektivitas” berarti keefektifan. Dengan demikian, dalam arti harafiah efektivitas secara umum merujuk pada keberhasilan usaha

---

<sup>54</sup> Gagne, R.M, Briggs, L.J, &Wegger, *Principles Of Instructional Design*, (Orlando: Winston, 1992), hal. 16

atau tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berikut ini diuraikan pengertian efektivitas secara istilah yang dikutip dari beberapa teori. Sumarina menyatakan bahwa pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan<sup>55</sup>.

Efektivitas merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran yang menentukan tingkat kesuksesan suatu kegiatan pembelajaran.<sup>56</sup> Efektivitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang memiliki keberhasilan usaha atau tindakan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>57</sup> Untuk meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan beberapa faktor antara lain: kondisi kelas, sumber belajar, media dan alat bantu.<sup>58</sup>

Dimensi efektivitas pembelajaran meliputi dua hal, yaitu: a) Karakteristik pendidik yang efektif apabila memiliki kemampuan mengembangkan aplikasi teknologi. Indikatornya meliputi: pengorganisasian materi, memilih metode yang tepat, bersikap positif kepada siswa, kreatif dalam teknologi pembelajaran, dan penilaian yang berkelanjutan; b) Karakteristik siswa yang efektif apabila dalam proses pembelajaran siswa yang fleksibel dan aktif dalam memanfaatkan strategi. Indikatornya meliputi: aktif dalam proses belajar mengajar (PBM), mampu bekerja sama, belajar bertanggung jawab dan belajar dari apa yang telah dipelajari.<sup>59</sup>

---

<sup>55</sup> Holy Sumarina, Efektifitas Komunikasi Interpersonal Guru & Murid, *E-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol. 2, No. 1, Juni 2013, hal. 199.

<sup>56</sup> Novi Rizkah, Efektivitas Progam Kegiatan Gerakan Membaca Satu Minggu Satu Buku (GEMESAKU) dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Menengah Pertama SMPN 1 DukuPuntang, *Skripsi*, Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2020, hal.15.

<sup>57</sup> Sapto Haryoko, Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, *Jurnal Edukasi*, Vol. 5 No. 1, Maret 2009, hal. 3.

<sup>58</sup> Supardi. *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 163-164.

<sup>59</sup> Nur Raina. Kontribusi Pengelolaan Laboratorium dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 2, No. 1, Agustus 2011, hal. 160.

Guru yang efektif ialah guru yang selalu menemukan cara baru agar anak didiknya terlibat dalam pembelajaran serta presentasi belajar tanpa ada unsur memaksa dan hukuman,<sup>60</sup> selain itu guru dapat menjalin simpatik dengan anak didik, menciptakan suasana kelas yang akrab, mengayomi dengan penuh kasih sayang, siswa memiliki rasa suka untuk belajar, siswa menguasai studi mereka serta memotivasi anak didik bukan hanya sekedar prestasi tetapi menjadi orang yang bermanfaat.<sup>61</sup> Dengan demikian, cara guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, memanfaatkan beragam sumber belajar, dan hubungan interaksinya dengan siswa sangat menentukan efektif atau tidaknya suatu kegiatan pembelajaran.

### **3. *Problem Based Learning***

Sekitar 80 tahun yang lalu Albert Szent begitu ingin tahu ketika disodorkan sebuah masalah: Mengapa pisang berubah berwarna coklat saat dipukul? Ilmuwan tersebut begitu terpesona dan tenggelam dalam “*banana problem*”. Ia mencoba berkuat membandingkan, mengelompokkan, mengamati, serta menghubungkan hal-hal yang terkait biologi dan Ilmu Kimia. Dari pengamatan dan penelitian yang dilakukan, sampai pada kesimpulan bahwa ada sesuatu yang menyebabkan pisang berubah menjadi hitam ketik dipukul. Sesuatu itu disebut *polyphenols*, yang bereaksi dengan oksigen dan teroksidasi warnanya menjadi hitam atau coklat. Salah satu contoh betapa kuatnya “masalah” dapat merangsang rasa ingin tahu, keinginan untuk mengamati, motivasi serta keterlibatan seseorang atas satu hal.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Sumardi Soesmosasmito, *Dasar Proses dan Efektivitas Belajar Mengajar Penjas*, (Jakarta: Maju Jaya 1988), hal. 119.

<sup>61</sup> Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran, Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, cetakan ke-3 (Jakarta: Kencana Group, 2017), hal.19.

<sup>62</sup> Seng Tan Oon, *Problem Based Learning Innovation Using Problems To Power Learning In The 21st Century* (Canada: Gale Cengage Learning, 2003).Hal. 15.

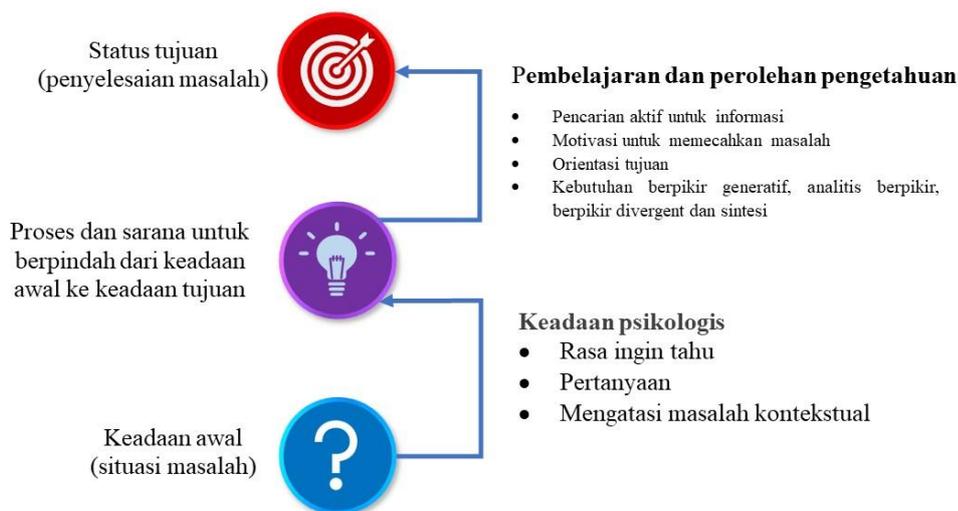
Tan mengamati hal itu Jerome Bruner dalam esainya “*The Art of Discovery*” mengutip seorang filsuf Inggris Weldon yang menggunakan sebuah pepatah tentang tiga macam tantangan di dunia ini: kesulitan (*trouble*), *puzzle* dan masalah (*problem*). Kesulitan (*trouble*) tidak berbentuk, kecil, dan sangat sulit untuk difokuskan dan diatur, *puzzle* terstruktur dengan baik, rapi dan dibuat-buat, ketika kita kesulitan (*trouble*) memecahkan *puzzle*, saatnya kita punya masalah (*problem*) yang harus diselesaikan.<sup>63</sup>

Jerome Bruner Direktur Harvard menulis karya terkenal berjudul “*The Process of Education*”. Bruner mengemukakan bahwa orang berpengetahuan adalah pemecah masalah, orang yang berinteraksi dengan lingkungan dalam pengujian hipotesis, mengembangkan generalisasi dan terlibat dalam pembelajaran sampai pada solusi. Menurut Bruner, tujuan pendidikan adalah untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah, proses penyelidikan dan diskusi. Jim Killian menyatakan: “Tujuan dasar pendidikan bukanlah untuk mengumpulkan pengetahuan, melainkan untuk belajar berpikir secara kreatif, mengajar diri sendiri dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ada belum dijelajahi.

Dari perspektif kognitif, semua masalah (*problem*) memiliki tiga elemen yaitu: keadaan awal (situasi masalah), status tujuan, dan proses dan sarana untuk berpindah dari keadaan awal ke keadaan tujuan. Keterkaitan ketiganya disajikan pada Gambar 2.1.

---

<sup>63</sup> Tan, hal. 16



**Gambar 2.1 Proses Penyelesaian Masalah dari Perspektif Kognitif**

Susanto menyatakan bahwa kecerdasan, kesiapan, atau kedewasaan untuk terlibat dalam kegiatan belajar, antusiasme, dan lingkungan belajar yang menyenangkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>64</sup> Menurut Tan, *Problem Based Learning* adalah metode yang menantang siswa agar belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah ini digunakan untuk mengaitkan rasa ingin tahu serta kemampuan analisis siswa dan inisiatif materi belajar, mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai.<sup>65</sup>

*Problem Based Learning* menurut Henk G. Schmidt, menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman (belajar dari pengalaman), membawa dunia luar ke dalam ruang kelas dengan membuat kelompok-kelompok kecil untuk mencari solusi atas

<sup>64</sup> A. Suradika, H. I. Dewi, dan M. I. Nasution, "Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Critical and Creative Students," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 1 (30 Maret 2023): 153–67, <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39713>.

<sup>65</sup> Tan, hal. 30

masalah yang diberikan sehingga siswa terlibat aktif<sup>66</sup>. Pelajaran- pelajaran pemecahan masalah menurut David A. memiliki dua tujuan:

1. Tujuan jangka pendek, agar siswa mampu memecahkan masalah dan mampu memahami konten yang ada di balik masalah tersebut
2. Tujuan jangka Panjang, agar siswa memahami proses pemecahan masalah dan berkembang sebagai pembelajaran *self-directed*<sup>67</sup>

Ketika menggunakan model pembelajaran ini selain peningkatan berpikir kreatif siswa banyak sekali tujuan yang akan didapat, seperti cara komunikasi siswa, cara kerja sama siswa, cara berpikir siswa, ketika menyelesaikan soal uraian, mampu menyusun dan menghasilkan ide baru, menghasilkan ide beragam, dan mengembangkannya, serta menjelaskan ide-ide yang ditemukannya secara lebih detail

Menurut Russeffendi, “Salah satu ciri bawa seseorang itu kreatif, ia dapat menjawab pertanyaan sesuatu yang asing baginya”. Selain itu, sependapat juga dengan Mayer bahwa sesuatu yang baru atau orisinil adalah merupakan komponen yang sangat penting di dalam menumbuhkan kreativitas. Hal ini sejalan dengan Guilford yang mengusulkan agar kreativitas dinilai dilihat keragaman tanggapan atau komentar terhadap setiap produk yang dilakukan pengujiannya. Demikian para peneliti kontemporer cenderung lebih menekankan bahwa kreativitas memerlukan pola pikir yang beragam dan bukan jawaban tunggal.<sup>68</sup>

Pembelajaran model PBL, berarti terjadi pengeraman (inkubasi), perenungan di otak siswa, walaupun hanya sebentar tetapi sering dilakukan siswa. Hal ini sangat penting sekali untuk peningkatan berpikir kreatif siswa. Hanya Matlin “banyak seniman,

---

<sup>66</sup> Glen O’Grady dan Schmidt, *One Day One Problem An Approach to Problem-Based Learning* (Singapore: Springer Singapore Heidelberg, 2012).hal. 25

<sup>67</sup> Iqbal Harisuddin, hal 29.

<sup>68</sup> Iqbal Harisuddin, hal 31.

ilmuwan, dan orang-orang yang kreatif lainnya yang telah membuktikan bahwa inkubasi sangat membantu mereka untuk memecahkan permasalahan secara lebih kreatif.

Secara umum, sintaks pembelajaran model PBL meliputi tujuh langkah, yaitu: 1) mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas, 2) merumuskan masalah, 3) menganalisis masalah, 4) menata gagasan siswa dan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam, 5) memformulasikan tujuan pembelajaran, 6) mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar diskusi kelompok), 7) menyintesis menggabungkan dan menguji informasi baru, dan membuat laporan untuk guru.

Menurut Amir T., indikator pencapaian *Problem Based Learning* meliputi: 1) siswa cakap dalam kerja sama tim, kepemimpinan, dan ketrampilan sosial, 2) siswa dapat menyelesaikan masalah secara kritis dan reflektif, 3) rasa ingin tahu dan minat siswa yang tinggi, 4) pemahaman siswa atas materi ajar meningkat, 5) siswa dapat menghasilkan hipotesis dari berbagai persepektif melalui fakta dan ide, 6) siswa dapat berfikir secara metakognitif dan konstruktif, dan 7) siswa cakap dalam belajar (*life-long learning skills*)<sup>69</sup>

#### **a. Karakteristik *Problem Based Learning***

Model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model pembelajaran ini terutama digunakan untuk merangsang peserta didik untuk berfikir. Karenanya model ini akan banyak memanfaatkan metode lain yang dimulai dari pencarian data sampai kepada penarikan kesimpulan.

Karakteristik *Problem Based Learning* menurut Tan adalah:

---

<sup>69</sup> Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning di Era Pengetahuan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 27.

- 1) Belajar dimulai dengan satu masalah
- 2) Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata yang disajikan secara mengambang
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*).
- 4) Sangat mengutamakan belajar mandiri
- 5) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta penggunaan pengetahuan ini menjadi kunci penting.
- 6) Pembelajaran yang kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.<sup>70</sup>

**b. Ciri- ciri *Problem Based Learning***

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah  
PBL mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang secara sosial sama-sama penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin  
Meskipun PBL berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah yang akan diselidiki dipilih dari kehidupan nyata.
- 3) Penyeledikan autentik  
PBL mengharuskan siswa melakukan penyeledikan autentik untuk mencari penyelesaian yang masuk akal terhadap masalah nyata.
- 4) Menghasilkan produk dan memamerkannya  
PBL menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan menjelaskan bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa model PBL dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh siswa atau guru), kemudian siswa memperdalam

---

<sup>70</sup> Tan hal. 30.

pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.<sup>71</sup>

*Problem Based Learning* menurut Tan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Masalah merupakan titik awal pembelajaran
- 2) Masalah dalam PBL merupakan masalah dunia nyata yang tampak tidak terstruktur (*ill-structured*) dan otentik,
- 3) Masalah dalam PBL membutuhkan banyak perspektif, sehingga PBL mendorong penyelesaian masalah dengan mempertimbangkan pengetahuan dari berbagai topik dan mata pelajaran.
- 4) Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif dan kooperatif.<sup>72</sup>

### c. Kelebihan model PBL

Kelebihan model PBL menurut Margot Filipenko adalah:

- 1) Membuat siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah.
- 2) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna
- 3) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata.
- 4) Menjadikan siswa lebih mandiri, mampu memberikan aspirasi, dan menerima pendapat orang lain serta menanamkan sikap sosial yang positif dengan siswa lainnya.

---

<sup>71</sup> Irwan Budiana, *Strategi Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022). Hal. 115

<sup>72</sup> Tan, hal. 31.

- 5) Mengkondisikan siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan<sup>73</sup>

#### **d. Kelemahan model PBL**

Kelemahan PBL menurut Jo-Anne Naslund adalah:

- 1) Ketika siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan, mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan pembelajaran membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.<sup>74</sup>

Dengan demikian, model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan, yaitu: memberi peluang untuk mempelajari atau menyelidiki peristiwa multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam sehingga mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik, menumbuhkan *self-directed* dan *self-regulated* peserta didik dalam proses pembelajaran; meningkatkan keterampilan sosial dan mendorong peserta didik mempelajari konsep baru pada saat memecahkan masalah. Namun di sisi lain, *Problem Based Learning* pun memiliki kekurangan, yaitu: guru berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar dan siswa berpeluang membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.

## **4. Berpikir Kreatif**

### **a. Pengertian dan Identifikasi Berpikir Kreatif**

---

<sup>73</sup> Filipenko Margot dan Naslund Jo Anne, *Problem-Based Learning in Teacher Education* (New York: Springer Cham Heidelberg, 2016).hal. 26

<sup>74</sup> Naslund, hal. 39

Pikir dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi lux artinya akal budi, ingatan, angan-angan, kata dalam hati, kira, sangka, berpikir menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang. Menurut Perkins menyatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan banyak komponen yaitu:

- 1) Berpikir kreatif melibatkan sisi estetis dan standar praktis. Artinya kreativitas bukan saja berhubungan dengan penemuan yang bagus dan menarik tetapi juga berhubungan banyak dengan penemuan yang menunjukkan penerapan atau aplikasi.
- 2) Berpikir kreatif bergantung pada besarnya perhatian terhadap tujuan dan hasil.
- 3) Berpikir kreatif lebih banyak bergantung kepada mobilitas daripada kelancaran.
- 4) Berpikir kreatif tidak hanya obyektif tetapi juga subyektif.

Seseorang yang berpikir kreatif menurut pendapat Marzano ditunjukkan oleh aktivitas berpikir sebagai berikut:

- 1) Bekerja di ujung kompetensinya bukan di tengah, bekerja dengan kompetensi tinggi membuat seseorang tertantang untuk menyelesaikan suatu permasalahan meskipun dia belum memiliki kompetensi dalam bidang itu
- 2) Tinjau ulang ide, gagasan yang ada dalam pikiran seseorang perlu ditinjau dari sudut yang lain sehingga memunculkan gagasan yang lebih baik untuk dikembangkan.
- 3) Melakukan sesuatu karena dorongan internal yang menjadikan seseorang proaktif sehingga pikirannya mampu berkelana menembus batas-batas
- 4) Pola pikir *divergen*, memikirkan suatu hal dari aspek yang berbeda atau memberikan jawaban sebanyak mungkin. Pikiran harus terbuka, fleksibel dan mempunyai kemampuan melihat situasi dari berbagai aspek.
- 5) Teori piker lateral (imajinatif).

Kemampuan berpikir kreatif menurut Balka meliputi : kemampuan untuk memformulasikan hipotesis matematika yang difokuskan pada sebab dan akibat dari suatu situasi masalah matematis, kemampuan untuk menentuka pola-pola yang ada dalam situasi-situasi masalah mateimatis, kemampuan memecahkan kebuntuan pikiran dengan mengajukan berbagai solusi baru dari masalah matematis, kemampuan mengemukakan ide-ide matematika yang tidak biasa dan dapat mengevaluasi konsekuensi akibat ditimbulkannya, kemampuan untuk merasakan adanya informasi yang hilang dari masalah yang diberikan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan afar mendapat jawaban atas informasi yang hilang tersebut; kemampuan untuk merinci masalah umum ke dalam sub-sub masalah yang lebih spesifik. Menurut Munandar, “ kreatifitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah”.<sup>75</sup>

Menurut Marnick yang dikutip Zhan Xioau, proses berpikir kreatif dijelaskan sebagai pembentukan unsur-unsur yang berasosiasi menjadi kombinasi-kombinasi baru yang baik memenuhi persyaratan tertentu atau berguna dalam beberapa hal. Kemampuan untuk menggunakan asosiasi terletak di jantung kreativitas, dan struktur serta kekuatan hierarki asosiatif peserta.

Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang mempertimbangkan informasi baru dengan pemikiran terbuka yang berhubungan dengan kepekaan terhadap masalah, serta dapat menghubungkan ide-ide dalam menyelesaikan masalah. Berpikir kreatif mengajarkan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah. Kemampuan untuk berpikir kreatif adalah jenis keterampilan berpikir kritis yang digunakan dalam

---

<sup>75</sup> Anita Yosepha dkk., “The Role of Multi-Dimensional Curriculum Design in Improving Higher-Order Thinking Skills,” *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 22, no. 7 (31 Juli 2023): 219–39, <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.7.12>.

menyelidiki masalah. Keterampilan berpikir kritis dilaksanakan berdasarkan kriteria objektivitas, masalah-memecahkan strategi, refleksi, dan berlatih pengambilan keputusan.<sup>76</sup>

### **b. Teori Berpikir Kreatif**

Teori yang menjelaskan pembentukan kepribadian kreatif, antara lain teori Psikoanalisis, teori Humanistik, dan teori Csikszentmihalyi. Menurut Munandar Teori Psikoanalisis pada umumnya melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat”.

Teori-teori yang termasuk teori Psikonalisis, yaitu:

#### 1) Teori Freud

Kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan

#### 2) Teori Jung

Alam ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam permunculan kreativitas tingkat tinggi. Teori Humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologi tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup.

Teori-teori yang termasuk teori Humanistik, yaitu:

#### 1) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif adalah: keterbukaan terhadap pengalaman; kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang.

---

<sup>76</sup> Zehui Zhan, Xiao Yao, dan Tingting Li, “Effects of Association Interventions on Students’ Creative Thinking, Aptitude, Empathy, and Design Scheme in a STEAM Course: Considering Remote and Close Association,” *International Journal of Technology and Design Education*, vol. 33, no. 5 (November 2023): hal. 1773–95, <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09801-x>.

## 2) Teori Maslow

Manusia memiliki naluri dasar menjadi nyata sebagai kebutuhan, yang harus dipenuhi dalam urutan hirarki tertentu; kebutuhan primitif muncul pada saat lahir, dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses pematangan individu.

Csikszentmihalyi mengemukakan sepuluh pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis.<sup>77</sup>

- 1) Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka bias tenang dan rileks, bergantung pada situasinya
- 2) Mereka mampu berpikir konvergen dan divergen
- 3) Kreativitas memerlukan kerja keras, keuletan dan ketekunan
- 4) Dapat berselang-seling imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas
- 5) Menunjukkan kecenderungan introversi maupun ekstroversi.<sup>78</sup>

### c. Indikator Berpikir Kreatif

Rincian ciri-ciri berpikir kreatif menurut Munandar mencakup empat dimensi, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kebaruan (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Indikator berpikir kreatif berdasarkan keempat dimensi tersebut disajikan pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2. Dimensi dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

No.	Dimensi	Indikator
1	Kelancaran	a. Kemampuan mengajukan banyak pertanyaan, jika diberika suatu situasi masalah b. Kemampuan mempunyai banyak gagasan mengenai cara menyelesaikan suatu masalah

<sup>77</sup> Iqbal Harisuddin hlm. 7

<sup>78</sup> Iqbal Harisuddin, hlm. 7

No.	Dimensi	Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Kemampuan mengungkapkan gagasan-gagasan dengan lancar</li> <li>d. Kemampuan menjawab dengan sejumlah jawaban yang diajukan sebuah pertanyaan.<sup>79</sup></li> </ul>
2	Keluwesan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemampuan memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu obyek</li> <li>b. Kemampuan memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah</li> <li>c. Kemampuan menerapkan suatu konsep atau azas dengan cara berbeda-beda</li> <li>d. Kemampuan memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.</li> <li>e. Dalam membahas atau mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok</li> <li>f. Kemampuan memikirkan macam-macam cara berbeda-beda untuk menyelesaikan suatu masalah</li> <li>g. Kemampuan menggolongkan hal-hal menurut kategori yang berbeda-beda</li> <li>h. Kemampuan mengubah arah piker secara spontan</li> </ul>
3	Kebaruan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemampuan memikirkan masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan orang lain</li> <li>b. Kemampuan mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru</li> <li>c. Memilih a-simetris dalam menggambarkan atau membuat desain</li> <li>d. Kemampuan memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain</li> <li>e. Kemampuan mencari pendekatan baru</li> <li>f. Kemampuan untuk menemukan penyelesaian baru, setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan</li> <li>g. Lebih senang menyintesis daripada menganalisis situasi</li> </ul>
4	Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemampuan melakukan langkah terperinci untuk mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah</li> <li>b. Kemampuan mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain</li> <li>c. Kemampuan menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh</li> </ul>

<sup>79</sup> Rani Asmara dkk., "Levels of Inquiry and Reading-Questioning-Answering (LoIRQA) to Enhance High School Students' Critical and Creative Thinking," *International Journal of Instruction*, vol. 16, no. 3 (1 Juli 2023): hal. 325–42, <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16318a>.

No.	Dimensi	Indikator
		d. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan kosong atau sederhana e. Kemampuan menambahkan garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

Berdasarkan hasil kajian teori tentang kemampuan berpikir kreatif sebagaimana diuraikan di atas, selanjutnya dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif didefinisikan sebagai serangkaian proses kognitif yang dilakukan secara sistematis dalam memodifikasi atau menciptakan sesuatu yang relatif baru atau berbeda dibandingkan dengan yang sudah ada sebelumnya. Adapun dimensi dan indikator kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah: 1) **Kelancaran (*fluency*)**, dengan indikator: a) mencetuskan banyak gagasan, dan b) Kecepatan dalam menyelesaikan masalah. 2) **Fleksibilitas/keluwesannya (*flexibility*)**, dengan indikator: a) memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah, b) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dan c) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. 3) **Originalitas (*originality*)**, dengan indikator: a) mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru, b) memikirkan cara-cara yang baru dan bekerja untuk menyelesaikannya, dan c) mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah. 4) **Elaborasi (*elaboration*)**, dengan indikator: a) menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas, b) berani menerima dan melaksanakan tugas berat, c) senang mencari cara atau metode baru yang lebih praktis dalam belajar, d) kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan, dan e) agresif bertanya.

## 5. Motivasi Belajar

David B. Guralnik mengemukakan bahwa motivasi terjadi karena adanya motif. Dalam hal ini, *motive an inner drive, impulse, etc. That cause one to act.* (motif

merupakan suatu perangsang dari dalam, suatu gerak hati, dan sebagainya yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu). Harold Knoontz: as Barcelona and Steiner *have defined the term, a motive* "is inner state that energizes, activates, or moves (hence "motivation") and that directs or channels behavior towards goals." Seperti yang dirumuskan oleh Berelson dan Steiner, suatu motif adalah suatu keadaan dari dalam yang memberi kekuatan, yang menggiatkan atau yang menggerakkan, karenanya disebut "penggerak" atau "motivasi" dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku ke arah tujuan-tujuan.<sup>80</sup>

Berkaitan dengan motivasi, George R. Terry mengemukakan bahwa *motivation is desire within an individual that stimulates hi or her to action* (motivasi adalah keinginan di dalam seorang individu yang mendorong ia untuk bertindak). Harold Knootz et al. Mengemukakan bahwa *motivation refers to the drive and effort to satisfy a want or goal* (motivasi menunjukkan dorongan dan usaha untuk memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan untuk mencapai suatu tujuan)<sup>81</sup>. Dengan demikian, motivasi muncul karena adanya motif, yakni suatu daya pendorong atau perangsang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Abraham Maslow (1943-1970), motivasi didasari oleh adanya kebutuhan, yang kemudian dikenalkan dengan Teori Kebutuhan Maslow. Menurut Maslow, kebutuhan manusia dapat diklasifikasikan ke dalam lima hirarki kebutuhan yang dikenal dengan sebutan "Hierarki Kebutuhan Maslow". Hierarki kebutuhan Maslow dimulai dari kebutuhan fisiologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi.<sup>82</sup> Hierarki kebutuhan Maslow secara lengkap disajikan secara visual pada Gambar 2.2.

---

<sup>80</sup> M. Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: PT. Panca Terra Firma), hal. 19.

<sup>81</sup> Ibid., hal. 20.

<sup>82</sup> Iqbal Harisuddin, hlm. 20

- a. Kebutuhan fisiologis (*Physiological needs*), yaitu kebutuhan pokok manusia seperti sandang, pangan, perumahan.
- b. Kebutuhan akan keamanan (*Safety needs*), yang mencakup keamanan fisik maupun keamanan psikologis termasuk perilaku adil.
- c. Kebutuhan sosial (*Social needs*), yang tercermin dalam empat bentuk “perasaan” yaitu :
  - 1) Perasaan diterima oleh orang lain dan siapa ia bergaul maka ia akan berperilaku positif yang biasanya tercermin dalam kemauan memberikan sumbangsih
  - 2) Setiap orang mempunyai jati diri yang khas dengan segala kelebihan dan kekurangannya yang akan merasa dirinya penting
  - 3) Kebutuhan akan perasaan maju
  - 4) Kebutuhan akan perasaan diikutsertakan ( sense of participation )
  - 5) Berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan.



**Gambar 2.2. Hirarki Kebutuhan Maslow**

- d. Kebutuhan akan penghargaan (*Esteem needs*). Semua orang memerlukan pengakuan atas keberadaan dan statusnya oleh orang lain.

- e. Kebutuhan untuk aktualisasi diri (*Self-actualization*), yang mencakup kebutuhan untuk mengetahui, memahami, dan menjelajahi. Kebutuhan estetis, yang mencakup keserasian, keteraturan, dan keindahan. Kebutuhan aktualisasi diri untuk mendapatkan kepuasan).<sup>83</sup>

Kalangan para ilmuwan yang mendalami teori motivasi mengatakan bahwa berbagai kebutuhan manusia itu merupakan rangkaian bukan hirarki, artinya dengan menggunakan klasifikasi Maslow, selain harus memenuhi kebutuhan fisiologis, seseorang butuh keamanan, ingin dikasihi oleh orang lain, mau dihormati dan akan merasa sangat gembira apabila potensi yang masih terpendam dalam dirinya dikembangkan.

Paul Hersey dan Kenneth H. B mengemukakan bahwa “*Satisfying factors that involve feelings of achievement, professional growth, and recognition that one can experience in a job that offers challenge and scope are referred to as motivators* (faktor-faktor pemuas yang mengandung perasaan akan prestasi pertumbuhan profesional, dan penghargaan agar seseorang dapat melakukan pekerjaan yang memberi tantangan dan kesempatan disebut motivators). Sementara itu, Harold Konntz *et al.* Mengemukakan bahwa “*Motivators are those things which induce an individual to perform. A motivator then, is something that influences an individual’s behavior*” ( Motivators adalah hal-hal yang mengakibatkan seseorang melakukan sesuatu, maka suatu motivator adalah sesuatu yang mempengaruhi perilaku seorang individu).<sup>84</sup>

Menurut Uno motivasi belajar dapat timbul karena “faktor instrinsik, betapa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Faktor

---

<sup>83</sup> Iqbal Harisuddin, hlm. 21

<sup>84</sup> *Ibid*, hlm. 28

ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik<sup>85</sup>. Motivasi belajar merupakan suatu kondisi psikologis yang memotivasi seseorang untuk berbuat sesuatu. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam bidang pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran, Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa dan memberikan arah bagi program pembelajaran agar tujuan dapat tercapai. Guru dan siswa dalam pembelajaran memerlukannya motivasi belajar untuk memotivasi diri agar mencapai keberhasilan yang luar biasa dalam belajar. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau kesepakatan yang ditanamkan dalam pengembangan energi untuk mencapai tujuan atau bahkan apresiasi dalam pembelajaran. Pada saat yang sama, guru harus menjadi motivator kepada siswanya agar berhasil dalam pendidikannya dan hidup.<sup>86</sup>

#### **a. Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Makmun, meskipun motivasi itu merupakan suatu kekuatan, namun tidaklah merupakan suatu substansi yang dapat kita lakukan ialah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam *term-term* tertentu, yaitu

- 1) Durasi kegiatan, berapa lama kemampuan penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan
- 2) Frekuensi kegiatan, berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode tertentu
- 3) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
- 4) Tingkatan aspirasinya ( maksud, rencana, sasaran atau target ) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

---

<sup>85</sup>*Ibid*, hlm. 29.

<sup>86</sup> Wa Ima, Johan Pattiasina, dan Jems Sopacua, "Model to Increase Motivation and Learning Outcomes in Learning History," *Journal of Education and Learning (EduLearn)* vol. 17, no. 2 (1 Mei 2023): hal. 206–14, <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.20703>.

- 5) Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatannya ( berapa banyak, memadai atau tidak ).<sup>87</sup>

Uno menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar.<sup>88</sup>

Schwartzgebel dan Kalb, menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan.
- 2) Memilih tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
- 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Mampu menanggihkan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik

#### **b. Jenis jenis motivasi belajar**

Motivasi dapat dibedakan berdasarkan jenis-jenisnya. Ada jenis motivasi yang terjadi karena keinginan seseorang yang ingin mendapatkan sesuatu. Jenis motivasi lain

---

<sup>87</sup> Iqbal Harisuddin, hlm. 29.

<sup>88</sup> Ending Titik Lestari, hlm. 9-10.

yaitu motivasi yang terjadi karena seseorang tersebut ingin mengejar target yang telah ditentukan agar berhasil sesuai dengan apa yang diharapkan. McClelland dan Burnham menjelaskan jenis-jenis pembelajaran motivasi dapat dibagi menjadi empat bagian, yaitu motivasi instrumental, motivasi sosial siswa, motivasi berprestasi, dan motivasi intrinsik.<sup>89</sup>

- 1) Motivasi instrumental merupakan dorongan yang membuat siswa karena ingin mendapatkan hadiah. Motivasi sosial menjadikan siswa terlibat dalam tugas. Siswa belajar untuk meraih keberhasilan yang telah ditentukan, karena siswa memiliki motivasi berprestasi, dan siswa memiliki rasa ingin belajar dengan keinginannya sendiri karena mendapatkan dorongan dari motivasi instrinsik.
- 2) Motivasi sosial adalah dorongan individu untuk melaksanakan kegiatan bertujuan memperoleh nilai sosial, mendapatkan penghargaan atau pengakuan dari lingkungannya tempat individu tersebut berada
- 3) Motivasi berprestasi adalah motif sosial untuk mengerjakan sesuatu yang berharga atau penting dengan baik dan sempurna untuk memenuhi standar keunggulan dari apa yang dilakukan seseorang.
- 4) Motivasi instrinsik adalah kecenderungan motivasi alami yang melibatkan perkembangan kognitif, sosial, dan fisik motivasi muncul ketika individu bertindak minat bawaan, dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka.<sup>90</sup>

### **c. Upaya meningkatkan motivasi belajar**

---

<sup>89</sup> Elfis.suanto dkk., "The Effectiveness of the Implementation of Three Dimensions Geometry KARA Module on Higher Order Thinking Skills (HOTS) and Motivation," *International Journal of Instruction*, vol. 16, no. 3 (1 Juli 2023): hal. 95–116, <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1636a>.

<sup>90</sup> *Ibid*, hlm. 6.

Banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, karena Motivasi merupakan proses psikologis yang mencerminkan sikap. Gage dan Berliner diusulkan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu: (1) memberik angka, (2) ujian dan nilai secara bijaksana, (3) membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi, (4) hadiah, (5) merangsang hasrat siswa, (6) pujian lisan dan (7) penggunaan simulasi dan permainan.

Memberi angka biasanya akan lebih membuat peserta didik menjadi semangat belajar, karena angka merupakan simbol dari perolehan nilainya. Pemberian hadiah membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan hadiah tersebut, sehingga hadiah dapat menjadi motivasi bagi peserta didik. Saingan ataupun kompetisi akan menjadikan peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik. Ego-involvement merupakan bentuk motivasi yang sangat penting, karena menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan.<sup>91</sup>

#### **d. Fungsi motivasi belajar**

Menurut Sardiman fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan dalam diri siswa dan memberikan arah bagi program pembelajaran agar tujuan dapat tercapai. Guru dan siswa dalam pembelajaran memerlukan motivasi belajar untuk memotivasi diri agar mencapai keberhasilan yang luar biasa dalam belajar.<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> *Ibid*, hlm. 12.

<sup>92</sup> Yung-Chuan Ma, "Using Participatory Teaching in Hands-On Courses: Exploring the Influence of Teaching Cases on Learning Motivation," *Education Sciences*, vol. 13, no. 6 (25 Mei 2023): hal. 547, <https://doi.org/10.3390/educsci13060547>.

- 2) Menentukan arah arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.<sup>93</sup>
- 3) Menyeleksi perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.<sup>94</sup>

Berdasarkan hasil kajian tentang motivasi belajar sebagaimana diuraikan di atas, dalam penelitian ini secara konseptual motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri (*intrinsik*) dan luar diri (*ekstrinsik*) yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar sesuai harapannya. Adapun dimensi dan indikator motivasi belajar dalam penelitian ini adalah: 1) **Faktor intrinsik**, dengan indikator: a) hasrat dan keinginan berhasil, b) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan c) harapan dan cita-cita masa depan. 2) **Faktor ekstrinsik**, dengan indikator: a) respon positif dari lingkungan belajar, b) penghargaan dan pujian dari guru atau teman, dan c) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

## 6. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama adalah salah satu dari tiga subyek mata pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu<sup>95</sup>. Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara atau sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari

---

<sup>93</sup> Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa SD*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 8.

<sup>94</sup> *Ibid*, hlm. 8

<sup>95</sup> Chabib Thoaha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1999), hal. 1

Bahasa Yunani “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al-ta’lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta’dib*, *al-ta’lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan ketrampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta’dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak peserta didik<sup>96</sup>. Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti Pendidikan

Dari segi terminologis, Samsul Nizar menyimpulkan dari beberapa pemikiran ilmuwan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan dengan bertahap dan simultan (proses), terencana dilakukan oleh orang yang mempunyai persyaratan tertentu sebagai pendidik<sup>97</sup>. Selanjutnya kata pendidikan ini dihubungkan dengan Agama Islam, dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat diartikan secara terpisah. Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan bagian dari pendidikan Islam dan pendidikan Nasional, yang menjadi mata pelajaran wajib di setiap lembaga pendidikan Islam. Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama islam, yaitu berikut ini:

1. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.

---

<sup>96</sup> Samsul Nizar, Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2001) hal. 86-88

<sup>97</sup> Samsul Nizar, hal. 92

2. Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan/atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap ajaran Islam.<sup>98</sup>

#### **b. Dasar-dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam**

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di Sekolah mempunyai dasar yang kuat.

Dasar tersebut menurut Zuhairini dkk.<sup>99</sup> dapat ditinjau dari berbagai segi, yaitu:

##### 1. Dasar Yuridis

Dasar pelaksanaan pendidikan agama berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama di sekolah secara formal. Dasar Yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam, yaitu :

- Dasar Ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa
- Dasar Struktural/konstitusional, yaitu UUD'45 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi : 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa ; 2) negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu.
- Dasar operasional, yaitu terdapat dalam Tap MPR No.IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan dalam Tap MPR No.IV/MPR/1978 jo. Ketetapan MPR Np. II/MPR/1983, diperkuat oleh Tap. MPR No. II/MPR/1988 dan Tap. MPR No. II/MPR 1993 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan

---

<sup>98</sup> Mokh Iman Firmansyah, "PENDIDIKAN AGAMA ISLAM : PENGERTIAN, TUJUAN, DASAR, DAN FUNGSI" , *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 17, no. 2, (2019).hal. 79.

<sup>99</sup> Abdul Majid, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2005), hal.132.

dalam kurikulum sekolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

## 2. Segi Psikologis

Psikologis adalah dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa, dalam hidupnya manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat seringkali dihadapkan pada suatu hal yang membuat hati gundah gulana lalu membutuhkan pedoman hidup. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Zuhairini dkk bahwa : semua manusia di dunia ini selalu membutuhkan pedoman hidup (agama). Mereka mengalami bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya zat Yang Maha Kuasa, tempat mereka memohon pertolongan-Nya.<sup>100</sup>

### c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan artinya sesuatu yang dituju, yaitu yang akan dicapai dengan suatu usaha atau kegiatan. Dalam bahasa arab dinyatakan dengan *ghayat* atau *maqasid*. Sedang dalam bahasa Inggris, istilah tujuan dinyatakan dengan “*goal atau purpose atau objective*”. Suatu kegiatan akan berakhir, bila tujuannya sudah tercapai. Kalau tujuan tersebut bukan tujuan akhir, kegiatan selanjutnya akan segera dimulai untuk mencapai tujuan selanjutnya dan terus begitu sampai kepada tujuan akhir. Dalam merumuskan tujuan tentunya tidak boleh menyimpang dari ajaran Islam. Sebagaimana yang telah diungkapkan Zakiyah Darajat dalam bukunya *Metodologi Pengajaran Agama Islam* menyebutkan tiga prinsip dalam merumuskan tujuan yaitu

1. Memelihara kebutuhan pokok hidup yang vital, seperti agama, jiwa dan raga, keturunan, harta, akal dan kehormatan.

---

<sup>100</sup> Abdul Majid , hal. 130.

2. Menyempurnakan dan melengkapi kebutuhan hidup sehingga yang diperlukan mudah didapat, kesulitan dapat diatasi dan dihilangkan.
3. Mewujudkan keindahan dan kesempurnaan dalam suatu kebutuhan.<sup>101</sup>

Pendidikan Agama Islam di madrasah maupun di sekolah bertujuan untuk *recharge* keimanan dengan memberikan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.<sup>102</sup>

#### **d. Pentingnya Pendidikan Agama Islam bagi Peserta Didik**

Pendidikan agama Islam adalah perihal penting dalam mengarahkan potensi dan kepribadian peserta didik dalam pendidikan Islam. Begitu pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu pendidikan agama Islam di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang harus dilakukan oleh semua anak didik mulai jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dalam hal ini pendidikan agama Islam mempunyai tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran dari tujuan Pendidikan nasional sebagaimana yang termaktub dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yaitu :

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>103</sup> Mengingat betapa pentingnya

---

<sup>101</sup> Zakiyah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bhumi Akasara, 2001), hal.74-76.

<sup>102</sup> Abdul Majid, hal. 135

<sup>103</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bab II pasal 3 (Bandung : Fermana, 2006) 68

pendidikan agama islam dalam mewujudkan tujuan pendidikan Nasional, maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan di sekolah dengan sebaik-baiknya.<sup>104</sup>

---

<sup>104</sup> Abdul Majid, hal. 140.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris dinamakan *Class Action Research (CAR)*. Penelitian ini bersifat kolaboratif dimana guru berperan sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pengamat pelaksanaan tindakan. Jenis penelitian kolaboratif yaitu hadirnya kerjasama dengan pihak-pihak lain seperti atasan, teman sejawat, atau guru dengan peneliti. PTK merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.<sup>105</sup>

Penelitian Tindakan berasal dari istilah bahasa *action research*. Penelitian ini merupakan perkembangan baru yang muncul pada tahun 1940-an sebagai salah satu model penelitian yang muncul di tempat kerja, tempat dimana peneliti melakukan pekerjaan sehari-hari. Penelitian ini juga dapat dilakukan di desa tempat masyarakat beraktivitas, menjadi tempat penelitian bagi para petugas penyuluh masyarakat. Mereka dapat melakukan kegiatan penelitian untuk memperbaiki kinerja mereka tanpa harus pergi ke tempat lain, seperti para peneliti konvensional lainnya.<sup>106</sup>

Model ini dikembangkan oleh dua orang sahabat sejiwa, yaitu Elliot dan Edelman. Mereka mengembangkan dari model Kemmis dibuat dengan rinci pada setiap tingkatannya, agar lebih memudahkan dalam tindakannya. Proses yang telah dilaksanakan dalam semua tingkatan tersebut digunakan untuk menyusun laporan. Pada model ini langkah awal peneliti menemukan ide permasalahan bisa di sekolah atau di masyarakat

---

<sup>105</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2022).hal. 3.

<sup>106</sup> Mohamad Joko Susilo, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir*, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022).hal. 27.

yang akan dirubah ke arah yang lebih baik. Selanjutnya dilakukan peninjauan ke lapangan untuk studi kelayakan dan untuk mensinkronkan antara ide utama dan perencanaan dengan kondisi nyata, sehingga dapat diperoleh perencanaan solutif yang lebih efektif, selanjutnya perencanaan yang baik dan sesuai dengan keadaan lapangan akan diterapkan dalam tindakan yang sistematis. Pada akhir tindakan, peneliti melakukan kegiatan monitoring terhadap efek tindakan yang mungkin berupa keberhasilan dan hambatan disertai faktor-faktor penyebabnya. Atas dasar itu, peneliti dapat menggunakannya sebagai bahan perbaikan yang dapat diterapkan pada langkah tindakan kedua dan seterusnya.<sup>107</sup>

Model rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan Mc. Taggart yang menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam Gambar 3.1.

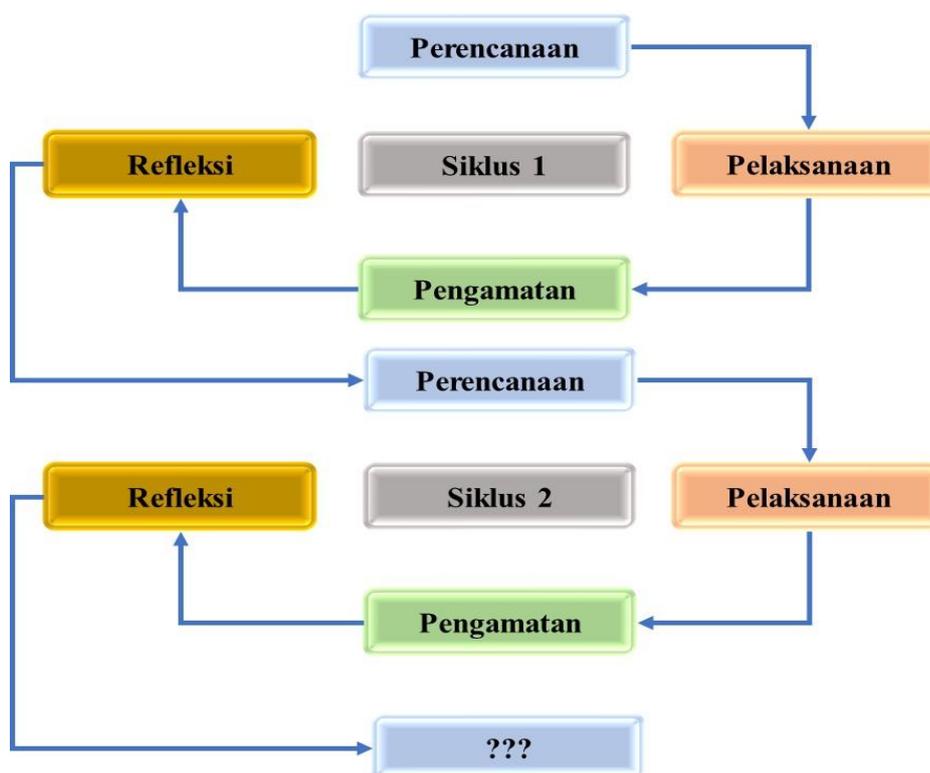
Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1 dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksana dan pengamat berbeda. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya seperti digambarkan dalam bagan dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

Tahap 1: **Menyusun rancangan tindakan** dan dikenal dengan perencanaan, yaitu serangkaian pemikiran yang sengaja dimunculkan dalam rangka untuk memberikan solusi yang produktif atas suatu *issue* fenomena yang terjadi dalam proses kegiatan baik di sekolah maupun di masyarakat luas. Di samping itu, perencanaan harus menyadari sejak awal bahwa tindakan sosial pada kondisi tertentu tidak dapat diprediksi dan

---

<sup>107</sup> Mohamad Joko Susilo, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022). Hal. 27

mempunyai resiko. Oleh karena itu, perencanaan yang dikembangkan harus fleksibel untuk menghadapi pengaruh yang tidak dapat dilihat dan rintangan yang tersembunyi. Perencanaan dalam penelitian tindakan sebaiknya lebih menekankan pada sifat-sifat strategik yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam perubahan sosial dan rintangan yang sebenarnya.<sup>108</sup>



**Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart**

Tahap 2: **Pelaksanaan tindakan** adalah langkah tindakan yang terkontrol secara seksama. Tindakan ini dilakukan dengan mengikuti kaidah dari sintak-sintak solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan suatu akar persoalan yang sudah ditetapkan peneliti. Oleh karena itu, tindakan yang dipilih harusnya rasional dan terukur. Tindakan yang baik adalah tindakan yang mengandung tiga unsur penting, yaitu *the improvement of practice*

<sup>108</sup> Joko Susilo, hal. 27

*the improvement of understanding individually and collaboratively, and improvement of the situation in which the action takes places.*<sup>109</sup>

Tahap 3: **Pengamatan** yaitu kegiatan yang berfungsi untuk mendokumentasikan atas implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek. Pengamatan yang hati-hati dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil peneliti, yang disebabkan oleh adanya keterbatasan menembus rintangan yang ada di lapangan.<sup>110</sup> Pengamatan juga mencakup motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif yang menjadi ukuran keberhasilan penerapan model PBL dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan dalam kegiatan pengamatan berupa data kuantitatif untuk data tentang motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif) dan kualitatif untuk data tentang aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan yang digunakan penelitian penelitian ini tergolong pendekatan bauran baru sering disebut *mixmethod*.

Tahap 4: **Refleksi** merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Langkah refleksi ini berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja proses, *problem*, isu, dan hambatan yang muncul dalam perencanaan tindakan strategik. Cara melakukan langkah refleksi biasanya melalui diskusi sesama partisipan, seminar antara partisipan maupun antara para peneliti dengan partisipan. Hasil refleksi ini penting untuk melakukan tiga kemungkinan yang terjadi terhadap perencanaan semula terhadap objek penelitian, yaitu diberhentikan, modifikasi atau dilanjutkan ke tingkatan atau daur selanjutnya. Di samping itu, langkah refleksi juga berguna untuk melakukan peninjauan (*reconnaissance*), membuat gambaran kerja hidup

---

<sup>109</sup> Joko Susilo, hal. 27

<sup>110</sup> Joko Susilo, hal. 27

dalam situasi proses penelitian, hambatan yang muncul dalam tindakan dan kemungkinan lain yang muncul selama proses penelitian.<sup>111</sup>

Siklus kegiatan tersebut dilakukan secara berulang, dan akan dihentikan apabila motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif yang menjadi ukuran keberhasilan dalam penerapan model PBL dalam PTK ini dicapai.

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas 5 SD N Jumeneng Mlati bersama guru kolaborator. Obyek penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* sebagai tindakan (*action*) dan variabel yang menjadi kriteria keberhasilan adalah motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 SD N Jumeneng Mlati pada mata pelajaran PAI.

## **C. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD N Jumeneng Mlati yang beralamat di Jl. Letkol Subadri, Sayidan, Sumberadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman. Tempat ini dipilih untuk penelitian karena para guru menggunakan model PBL dalam mengajar di kelas untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

## **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

### **1. Variabel Tindakan (*Action*)**

Variabel tindakan yang merupakan variabel bebas adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.<sup>112</sup>

### **2. Definisi Operasional Implementasi Model *Problem Based Learning***

---

<sup>111</sup>Joko Susilo, hal. 27-28

<sup>112</sup> *Ibid*, hal 148

Model *Problem Based Learning (PBL)* adalah respons atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan *PBL*, setelah mereka mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang diukur dari respons mereka terhadap aktivitas belajar dan suasana belajar yang dialami.<sup>113</sup>

### 3. Kisi-kisi Instrumen Implementasi Model *Problem Based Learning*

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Implementasi Model *Problem Based Learning***

No.	Dimensi dan Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
A.	Respons siswa terhadap aktivitas belajar dengan pendekatan <i>PBL</i> .			
1.	a. Sikap suka dan tidak suka siswa terhadap pembelajaran <i>PBL</i> . b. Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran <i>PBL</i> . c. Keberanian berpendapat pada saat berdiskusi kelompok. d. Menumbuhkan sikap kritis, berpikir kreatif, dan kerja sama.	1, 3, 5, 7, 15, 17, 19, 20	2, 9, 11, 16, 18,	13
B.	Suasana belajar yang dialami			
1.	a. Siswa lebih mudah mengerjakan soal-soal dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> . b. Siswa belajar berkolaborasi dalam kelompok c. Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru dan teman.	4, 6, 13, 14	8, 10, 12	7
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>8</b>	<b>20</b>

### 4. Kalibrasi Instrumen Implementasi Model *Problem Based Learning*

#### 1) Uji Validitas Isi (*Content*) dan Konstruktif (*Construct*)

Sebelum diuji cobakan, instrumen implementasi model *problem based learning* terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh ahli (*expert judgement*). Penilaian ahli dilakukan untuk menguji validitas isi (*content*) dan konstruktif (*construct*) dari instrumen yang akan

<sup>113</sup>*Ibid*, hal 149.

digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Rekapitulasi data demografi Penilai Ahli disajikan pada Tabel 3.2.<sup>114</sup>

**Tabel 3.2. Data Demografi Penilai Ahli**

No.	Kode Penilai	Instansi Asal	Bidang keahlian
1	Penilai-1	Universitas Negeri Jakarta (UNJ)	Substansi/Isi bahan Ajar dan Teknologi Pendidikan
2	Penilai-2	Universitas Pakuan (UNPAK)	Pengukuran dan Penilaian Pendidikan
3	Penilai-3	Institut Pembina Rohani Islam Jakarta (IPRIJA)	Pendidikan Dasar
4	Penilai-4	Universitas Islam Indonesia (UII)	Bahasa Indonesia
4	Penilai-5	Universitas Islam Indonesia (UII)	Pendidikan Agama Islam (PAI)

Teknik analisis data untuk uji validitas isi menggunakan teknik *Content Validity Ratio* (CVR). Lawshe mengusulkan ada tiga pilihan jawaban untuk tiap butir instrumen yang dinilai oleh panelis (Penilai Ahli), yaitu: esensial, berguna tapi tidak esensial, dan tidak penting. Pada penelitian ini dilakukan modifikasi dengan mengubah pilihan jawaban menjadi dua kategori, yaitu “Ya” jika esensial atau penting dan “Tidak” jika tidak penting.<sup>115</sup>

Pada penelitian ini, validitas isi menggunakan angket yang dirancang melalui dua tahap penilaian oleh ahli. Tahap pertama adalah penilaian terhadap kualitas butir instrumen menggunakan *rating scale* dengan skala skor: 5 = Sangat Sesuai, 4 = Sesuai, 3 = Cukup Sesuai, 2 = Kurang Sesuai, dan 1 = Tidak Sesuai. Tahap kedua, setelah memberi skor penilaian dengan skala di atas, selanjutnya mengisi pertanyaan yang berkaitan

<sup>114</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019).hal. 197

<sup>115</sup> Lawshe C.H, *A Quantitative Approach to Content Validity*, (Newyork: Personnel Psychology, 1975).hal.563-575

dengan penting atau tidak butir instrumen tersebut, khusus untuk penilai ahli yang memberi skor 1, 2, atau 3<sup>116</sup>. Jika dipandang penting maka pilihan jawaban pada kategori “Ya”, sedangkan jika tidak penting maka pilihan jawaban pada kategori “Tidak”. Untuk penilai yang menjawab 4 atau 5 dianggap butir tersebut penting sehingga kategori jawabannya adalah “Ya”. Konversi ke dalam skor untuk jawaban “Ya” adalah 1, sedangkan jawaban “Tidak” adalah 0. Hasil penilaian oleh Penilai Ahli terhadap setiap butir instrumen setelah dikonversi selanjutnya dihitung nilai CVR tiap butir instrumennya menggunakan rumus berikut.<sup>117</sup>

$$CVR = \frac{N_e - N/2}{N/2}$$

Keterangan:

$N_e$  = Jumlah Penilai Ahli yang menjawab Ya

$N$  = Jumlah penilai Ahli yang memvalidasi

Butir instrumen dinyatakan diterima apabila nilai CVR butir tersebut sama atau lebih besar dari nilai kritis, sedangkan butir instrumen ditolak jika nilai CVR butir tersebut kurang dari nilai kritis. Tabel nilai kritis disajikan pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3. Nilai Kritis CVR**

Jumlah Penilai Ahli	Nilai Kritis CVR ( $\alpha = 0,5$ )
5	0,736
6	0,672
7	0,622
8	0,582

<sup>116</sup> Sugiyono, hal. 198

<sup>117</sup> Sugiyono, hal. 201

Berdasarkan nilai CVR yang diperoleh selanjutnya dihitung nilai *Content Validity Index* (CVI) yaitu rata-rata dari nilai CVR untuk butir instrumen yang dijawab “Ya” atau penting. Nilai CVI dihitung dengan menggunakan rumus berikut:<sup>118</sup>

$$CVI = \frac{\sum CVR \text{ butir yang diterima}}{\text{Jumlah butir yang diterima}}^{119}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari Penilai Ahli terhadap instrumen implementasi model *Problem Based Learning* diperoleh hasil bahwa semua Penilai Ahli sepakat menyatakan semua butir instrumen masuk kategori penting, yang ditunjukkan dengan jawaban “Ya” untuk semua butir instrumen. Hasil perhitungan nilai CVR untuk tiap butir dan nilai CVI untuk keseluruhan butir instrumen disajikan pada tabel Tabel 3.4. Dari tabel tersebut nampak bahwa nilai CVR untuk semua butir instrumen adalah 1,0 dan nilai CVI instrumen juga sama yaitu 1,0. Dengan demikian, semua butir instrumen diterima atau masuk kategori penting untuk batas nilai kritis 0,736 sebagaimana disajikan pada Tabel 3.3 untuk jumlah Penilai Ahli sebanyak 5. Artinya, perangkat instrumen implementasi model PBL memenuhi kriteri valid secara isi (*content*).

---

<sup>118</sup> Nalia Rahyusri Nengsih, Eka Yusmaita, dan Fauzana Gazali, “Evaluasi Validitas Konten dan Konstruksi Bahan Ajar Asam Basa Berbasis REACT,” *EduKimia* 1, no. 1 (1 Mei 2019), <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.104017>.hal 3.

**Tabel 3.4. Nilai CVR dan CVI**  
**Instrumen Implementasi Model *Problem Based Learning***

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai Ahli yang setuju	CVR Butir
	1	2	3	4	5		
1	1	1	1	1	1	5	1,0
2	1	1	1	1	1	5	1,0
3	1	1	1	1	1	5	1,0
4	1	1	1	1	1	5	1,0
5	1	1	1	1	1	5	1,0
6	1	1	1	1	1	5	1,0
7	1	1	1	1	1	5	1,0
8	1	1	1	1	1	5	1,0
9	1	1	1	1	1	5	1,0
10	1	1	1	1	1	5	1,0
11	1	1	1	1	1	5	1,0
12	1	1	1	1	1	5	1,0
13	1	1	1	1	1	5	1,0
14	1	1	1	1	1	5	1,0
15	1	1	1	1	1	5	1,0
16	1	1	1	1	1	5	1,0
17	1	1	1	1	1	5	1,0
18	1	1	1	1	1	5	1,0
19	1	1	1	1	1	5	1,0
20	1	1	1	1	1	5	1,0
<b>Rerata CVR</b>							<b>1,0</b>
<b>CVI</b>							<b>1,0</b>

Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk butir instrumen menggunakan teknik Kappa Cohen dengan cara menghitung Momen Kappa data hasil penilaian ahli menggunakan rumus di bawah ini dengan kriteria penetapan validitas konstruk disajikan pada Tabel 3.5<sup>120</sup>

$$k = \frac{\rho_o - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

<sup>120</sup> Boslaugh, S. dan Paul, A.W, "Statistics In A Nutshell, A Desktop Quick Reference" vol, 1, no. 3 (2010).hal.59

Keterangan:

$k$  = Momen Kappa

$\rho_o$  = Jumlah nilai yang diberikan panelis (Penilai Ahli) dibagi jumlah nilai maksimal

$\rho_e$  = Jumlah nilai maksimal dikurangi jumlah nilai yang diberikan panelis dibagi jumlah nilai maksimal.

**Tabel 3.5. Kriteria Validitas Konstruk**

Rentang Nilai k	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
$\leq 0,00$	Tidak valid

Dengan menggunakan teknik analisis data hasil validasi ahli sebagaimana dijelaskan di atas, diperoleh rata-rata nilai Momen Kappa instrumen implementasi model PBL sebesar 0,90. Artinya validitas konstruk instrumen implementasi model PBL masuk kategori sangat tinggi. Hasil uji validitas konstruk menggunakan teknik Momen Kappa disajikan pada Tabel 3.6.

Berdasarkan hasil penilaian Penilai Ahli, meskipun validitas konstruk tergolong sangat tinggi, namun masih terdapat 7 butir instrumen yang disarankan untuk diperbaiki struktur kalimat dan/atau pilihan katanya, yaitu butir nomor 2, 3, 6, 8, 9, 11, dan 17. Sesuai saran dari Penilai Ahli, selanjutnya butir-butir instrumen tersebut diperbaiki. Saran, masukan, dan komentar Penilai Ahli secara lengkap disajikan pada Tabel 3.7.

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen Implementasi Model PBL**

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai	Nilai Maks	P <sub>o</sub>	P <sub>e</sub>	Momen Kappa (k)	Kategori Validitas Konstruk
	1	2	3	4	5						
1	5	4	5	5	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
2	4	3	5	4	5	21	25	0,84	0,16	0,81	Sangat Tinggi
3	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
4	4	4	5	5	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
5	4	3	5	4	5	21	25	0,84	0,16	0,81	Sangat Tinggi
6	5	5	5	5	3	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
7	4	4	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
8	4	3	5	5	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
9	4	3	5	5	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
10	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
11	4	3	5	4	5	21	25	0,84	0,16	0,81	Sangat Tinggi
12	4	4	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
13	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
14	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
15	4	4	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
16	4	4	5	5	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
17	5	5	5	5	3	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
18	4	4	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
19	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
20	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
<b>Rerata Nilai Momen Kappa</b>										<b>0,90</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan hasil penilaian Penilai Ahli, meskipun validitas konstruk tergolong sangat tinggi, namun masih terdapat 7 butir instrumen yang disarankan untuk diperbaiki struktur kalimat dan/atau pilihan katanya, yaitu butir nomor 2, 3, 6, 8, 9, 11, dan 17. Sesuai saran dari Penilai Ahli, selanjutnya butir-butir instrumen tersebut diperbaiki. Saran, masukan, dan komentar Penilai Ahli secara lengkap disajikan pada Tabel 3.7.

**Tabel 3.7. Saran dan Masukan Penilai Ahli untuk Instrumen Implementasi Model PBL**

Penilai Ahli	Saran dan Masukan	Keterangan
Penilai-01	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum instrumen sudah baik.</li> <li>2. Pastikan bahwa siswa sebagai responden memahami pernyataan-pernyataan tersebut.</li> </ol>	Sebelum diuji-cobakan, instrumen Implementasi PBL

Penilai Ahli	Saran dan Masukan	Keterangan
	3. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.	selanjutnya diperbaiki sesuai saran dan masukan serta catatan khusus dari kelima Penilai Ahli pada tiap butir instrumen.
Penilai-02	1. Secara umum sudah bagus, tetapi ada lima butir yang perlu diperbaiki, yaitu: butir 2, 5, 8, 9, dan 11. Saran perbaiki lihat saran pada kolom tiap butir tersebut. 2. Instrumen ini layak digunakian dengan revisi.	
Penilai-03	1. Secara substansi instrumen variabel implementasi model <i>Problem Based Learning</i> sudah memenuhi kriteria diantaranya keutuhan dan keterpaduan bersinergi, singkat, dan sangat mudah dimengerti. 2. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.	
Penilai-04	1. Secara umum instrumen sudah bagus. 2. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.	
Penilai-05	1. Semua kata “Problem Based Learning” dicetak miring menjadi “ <i>Problem Based Learning</i> ”. 2. Butir nomor 6 dan 17 perbaiki. Saran perbaiki lihat komentar pada naskah instrumen. 3. Instrumen ini layak digunakan dengan revisi	

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan serta catatan khusus dari kelima Penilai Ahli pada tiap butir instrumen, selanjutnya instrumen yang sudah diperbaiki diuji-cobakan. Uji coba dilakukan terhadap 30 peserta didik di SD N Jumeneng. Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas empirik instrumen implementasi model PBL. Uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan teknik korelasi *Alpha Cronbach*. Formula untuk menghitung validitas dan reliabilitas menggunakan Teknik tersebut sebagai berikut.<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> Sugiyono, hal. 272.

$$r_{yxi} = \frac{N \sum XiY - (\sum Xi)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{yxi}$  = koefisien korelasi total dengan skor butir ke-i

n = banyak sampel

$X_i$  = skor butir ke-i

Y = skor total

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{ii}$  = koefisien korelasi *Alpha Cronbach*

k = banyak butir yang memenuhi kriteria valid

$S_i^2$  = Varians butir ke-i

$S_t^2$  = Varians total<sup>122</sup>

Hasil uji validitas dengan teknik tersebut menunjukkan bahwa perangkat instrumen implementasi model PBL yang terdiri atas 20 butir instrumen, ternyata 2 butir instrumen tidak memenuhi kriteria valid, yaitu butir instrumen nomor 7 dan 9. Kedua butir instrumen tersebut selanjutnya diperbaiki lagi, kemudian dilakukan uji coba ulang. Hasil uji coba kedua diperoleh hasil semua butir memenuhi kriteria valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, dan diperoleh hasil koefisien korelasi *Alpha Cronbach* sebesar 0,92. Dengan demikian, instrumen implementasi model PBL memenuhi kriteria reliabel sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Analisis uji validitas dan reliabilitas secara lengkap disajikan pada lampiran.

## 5. Motivasi Belajar

### e. Definisi Operasional Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah penilaian diri siswa tentang kekuatan dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajarnya, baik yang berasal dari dalam

---

<sup>122</sup> Sugiyono, hal. 273.

diri (*intrinsik*) maupun luar diri (*ekstrinsik*) sehingga mencapai hasil belajar sesuai harapannya.<sup>123</sup>

#### f. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

**Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar**

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
A.	Faktor Intrinsik			
1.	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 3	11	2
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6	8	3
3.	Harapan dan cita-cita masa depan	9, 4	2	3
B.	Faktor Ekstrinsik			
1.	Respon positif dari lingkungan belajar	10, 17	7, 18	4
2.	Penghargaan dan pujian dari guru atau teman	12, 16, 20	13	4
3.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	14, 19	15	3
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>8</b>	<b>20</b>

#### g. Kalibrasi Instrumen Motivasi Belajar

Sebelum diuji cobakan, instrumen motivasi belajar terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi (*content*) dan konstruk (*constuct*) melalui pertimbangan ahli (*expert judgement*). Teknik pengujian menggunakan teknik yang sama dengan pengujian validitas isi dan konstruk instrumen implementasi model PBL.<sup>124</sup>

<sup>123</sup> Ending Titik, *Cara Meningkatkan Motivasi*, (Sleman: DeepPublish, 2020) hal. 2020.

<sup>124</sup> Sugiyono, hal. 197

**Tabel 3.9. Nilai CVR dan CVI Instrumen Motivasi Belajar**

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai Ahli yang setuju	CVR Butir
	1	2	3	4	5		
1	1	1	1	1	1	5	1,0
2	1	1	1	1	1	5	1,0
3	1	1	1	1	1	5	1,0
4	1	1	1	1	1	5	1,0
5	1	1	1	1	1	5	1,0
6	1	1	1	1	1	5	1,0
7	1	1	1	1	1	5	1,0
8	1	1	1	1	1	5	1,0
9	1	1	1	1	1	5	1,0
10	1	1	1	1	1	5	1,0
11	1	1	1	1	1	5	1,0
12	1	1	1	1	1	5	1,0
13	1	1	1	1	1	5	1,0
14	1	1	1	1	1	5	1,0
15	1	1	1	1	1	5	1,0
16	1	1	1	1	1	5	1,0
17	1	1	1	1	1	5	1,0
18	1	1	1	1	1	5	1,0
19	1	1	1	1	1	5	1,0
20	1	1	1	1	1	5	1,0
<b>Rerata CVR</b>							<b>1,0</b>
<b>CVI</b>							<b>1,0</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari Penilai Ahli terhadap instrumen motivasi belajar diperoleh hasil bahwa semua Penilai Ahli sepakat menyatakan semua butir instrumen masuk kategori penting, yang ditunjukkan dengan jawaban “Ya” untuk semua butir instrumen. Hasil perhitungan nilai CVR untuk tiap butir dan nilai CVI untuk keseluruhan butir instrumen disajikan pada tabel Tabel 3.9. Dari tabel tersebut nampak bahwa nilai CVR untuk semua butir instrumen adalah 1,0 dan nilai CVI instrumen juga sama yaitu 1,0. Dengan demikian, semua butir instrumen diterima atau masuk kategori penting untuk

batas nilai kritis 0,736 (lihat Tabel 3.3) untuk sebanyak 5 Penilai Ahli. Artinya, perangkat instrumen implementasi model PBL memenuhi kriteri valid secara isi (*content*).

Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk menggunakan Teknik momen Kappa. Hasil uji validitas konstruk disajikan pada Tabel 3.10. Dari tabel tersebut nampak bahwa rata-rata nilai Momen Kappa instrumen motivasi belajar sebesar 0,97. Artinya validitas konstruk instrumen motivasi belajar masuk kategori sangat tinggi. Meskipun validitas konstruk instrumen motivasi belajar tergolong sangat tinggi, namun salah satu Penilai Ahli menemukan terdapat 2 butir instrumen yang pernyataannya sama, yaitu butir nomor 8 dan 9. Untuk itu, disarankan salah satu diganti dengan pernyataan yang ditulis pada kolom saran perbaikan.

**Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen Motivasi Belajar**

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai	Nilai Maks	P <sub>o</sub>	P <sub>e</sub>	Momen Kappa (k)	Kategori Validitas Konstruk
	1	2	3	4	5						
1	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
2	5	4	5	5	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
3	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
4	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
5	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
6	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
7	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
8	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
9	5	1	5	4	5	20	25	0,80	0,20	0,75	Tinggi
10	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
11	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
12	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
13	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
14	5	4	5	5	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
15	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
16	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
17	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
18	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
19	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
20	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
<b>Rerata Nilai Momen Kappa</b>										<b>0,97</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Sesuai saran dari Penilai Ahli, selanjutnya butir instrumen nomor 9 diperbaiki. Saran, masukan, dan komentar Penilai Ahli secara lengkap disajikan pada Tabel 3.11. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan serta catatan khusus dari kelima Penilai Ahli pada tiap butir instrumen, selanjutnya instrumen yang sudah diperbaiki diuji-

cobakan untuk menguji validitas dan reliabilitas empirik instrumen motivasi belajar. Uji coba dilakukan terhadap 30 peserta didik di SD N Jumeneng. Dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* antara skor butir dengan skor total, diperoleh hasil bahwa dari 20 butir instrumen motivasi belajar terdapat 2 butir yang tidak memenuhi kriteria valid, yaitu butir nomor 7 dan 17. Selanjutnya kedua butir tersebut diperbaiki kemudian perangkat instrumen motivasi belajar diuji cobakan kembali. Hasil uji coba ulang menunjukkan semua butir instrumen motivasi belajar memenuhi kriteria valid.

**Tabel 3.11 Saran dan Masukan Penilai Ahli untuk Instrumen Motivasi Belajar**

Penilai Ahli	Saran dan Masukan	Keterangan
Penilai-01	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum instrumen sudah baik.</li> <li>2. Di petunjuk disesuaikan siapa resposdennya. Bila guru mungkin digunakan istilah bapak/ibu, bila siswa maka disesuaikan.</li> <li>3. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.</li> </ol>	Sebelum diuji-cobakan, instrumen motivasi belajar selanjutnya diperbaiki sesuai saran dan masukan serta catatan khusus dari kelima Penilai Ahli pada tiap butir instrumen.
Penilai-02	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum sudah bagus, tetapi ada 2 butir yang pernyataannya sama, yaitu: butir 8 dan 9. Salah satu disarankan untuk diubah pernyataannya. Saran perbaikan lihat saran pada kolom butir nomor 9.</li> <li>2. Instrumen ini layak digunakian dengan revisi.</li> </ol>	
Penilai-03	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara substansi instrumen motivasi belajar sudah memenuhi kriteria diantaranya keutuhan dan keterpaduan bersinergi, singkat, dan sangat mudah dimengerti.</li> <li>2. Instrumen ini layak digunakan tanpa revisi.</li> </ol>	
Penilai-04	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum instrumen sudah bagus.</li> <li>2. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.</li> </ol>	
Penilai-05	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instrumen ini layak digunakian dengan revisi.</li> <li>2. Saran perbaikan lihat komentar pada naskah instrumen.</li> </ol>	

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan teknik korelasi *Alpha Cronbach*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa koefisien korelasi *Alpha Cronbach* sebesar 0,88. Dengan demikian, instrumen motivasi belajar memenuhi kriteria reliabel sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Analisis uji validitas dan reliabilitas secara lengkap disajikan pada lampiran.

## 6. Kemampuan Berpikir Kreatif

### a. Definisi Operasional Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kritis adalah proses dan cara berpikir siswa yang dilakukan secara rasional, logis, sistematis, dan tertata yang ditandai oleh kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dalam upaya memahami konsep, hubungan antara ide dan fakta, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.<sup>125</sup>

### b. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif

**Tabel 3.12 Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kreatif**

No.	Dimensi dan Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
1.	Kelancaran ( <i>fluency</i> )			
	a. Mencetuskan banyak gagasan. b. Kecepatan dalam menyelesaikan masalah.	7,20	19	3
2.	Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )			
	a. Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah. b. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.	2,3,4,6,	1,5,8,9	8
3.	Originalitas ( <i>originality</i> )			
	a. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru b. Memikirkan cara-cara yang baru dan bekerja untuk menyelesaikannya.	10,13,12	11,	4

<sup>125</sup> Iqbal Harisuddin, hal. 1-3

No.	Dimensi dan Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
	c. Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah.			
4.	Elaborasi ( <i>elaboration</i> )			
	a. Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas. b. Berani menerima dan melaksanakan tugas berat c. Senang mencari cara atau metode baru yang lebih praktis dalam belajar. d. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan. e. Agresif bertanya.	16,17	14, 15, 18	5
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>9</b>	<b>20</b>

### c. Kalibrasi Instrumen Berfikir Kreatif

Sebelum diuji cobakan, instrumen berpikir kreatif terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi (*content*) dan konstruk (*constuct*) melalui penimbangan ahli (*expert judgement*). Teknik pengujian menggunakan teknik yang sama dengan pengujian validitas isi dan konstruk instrumen implementasi model PBL dan motivasi belajar.<sup>126</sup>

Berdasarkan hasil penilaian dari Penilai Ahli terhadap instrumen berpikir kreatif diperoleh hasil bahwa semua Penilai Ahli sepakat menyatakan semua butir instrumen masuk kategori penting, yang ditunjukkan dengan jawaban “Ya” untuk semua butir instrumen. Hasil perhitungan nilai CVR untuk tiap butir dan nilai CVI untuk keseluruhan butir instrumen disajikan pada tabel Tabel 3.13. Dari tabel tersebut nampak bahwa nilai CVR untuk semua butir instrumen adalah 1,0 dan nilai CVI instrumen juga sama yaitu 1,0. Dengan demikian, semua butir instrumen diterima atau masuk kategori penting untuk batas nilai kritis untuk sebanyak 5 Penilai Ahli sebesar 0,736 (lihat Tabel 3.3). Artinya, isi (*content*) perangkat instrumen berpikir kreatif memenuhi kriteria valid.

<sup>126</sup> Sugiyono, hal. 197.

**Tabel 3.13 Nilai CVR dan CVI Instrumen Berpikir Kreatif**

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai Ahli yang setuju	CVR Butir
	1	2	3	4	5		
1	1	1	1	1	1	5	1,0
2	1	1	1	1	1	5	1,0
3	1	1	1	1	1	5	1,0
4	1	1	1	1	1	5	1,0
5	1	1	1	1	1	5	1,0
6	1	1	1	1	1	5	1,0
7	1	1	1	1	1	5	1,0
8	1	1	1	1	1	5	1,0
9	1	1	1	1	1	5	1,0
10	1	1	1	1	1	5	1,0
11	1	1	1	1	1	5	1,0
12	1	1	1	1	1	5	1,0
13	1	1	1	1	1	5	1,0
14	1	1	1	1	1	5	1,0
15	1	1	1	1	1	5	1,0
16	1	1	1	1	1	5	1,0
17	1	1	1	1	1	5	1,0
18	1	1	1	1	1	5	1,0
19	1	1	1	1	1	5	1,0
20	1	1	1	1	1	5	1,0
<b>Rerata CVR</b>							<b>1,0</b>
<b>CVI</b>							<b>1,0</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari Penilai Ahli terhadap instrumen berpikir kreatif diperoleh hasil bahwa semua Penilai Ahli sepakat menyatakan semua butir instrumen masuk kategori penting, yang ditunjukkan dengan jawaban “Ya” untuk semua butir instrumen. Hasil perhitungan nilai CVR untuk tiap butir dan nilai CVI untuk keseluruhan butir instrumen disajikan pada tabel Tabel 3.13. Dari tabel tersebut nampak bahwa nilai CVR untuk semua butir instrumen adalah 1,0 dan nilai CVI instrumen juga sama yaitu 1,0. Dengan demikian, semua butir instrumen diterima atau masuk kategori penting untuk batas nilai kritis untuk sebanyak 5 Penilai Ahli sebesar 0,736 (lihat Tabel 3.3). Artinya, isi (*content*) perangkat instrumen berpikir kreatif memenuhi kriteri valid.

**Tabel 3.14 Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen Berpikir Kreatif**

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai	Nilai Maks	$\rho_o$	$\rho_e$	Momen Kappa (k)	Kategori Validitas Konstruk
	1	2	3	4	5						
1	5	3	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
2	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
3	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
4	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
5	5	3	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
6	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
7	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
8	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
9	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
10	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
11	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
12	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
13	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
14	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
15	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
16	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
17	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
18	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
19	5	1	5	4	5	20	25	0,80	0,20	0,75	Tinggi
20	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
<b>Rerata Nilai Momen Kappa</b>										<b>0,92</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk menggunakan Teknik momen Kappa. Hasil uji validitas konstruk disajikan pada Tabel 3.14. Dari tabel tersebut nampak bahwa rata-rata nilai Momen Kappa instrumen berpikir kreatif sebesar 0,92. Artinya validitas konstruk instrumen berpikir kreatif masuk kategori sangat tinggi. Meskipun validitas konstruk instrumen berpikir kreatif tergolong sangat tinggi, namun salah satu Penilai Ahli menemukan terdapat tiga butir instrumen yang harus diperbaiki, yaitu butir nomor 1, 5, dan 19. Sesuai saran dari Penilai Ahli, selanjutnya butir-butir tersebut diperbaiki. Saran, masukan, dan komentar Penilai Ahli secara lengkap disajikan pada Tabel 3.15.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan serta catatan khusus dari kelima Penilai Ahli pada tiap butir instrumen, selanjutnya instrumen yang sudah diperbaiki diuji-cobakan untuk menguji validitas dan reliabilitas empirik instrumen berpikir kreatif. Uji coba dilakukan terhadap 30 peserta didik di SD N Jumeneng. Dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* antara skor butir dengan skor

total, diperoleh hasil bahwa dari 20 butir instrumen berpikir kreatif semua memenuhi kriteria valid.

**Tabel 3.15 Saran dan Masukan Penilai Ahli untuk Instrumen Berpikir Kreatif**

Penilai Ahli	Saran dan Masukan	Keterangan
Penilai-01	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum instrumen sudah baik.</li> <li>2. Pastikan bahwa siswa sebagai responden memahami pernyataan-pernyataan tersebut.</li> <li>3. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.</li> </ol>	Sebelum diuji-cobakan, instrumen berpikir kreatif selanjutnya diperbaiki sesuai saran dan masukan serta catatan khusus dari kelima Penilai Ahli pada tiap butir instrumen.
Penilai-02	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum butir instrumen sudah bagus tapi ada tiga butir, yaitu butir 1, 5, dan 19 yang perlu diperbaiki.</li> <li>2. Saran perbaikan lihat saran yang tertulis pada kolom saran butir tersebut.</li> <li>3. Instrumen ini layak digunakian dengan revisi.</li> </ol>	
Penilai-03	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara substansi instrumen motivasi belajar sudah memenuhi kriteria diantaranya keutuhan dan keterpaduan bersinergi, singkat, dan sangat mudah dimengerti.</li> <li>2. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.</li> </ol>	
Penilai-04	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Disarankan Semua kalimat pernyataan diakhiri dengan tanda baca “titik”.</li> <li>2. Instrumen ini layak digunakian dengan revisi.</li> </ol>	
Penilai-05	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara umum instrument suda baik.</li> <li>2. Instrumen ini layak digunakian tanpa revisi.</li> </ol>	

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan teknik korelasi *Alpha Cronbach*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa koefisien korelasi *Alpha Cronbach* sebesar 0,89. Dengan demikian, instrumen berpikir kreatif memenuhi kriteria reliabel sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Analisis uji validitas dan reliabilitas secara lengkap disajikan pada lampiran.

## **E. Rancangan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 4 tahapan setiap siklus sebagaimana model PTK dari Kemis dan Taggart. Dalam satu siklus terdiri atas dua tindakan atau dua pertemuan pembelajaran<sup>127</sup>. Keberhasilan dalam PTK ini diukur dari dua variabel terikat (Y), yaitu motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tindakan berupa implementasi model PBL dalam penelitian ini dihentikan setelah kriteria keberhasilan yang ditetapkan dari kedua variabel terikat tersebut dapat dicapai. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara berulang sampai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dicapai. Adapun tahap kegiatan tiap siklus meliputi:

### **1. Perencanaan**

Pada tahap ini dipersiapkan perangkat penelitian yang dibutuhkan agar tindakan kelas berupa implementasi model PBL dapat terlaksana dengan baik dan data yang dihasilkan dapat terekam secara utuh. Perangkat penelitian tersebut mencakup:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan skenario pembelajaran sesuai dengan model PBL.
- b. Instrumen penelitian untuk merekam dan menganalisis proses dan hasil tindakan, yaitu:<sup>128</sup>
  - 1) Instrumen implementasi model PBL untuk mengukur kesesuaian proses pelaksanaan pembelajaran dengan skenario model *Problem Based Learning* yang sudah dirancang.

---

<sup>127</sup> Suharsimi Arikunto, hal 124.

<sup>128</sup> Suharsimi Arikunto, hal. 143.

- 2) Instrumen motivasi belajar untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik merupakan variabel terikat pertama yang dijadikan indikator keberhasilan implementasi model PBL dalam penelitian ini.
  - 3) Instrumen berpikir kreatif untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif merupakan variabel terikat kedua yang dijadikan indikator keberhasilan implementasi model PBL dalam penelitian ini
- c. Menetapkan kriteria keberhasilan dari dua variabel terikat yang dijadikan ukuran keberhasilan dalam PTK ini, yaitu motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
  - d. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan agar rencana tindakan yang sudah dirancang dapat terlaksana dengan baik.

## **2. Pelaksanaan**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan tindakan penerapan pembelajaran menggunakan model PBL pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tindakan dilaksanakan oleh guru pengampu mata pelajaran PAI di kelas V Sekolah Dasar yang menjadi kelas sampel penelitian. Agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan sesuai skenario pembelajaran yang telah direncanakan, pada tahap ini dilakukan kegiatan:

- a. Sosialisasi kepada guru pengampu mata pelajaran PAI kelas V tentang skenario pembelajaran PBL yang telah dirancang sesuai RPP yang sudah disiapkan peneliti.
- b. Diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran PAI kelas V tentang tentang skenario pembelajaran PBL tersebut.

- c. Simulasi kegiatan pembelajaran menggunakan skenario pembelajaran PBL sampai guru tersebut merasa yakin dapat mengimplementasikannya dengan dengan baik.<sup>129</sup>

Selanjutnya dilaksanakan tindakan berupa kegiatan pembelajaran oleh guru pengampu mata pelajaran PAI kelas V sesuai jadwal pelajaran yang ada di sekolah. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2 (dua) kali dalam satu siklus dengan materi pelajaran berbeda. Tindakan dihentikan apabila kriteria keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai.

### **3. Pengamatan**

Selama proses tindakan pada tiap siklus, peneliti melakukan pengamatan jalannya proses pembelajaran dari awal sampai kegiatan pembelajaran berakhir. Pengamatan dilakukan untuk mencatat semua peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada:

- a. Skenario pembelajaran, apakah skenario pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan skenario pembelajaran PBL yang telah dirancang.
- b. Pada langkah mana kegiatan dirasakan masih kurang atau lemah.
- c. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>130</sup>
- d. Pada akhir tindakan kedua tiap siklus dilakukan pengukuran tentang variabel-variabel yang menjadi ukuran keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu:
  - 1) Tanggapan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran PBL yang sudah diikutinya menggunakan instrumen Implementasi Model *Problem Based Learning*.
  - 2) Motivasi belajar peserta didik menggunakan instrumen Motivasi Belajar.

---

<sup>129</sup> Suharsimi Arikunto, hal. 143

<sup>130</sup> Suharsimi Arikunto, hal. 145-146

- 3) Kemampuan berpikir kreatif menggunakan instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif.

Catatan hasil pengamatan tersebut merupakan data yang menggambarkan proses pelaksanaan tindakan pada penelitian tindakan kelas ini. Data tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi pada tiap akhir siklus penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

#### **4. Refleksi**

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan selanjutnya diolah, dianalisis, dan diinterpretasikan untuk menemukan kelemahan-kelemahan pada aspek proses pembelajaran, pada langkah mana yang masih kurang sehingga perlu diperbaiki. Temuan yang dihasilkan selanjutnya didiskusikan dengan guru pelajaran PAI sebagai kolaborator dalam penelitian ini untuk merumuskan perbaikan dari kelemahan pembelajaran yang ditemukan. Hasil diskusi selanjutnya digunakan sebagai bahan perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.<sup>131</sup>

Selain mengamati proses pembelajaran, pada akhir tindakan kedua dilakukan pula pengukuran: 1) Tanggapan peserta didik terhadap implementasi pembelajaran model PBL untuk mengetahui persepsi mereka setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; 2) Motivasi belajar peserta didik; dan 3) Kemampuan berpikir kreatif. Data tentang tanggapan peserta didik terhadap implementasi pembelajaran model PBL digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran model PBL dari sudut pandang peserta didik. Sementara itu, data tentang motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran model PBL terhadap peningkatan

---

<sup>131</sup> Suharsimi Arikunto, hal. 144

motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jika motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sudah mencapai kriteria yang ditetapkan, maka penerapan pembelajaran model PBL dinyatakan efektif dan tindakan dihentikan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada siklus I, kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum tercapai sehingga dilanjutkan pada ke siklus II. Sebelum siklus II dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan perencanaan ulang melalui kegiatan refleksi dan revisi perangkat RPP berdasarkan temuan dari analisis data hasil pengamatan selama proses pelaksanaan tindakan pada siklus I.

Setelah tindakan pada siklus II selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan analisis semua data hasil pengamatan proses pelaksanaan tindakan, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada siklus II, kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar sudah tercapai, namun untuk kemampuan berpikir kreatif belum tercapai sehingga dilanjutkan pada ke siklus III. Sebelum siklus III dilaksanakan kembali dilakukan perencanaan ulang melalui kegiatan refleksi dan revisi perangkat RPP berdasarkan temuan dari analisis data hasil pengamatan selama proses pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Setelah tindakan pada siklus III selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan analisis semua data hasil pengamatan proses pelaksanaan tindakan, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada siklus III, kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif dapat dicapai, sehingga tindakan dihentikan. Dengan demikian, PTK dalam penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. RPP untuk ketiga siklus terlampir.

## F. Kriteria Keberhasilan Penerapan Pembelajaran Model PBL

Pada penelitian PTK ini, ada dua variabel kriterion yang dijadikan ukuran keberhasilan, yaitu motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Instrumen motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masing-masing terdiri atas 20 butir soal dengan 4 (empat) alternatif pilihan jawaban seperti berikut:

SSS = Sangat Setuju Sekali

SS = Setuju Sekali

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.<sup>132</sup>

**Tabel 3.16. Kategori Capaian**

No	Rentang Skor	Kategori
1.	61 – 80	Tinggi
2.	41 – 60	Sedang
3.	21 – 40	Cukup
4.	1 – 20	Kurang

Pemberian skor untuk butir instrumen dengan pernyataan positif adalah diberi skor 4 untuk jawaban SSS, skor 3 untuk jawaban SS, skor 2 untuk jawaban S, dan skor 1 untuk jawaban TS. Sedangkan untuk butir pernyataan negatif pemberian skor sebaliknya, yaitu diberi skor 1 untuk jawaban SSS, skor 2 untuk jawaban SS, skor 3 untuk jawaban S, dan skor 4 untuk jawaban TS. Dengan demikian, skor maksimal untuk kedua instrumen tersebut adalah 80, yaitu jika semua butir mendapat skor 4. Pengelompokan kategori capaian skor kedua variabel tersebut disajikan pada Tabel 3.16.<sup>133</sup>

<sup>132</sup> Sugiyono, hal 188.

<sup>133</sup> Sugiyono, hal. 191

Berdasarkan kategori capaian skor tersebut selanjutnya ditetapkan kriteria keberhasilan penerapan pembelajaran model PBL sebagai berikut:

“Penerapan pembelajaran model PBL dinyatakan efektif meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik apabila 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif pada kategori tinggi”.<sup>134</sup>

### **G. Sumber Data dan Jenis Data**

Sumber data adalah subyek penelitian itu sendiri. Subyek yang telah diteliti adalah peserta didik pada kelas V yang berjumlah 28 bersama guru kolaborator. Jenis datanya adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini mencakup data tentang tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran model PBL, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Data kualitatif mencakup catatan hasil pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan model PBL berlangsung.

### **H. Kolaborator**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui kolaborasi dengan guru. Adapun sebagai kolaborator adalah guru yang mengampu mata pelajaran PAI di Kelas 5 SDN Jumeneng, Sumberadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman. Aktivitas kolaborasi yang dilakukan mencakup kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, merancang RPP, melakukan tindakan, observasi, merekam data, evaluasi, refleksi, diseminasi hasil, dan menyusun laporan akhir.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, tindakan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL dilakukan guru mata pelajaran PAI, sedangkan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan dilakukan oleh peneliti. Setiap selesai

---

<sup>134</sup> Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2006).hal.51

melaksanakan tindakan dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dan evaluasi untuk menemukan alternatif solusi dan perbaikan RPP pada siklus berikutnya.

## **I. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Angket atau Kuesioner**

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pernyataan atau pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>135</sup> Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua angket, yaitu:

- a. **Motivasi Belajar Peserta Didik**, digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik setelah mereka selesai mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL. Pengukuran motivasi belajar peserta didik dilakukan pada tiap akhir siklus.
- b. **Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik**, digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mereka selesai mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan pada tiap akhir siklus.

### **2. Teknik Pengamatan atau Observasi**

Teknik observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu.<sup>136</sup> Dalam konteks penelitian tindakan kelas ini, kondisi atau keadaan yang diamati adalah aktivitas guru dan peserta didik selama berjalannya kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran PAI sebagai kolaborator.

---

<sup>135</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2017), hal. 221

<sup>136</sup> Andra Tersiana, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018), hal. 12.

## J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistika deskriptif dan inferensial.

### 1. Statistika deskriptif

- a. Menghitung nilai-nilai kecenderungan pusat mencakup rata-rata hitung (mean), median, dan modus, serta ukuran penyebaran yaitu varians dan standar deviasi. Nilai-nilai statistik tersebut digunakan untuk menganalisis kecenderungan distribusi data, yaitu kedudukan relatif rata-rata hitung dibandingkan rata-rata ideal, kemencengan (*skewness*), homogenitas distribusi data, dan capaian rata-rata hitung variabel penelitian.<sup>137</sup>
- b. Menguji ketercapaian kriteria keberhasilan dengan membandingkan antara kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini dengan capaian faktual. Kriteria keberhasilan disajikan pada Tabel 3.16. Untuk keperluan pengujian, kriteria keberhasilan tersebut dibandingkan dengan skor yang dicapai peserta didik dan disajikan dalam format seperti disajikan pada Tabel 3.17.

**Tabel 3.17. Format Pengujian Keberhasilan Penerapan Model PBL**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi		
2.	41 – 60	Sedang		
3.	21 – 40	Cukup		
4.	1 – 20	Kurang		

Kolom frekuensi diisi dengan banyak data yang masuk pada rentang masing-masing baris nomor 1 sampai dengan 4, sedangkan kolom persentase diisi dengan persentase data yang masuk pada masing-masing rentang skor.

---

<sup>137</sup>Sugiyono, hal. 226

## 2. Statistika Inferensial

Statistika inferensial digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata hitung antara siklus I, siklus II, dan siklus III, baik untuk variabel motivasi belajar maupun berpikir kreatif<sup>138</sup>. Pengujian beda rata-rata menggunakan teknik *independent sampel t-test*. Pengujian dilakukan dengan berbantuan SPSS versi 20. Pengujian menggunakan uji dua pihak (*2-tailed*) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis yang diuji adalah:

### a. Hipotesis 1

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar siswa antara siklus I dengan II. Dengan kata lain, bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan II. Dengan kata lain, bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

### b. Hipotesis 2

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus II dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata motivasi peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus II ke siklus III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus II dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata motivasi belajar

---

<sup>138</sup> Sugiyono, hal, 227.

peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus II ke siklus III.

c. Hipotesis 3

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus III.

d. Hipotesis 4

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan II. Dengan kata lain, bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan II. Dengan kata lain, bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

e. Hipotesis 5

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus II dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus II ke siklus III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus II dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus II ke siklus III.

f. Hipotesis 6

$H_o$  : Tidak terdapat perbedaan antara rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan III. Dengan kata lain, bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus III.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Pada bab ini dipaparkan deskripsi data hasil penelitian variabel-variabel yang menjadi ukuran keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Penyajian diawali dengan menyajikan uji asumsi (Persyaratan Analisis Data) kemudian menganalisis statistik deskriptif yang mencakup rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Setelah itu, dilanjutkan dengan menguji ketercapaian kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Penyajian deskripsi data hasil penelitian disusun secara terurut mulai dari deskripsi data dan pengujian ketercapaian kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif pada siklus I, siklus II, dan siklus III.

#### **B. Uji Asumsi (Persyaratan Analisis Data)**

Analisis regresi dan korelasi linier sederhana tergolong statistika inferensial, sehingga data sampel penelitian harus menyerupai populasi, yaitu normal dan homogen. Dengan demikian dilakukan analisis data menggunakan teknik regresi dan korelasi linier sederhana diperlukan asumsi atau persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu: uji normalitas galat baku taksiran dan uji homogenitas varians kelompok data Y yang dikelompokkan berdasarkan variabel X.

##### **a) Uji Normalitas Galat Baku Taksiran**

Uji normalitas berdasarkan ketidak simetrisan atau *unstandardized residual* dengan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan Liliefors *significance correction*.

Pengujian dilakukan menggunakan dengan bantuan *SPSS versi 20*. Tabel luaran hasil uji normalitas disajikan pada tabel 3.9. Dari tabel tersebut nampak bahwa nilai *asympt. sig.* dengan pengujian *2-tailed* sebesar 0,138 ( $p > 0,05$ ), sehingga berdasarkan hasil uji tersebut disimpulkan bahwa distribusi galat baku taksiran atau *unstandardized residual* berdistribusi normal.

**Tabel 3.9 Uji Normalitas Galat Baku Taksiran**

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.74229966
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.062
	Negative	-.080
Test Statistic		.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.138 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

#### **b) Uji Homogenitas Varians Kelompok Data Y atas Dasar X**

Uji homogenitas varians kelompok data Y yang dikelompokkan atas dasar X dilakukan dengan menggunakan teknik *Levene* menggunakan aplikasi *SPSS Statistics versi 20*. Tabel luaran hasil *test of homogeneity of variances* varians data Y atas X disajikan pada tabel 4.0. Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi (*sig.*) kelompok data Y atas X diperoleh sebesar 0,076. Kriteria pengujian jika nilai *sig.*  $> 0,05$  maka varians kelompok data homogen. Karena hasil uji tersebut nilai *sig.* = 0,076 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan

bahwa varians skor Y yang dikelompokkan atas dasar X adalah homogen.

**Tabel 4.0 Uji Homogenitas Varians Kelompok data Y atas X**

*Test of Homogeneity of Variances*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.571	23	71	.076

### 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian pada Siklus I

#### a. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Statistik deskriptif variabel motivasi belajar peserta didik pada siklus I disajikan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siklus I**

No.	Ukuran Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah responden	28
2.	Skor maksimum	75
3.	Skor minimum	47
4.	Rentang	28
5.	Rata-rata (mean)	60,61
6.	Median	61,06
7.	Modus	62,32
8.	Simpangan baku (standar deviasi)	7,47
9.	Varians	55,73

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 4.1 nampak bahwa rata-rata hitung (mean) skor motivasi belajar sebesar 60,61. Rata-rata ideal untuk motivasi belajar dapat dihitung dari skor ideal berdasarkan banyak butir instrumen motivasi belajar yaitu 20 butir dengan rentang skala pengukuran 1 sampai 4. Rata-rata ideal dihitung berdasarkan rumus  $\frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$  yang berarti  $\frac{1}{2} (80 + 20) = 50$ . Jika

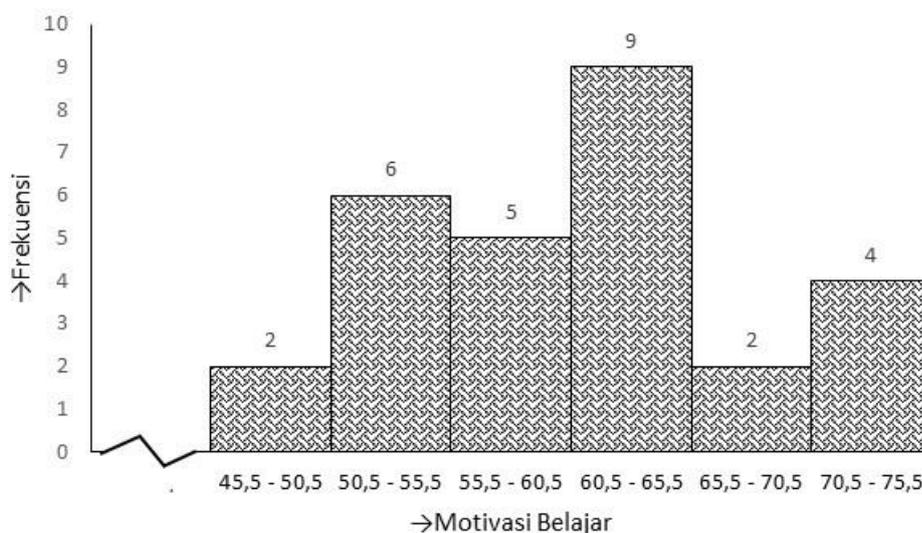
dibandingkan antara rata-rata hitung dengan rata-rata ideal, nampak bahwa pada siklus I capaian rata-rata hitung motivasi belajar peserta didik berada di atas skor ideal. Nilai statistik standar deviasi relatif kecil yaitu sebesar 7,47 dengan rentang skor sebesar 28. Artinya, data skor motivasi belajar cenderung homogen.

Nilai statistik rata-rata hitung, median, dan modus berturut-turut sebesar 60,61, 61,06, dan 62,32. Nilai-nilai kencerungan pusat tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hitung < median < modus, namun perbedaannya tidak terlalu besar. Fakta ini menunjukkan bahwa distribusi data motivasi belajar cenderung sedikit menceng (*skewnees*) ke arah kanan. Artinya, skor yang berada di bawah rata-rata hitung lebih banyak daripada di atasnya.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siklus I**

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
46 - 50	2	2	7,14	7,14
51 - 55	6	8	21,43	28,57
56 - 60	5	13	17,86	46,43
61 - 65	9	22	32,14	78,57
66 - 70	2	24	7,14	85,71
71 - 75	4	28	14,29	100,00
Jumlah	28		100,00	

Sebaran data motivasi belajar peserta didik pada siklus I disajikan pada Tabel 4.2 dan histogramnya pada Gambar 4.1. Dari tabel tersebut diperoleh gambaran bahwa 100% peserta didik memperoleh skor motivasi belajar di atas rata-rata ideal yaitu 50. Artinya, motivasi belajar peserta didik tergolong tinggi. Namun, nilai rata-rata hitung (*mean*) masih di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini.



**Gambar 4.1 Histogram Motivasi Belajar Siklus I**

Hasil analisis data untuk menguji ketercapaian keberhasilan untuk variabel motivasi belajar disajikan pada Tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Motivasi Belajar pada Silklus I**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi	15	53,57
2.	41 – 60	Sedang	13	46,43
3.	21 – 40	Cukup	0	0,00
4.	1 – 20	Kurang	0	0,00

Tabel tersebut menunjukkan bahwa presentase peserta didik yang mencapai skor pada kategori tinggi dengan rentang skor 61 – 81 sebesar 53,57%. Sementara itu, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini, penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI dinyatakan berhasil jika 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor motivasi belajar pada kategori tinggi. Dengan demikian, pada siklus I kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

## b. Deskripsi variabel Berpikir Kreatif

Statistik deskriptif variabel berpikir kreatif peserta didik pada siklus I disajikan pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Variabel Berpikir Kreatif Siklus I**

No.	Ukuran Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah responden	28
2.	Skor maksimum	70
3.	Skor minimum	47
4.	Rentang	23
5.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	55,21
6.	Median	53,77
7.	Modus	52,50
8.	Simpangan baku (standar deviasi)	5,78
9.	Varians	33,36

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 4.4 nampak bahwa rata-rata hitung (*mean*) skor berpikir kreatif sebesar 55,21. Rata-rata ideal untuk motivasi belajar dapat dihitung dari skor ideal berdasarkan banyak butir instrumen berpikir kreatif yaitu 20 butir dengan rentang skala pengukuran 1 sampai 4. Rata-rata ideal dihitung berdasarkan rumus  $\frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$  yang berarti  $\frac{1}{2} (80 + 20) = 50$ . Jika dibandingkan antara rata-rata hitung dengan rata-rata ideal, nampak bahwa pada siklus I capaian rata-rata hitung berpikir kreatif peserta didik berada di atas skor ideal. Artinya, kemampuan berpikir kreatif peserta didik rata-rata tergolong tinggi. Nilai statistik standar deviasi relatif kecil yaitu sebesar 5,78 dengan rentang skor sebesar 23. Artinya, data skor berpikir kreatif cenderung homogen.

Nilai statistik rata-rata hitung, median, dan modus untuk variabel berpikir kreatif berturut-turut sebesar 55,21, 53,77, dan 52,50. Nilai-nilai kencerungan pusat tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hitung > median > modus, namun perbedaannya tidak

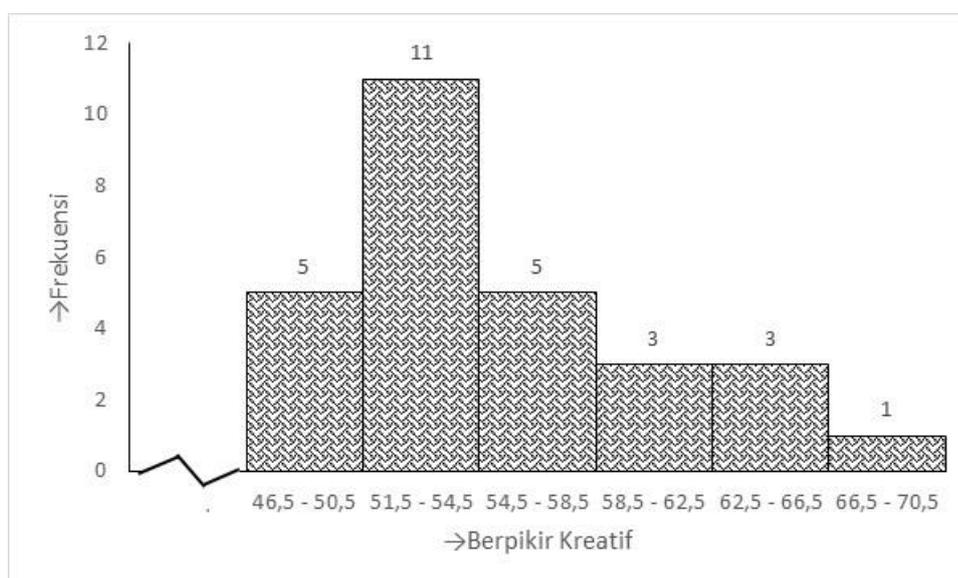
terlalu besar. Fakta ini menunjukkan bahwa distribusi data berpikir kreatif cenderung sedikit menceng (*skewnees*) ke arah kiri. Artinya, skor variabel berpikir kreatif yang berada di atas rata-rata hitung lebih banyak daripada di bawahnya.

Sebaran data berpikir kreatif peserta didik pada siklus I disajikan pada Tabel 4.5 dan histogramnya pada Gambar 4.2.

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif Siklus I**

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
47 - 50	5	5	17,86	17,86
51 -54	11	16	39,29	57,14
55 - 58	5	21	17,86	75,00
59 - 62	3	24	10,71	85,71
63 - 66	3	27	10,71	96,43
67 - 70	1	28	3,57	100,00
Jumlah	28		100,00	

Dari tabel dan gambar histogram tersebut diperoleh gambaran bahwa 100% peserta didik memperoleh skor berpikir kreatif di atas rata-rata ideal yaitu 50. Artinya, berpikir kreatif peserta didik tergolong tinggi. Namun, nilai rata-rata hitung (*mean*) yang masuk kategori tinggi masih jauh di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini.



### Gambar 4.2. Histogram Berpikir Kreatif Siklus I

Hasil analisis data untuk menguji ketercapaian keberhasilan untuk variabel berpikir kreatif disajikan pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6. Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Berpikir Kreatif pada Siklus I**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi	6	21,43
2.	41 – 60	Sedang	22	78,57
3.	21 – 40	Cukup	0	0,00
4.	1 – 20	Kurang	0	0,00

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh gambaran bahwa persentase peserta didik yang mencapai skor pada kategori tinggi dengan rentang skor 61 – 81 sebesar 21,43%. Sementara itu, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini, penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI dinyatakan berhasil jika 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor berfikir kreatif pada kategori tinggi. Dengan demikian, pada siklus I kriteria keberhasilan untuk variabel berpikir kreatif masih jauh dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Pada Gambar 4.3 disajikan dokumen kegiatan pembelajaran pada siklus I dalam bentuk kolase sebagian foto dokumen. Dari kolase gambar tersebut nampak peserta didik kurang antusias dalam berdiskusi. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses



**Gambar 4.3. Aktivitas Pembelajaran Siklus I**

pembelajaran berlangsung teridentifikasi sejumlah penyebab hal tersebut terjadi, yaitu: 1) jumlah anggota kelompok terlalu banyak dan tidak ada pembagian peran atau tugas tiap anggota kelompok; 2) pengaturan atau *setting* kelas kurang mendukung untuk aktivitas diskusi; 3) penjelasan di awal tentang kegiatan pembelajaran belum tuntas sehingga peserta didik terkesan belum memahami kegiatan belajar yang harus dilakukan selama kegiatan pembelajaran; 4) masalah yang akan didiskusikan dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak diinisiasi oleh guru sehingga kurang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selanjutnya data hasil pengamatan tersebut dijadikan dasar dalam perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

### c. Perencanaan Ulang untuk Siklus II

Fakta di atas menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI siklus I, belum efektif meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik, sehingga PTK ini dilanjutkan ke siklus II. Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus II, terlebih dahulu dilakukan perbaikan dan perencanaan ulang. Perbaikan dan penyusunan rencana pembelajaran siklus II dirancang berdasarkan analisis data hasil pengamatan (observasi), refleksi, dan diskusi dengan kolaborator pada setiap selesai melaksanakan tindakan siklus I. Berdasarkan hasil refleksi dan diskusi tersebut ditemukan beberapa komponen pembelajaran yang masih dinilai lemah sehingga disepakati untuk diperbaiki. Komponen pembelajaran dan perbaikan yang dilakukan untuk perencanaan pada siklus II disajikan pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7. Perbaikan Rencana Pembelajaran untuk Siklus II**

No.	Komponen yang diperbaiki	Siklus I	Perbaikan pada Siklus II	Keterangan
1.	Pengelompokan peserta didik	• Kelas dibagi menjadi 4	• Kelas dibagi menjadi 6	Anggota kelompok pada siklus I terlalu

No.	Komponen yang diperbaiki	Siklus I	Perbaikan pada Siklus II	Keterangan
		kelompok beranggotakan 7 orang. • Tidak ada pembagian peran dan tugas.	kelompok beranggotakan 4-5 orang. • Semua anggota berbagi peran dan tugas yang jelas.	banyak dan tidak ada peran masing-masing anggota kelompok sehingga ditemukan ada anak yang tidak terlibat dalam diskusi.
2.	Pengaturan kelas (tempat duduk)	• Tempat duduk diatur berjajar 4 baris seperti kelas standar. • Tiap baris ditempati peserta didik dalam satu kelompok. • Pengaturan kelas dilakukan sebelum proses pembelajaran.	• Tempat duduk diatur berkelompok sebanyak 6 kelompok. • Tiap kelompok ditempati anggota kelompok sebanyak 4 -5 orang.	Pengaturan kelas pada siklus I sedikit menghambat dalam proses diskusi. Peserta didik harus mengatur tempat duduk dulu sebelum diskusi sehingga memakan waktu.
3.	Penjelasan di awal kegiatan pembelajaran	Penjelasan tentang prosedur pembelajaran diawal kegiatan berupa penjelasan verbal oleh guru.	Penjelasan tentang prosedur pembelajaran diawal dibantu dengan media gambar berupa <i>flowchart</i> , sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami prosedur pembelajaran PBL dengan baik.	Pada siklus I masih ada peserta didik yang bertanya tentang apa kegiatan yang mereka lakukan saat kegiatan pembelajaran inti berlangsung
4.	Langkah dalam merumuskan masalah	Masalah yang akan didiskusikan dalam kegiatan pembelajaran diungkapkan langsung oleh guru (masalah berasal dari guru).	Diskusi diawali dengan merumuskan masalah. Guru memancing peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan materi pembelajaran, sehingga masalah	Peserta didik kurang antusias berdiskusi diduga karena masalah yang didiskusikan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Perubahan cara perumusan masalah yang diidentifikasi oleh peserta didik diharapkan dapat

No.	Komponen yang diperbaiki	Siklus I	Perbaikan pada Siklus II	Keterangan
			digali oleh peserta didik.	mendorong antusiasme mereka.

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

### a. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Statistik deskriptif variabel motivasi belajar peserta didik pada siklus II disajikan pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8. Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siklus II**

No.	Ukuran Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah responden	28
2.	Skor maksimum	77
3.	Skor minimum	52
4.	Rentang	25
5.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	64,21
6.	Median	63,83
7.	Modus	62,64
8.	Simpangan baku (standar deviasi)	6,56
9.	Varians	42,99

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 4.8 nampak bahwa rata-rata hitung (*mean*) skor motivasi belajar sebesar 64,21. Rata-rata ideal untuk motivasi belajar adalah 50. Jika dibandingkan antara rata-rata hitung dengan rata-rata ideal, nampak bahwa pada siklus II capaian rata-rata hitung motivasi belajar peserta didik berada jauh di atas skor ideal. Nilai statistik standar deviasi relatif kecil yaitu sebesar 5,56 dengan rentang skor sebesar 25. Artinya, data skor motivasi belajar cenderung homogen.

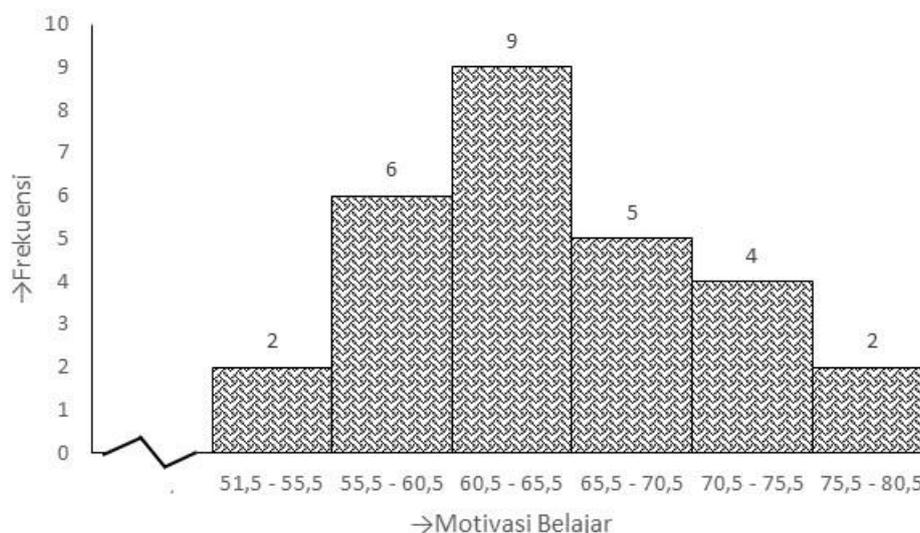
Nilai statistik rata-rata hitung, median, dan modus berturut-turut sebesar 64,21, 63,83, dan 62,64. Nilai-nilai kencerungan pusat tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hitung > median > modus, namun perbedaannya tidak terlalu besar. Fakta ini

menunjukkan bahwa distribusi data motivasi belajar cenderung sedikit menceng (*skewnees*) ke arah kiri. Artinya, skor yang berada di bawah rata-rata hitung lebih sedikit daripada di atasnya.

Sebaran data motivasi belajar peserta didik pada siklus II disajikan pada Tabel 4.9 dan histogramnya pada Gambar 4.4. Dari tabel dan gambar tersebut diperoleh gambaran bahwa 100% peserta didik memperoleh skor motivasi belajar di atas rata-rata ideal yaitu 50. Artinya, motivasi belajar peserta didik tergolong tinggi. Namun, persentase jumlah peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata hitung (*mean*) masih di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini.

**Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siklus II**

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
51 - 55	2	2	7,14	7,14
56 - 60	6	8	21,43	28,57
61 - 65	9	17	32,14	60,71
66 - 70	5	22	17,86	78,57
71 - 75	4	26	14,29	92,86
76 - 80	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



**Gambar 4.4. Histogram Motivasi Belajar Siklus II**

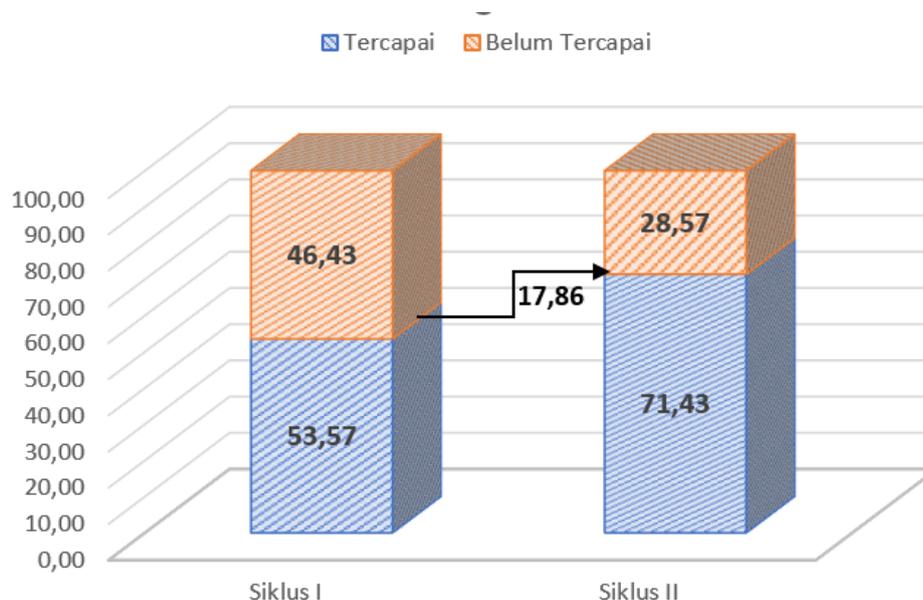
Hasil analisis data untuk menguji ketercapaian keberhasilan untuk variabel motivasi belajar siklus II disajikan pada Tabel 4.10.

**Tabel 4.10 Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Motivasi Belajar pada Siklus II**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi	20	71,43
2.	41 – 60	Sedang	8	28,57
3.	21 – 40	Cukup	0	0,00
4.	1 – 20	Kurang	0	0,00

Berdasarkan hasil pengujian ketercapaian keberhasilan sebagaimana disajikan pada Tabel 4.10 menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai skor pada kategori tinggi dengan rentang skor 61 – 81 sebesar 71,43%. Sementara itu, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini, penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI dinyatakan berhasil jika 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor motivasi belajar pada kategori tinggi. Dengan demikian, pada siklus II kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar belum tercapai sehingga penelitian tindakan kelas dan pengujian ketercapaian keberhasilan untuk variabel motivasi belajar dilanjutkan ke siklus III.

Perbandingan persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi untuk variabel motivasi belajar antara siklus I dan siklus II disajikan pada Gambar 4.5. Berdasarkan gambar tersebut nampak bahwa terdapat kenaikan persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi sebesar 17,86%. Kenaikan tersebut cukup signifikan tetapi persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini.



**Gambar 4.5. Perbandingan Persentase Skor Motivasi Belajar Siklus I dan II**

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan II selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*. Statistika deskriptif dan hasil *Analysis of Varians* (Anava) hasil pengujian menggunakan *software SPSS Versi 20* disajikan pada Tabel 4.11. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan II.

$H_a$  : Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan II.

**Tabel 4.11 Statistika Deskriptif dan Anava Hasil *Independent Sample T-Test* Variabel Motivasi Belajar**

Group Statistics										
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Motivasi Belajar	Siklus 1	28	60.6071	7.46517	1.41079					
	Siklus 2	28	64.2143	6.55663	1.23909					

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.469	.497	-1.921	54	.060	-3.60714	1.87767	-7.37165	.15736
	Equal variances not assumed			-1.921	53.115	.060	-3.60714	1.87767	-7.37308	.15880

Dari tabel *independent samples test* variabel motivasi belajar nilai F hitung Levene test sebesar 0,469 memiliki probabilitas (Sig.) lebih besar dari 0,05 ( $0,497 > 0,05$ ) maka disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar siklus I dan II adalah homogen. Selanjutnya, analisis uji beda (t-test) harus menggunakan asumsi *equal variance assumed*. Nilai t pada *equal variance assumed* sebesar 1,921 dengan probabilitas signifikansi 0,060 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,060 > 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya, rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II adalah sama atau tidak berbeda secara signifikan.

#### **b. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Statistik deskriptif variabel berpikir kreatif peserta didik pada siklus II disajikan pada Tabel 4.12. Berdasarkan statistik deskriptif pada tabel tersebut nampak bahwa rata-rata hitung (*mean*) skor berpikir kreatif sebesar 55,21. Rata-rata ideal untuk motivasi belajar adalah 50. Jika dibandingkan antara rata-rata hitung dengan rata-rata ideal,

nampak bahwa pada siklus II capaian rata-rata hitung berpikir kreatif peserta didik berada di atas skor ideal. Artinya, kemampuan berpikir kreatif peserta didik rata-rata tergolong tinggi. Nilai statistik standar deviasi relatif kecil yaitu sebesar 5,78 dengan rentang skor sebesar 23. Artinya, data skor berpikir kreatif cenderung homogen.

**Tabel 4.12. Statistik Deskriptif Variabel Berpikir Kreatif Siklus II**

No.	Ukuran Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah responden	28
2.	Skor maksimum	74
3.	Skor minimum	51
4.	Rentang	23
5.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	60,57
6.	Median	59,70
7.	Modus	59,70
8.	Simpangan baku (standar deviasi)	5,78
9.	Varians	33,36

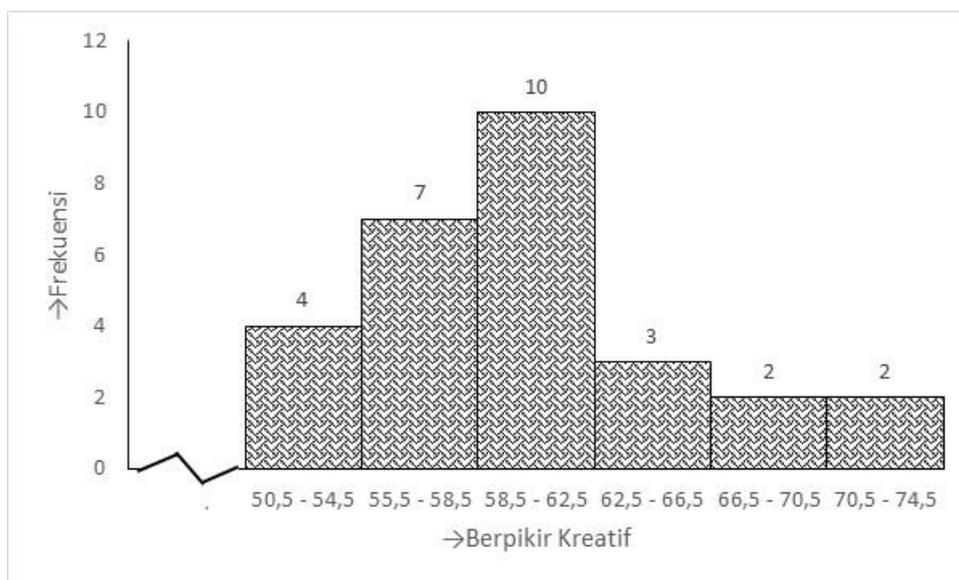
Nilai statistik rata-rata hitung, median, dan modus untuk variabel berpikir kreatif pada siklus II berturut-turut sebesar 60,57, 59,70, dan 59,70. Nilai-nilai kencerungan pusat tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hitung > median = modus. Fakta ini menunjukkan bahwa distribusi data berpikir kreatif cenderung sedikit menceng (*skewnees*) ke arah kanan. Artinya, skor variabel berpikir kreatif yang berada di atas rata-rata hitung lebih banyak daripada di bawahnya dan frekuensi skor di atas dan di bawah modus seimbang.

Sebaran data berpikir kreatif peserta didik pada siklus II disajikan pada Tabel 4.13 dan histogramnya pada Gambar 4.6. Dari tabel dan gambar tersebut diperoleh gambaran bahwa 100% peserta didik memperoleh skor berpikir kreatif di atas rata-rata ideal yaitu 50. Artinya, berpikir kreatif peserta didik pada siklus II tergolong tinggi.

Namun, nilai rata-rata hitung (*mean*) yang masuk kategori tinggi masih di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini.

**Tabel 4.13. Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif Siklus II**

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
51 - 54	4	4	14,29	14,29
55 - 58	7	11	25,00	39,29
59 - 62	10	21	35,71	75,00
63 - 66	3	24	10,71	85,71
67 - 70	2	26	7,14	92,86
71 - 74	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



**Gambar 4.6. Histogram Berpikir Kreatif Siklus II**

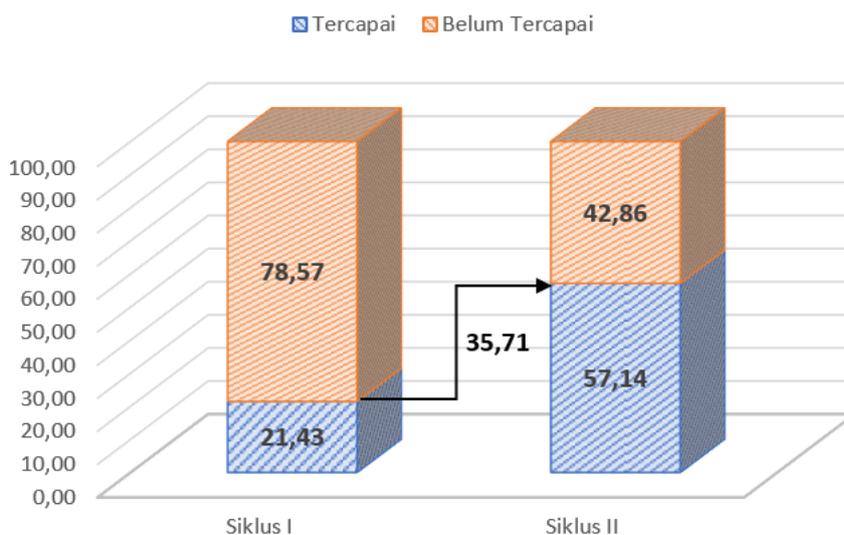
Hasil analisis data untuk menguji ketercapaian keberhasilan untuk variabel berpikir kreatif disajikan pada Tabel 4.14. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh gambaran bahwa persentase peserta didik yang mencapai skor pada kategori tinggi dengan rentang skor 61 – 81 sebesar 57,14%. Sementara itu, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini, penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI dinyatakan berhasil jika 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor berfikit kreatif pada kategori tinggi. Dengan demikian, pada siklus II kriteria keberhasilan untuk variabel

berpikir kreatif masih jauh dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dan pengujian ketercapaian keberhasilan untuk variabel berpikir kreatif dilanjutkan ke siklus III.

**Tabel 4.14. Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Berpikir Kreatif pada Siklus II**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi	16	57,14
2.	41 – 60	Sedang	12	42,86
3.	21 – 40	Cukup	0	0,00
4.	1 – 20	Kurang	0	0,00

Perbandingan persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi untuk variabel motivasi belajar antara siklus I dan siklus II disajikan pada Gambar 4.7. Berdasarkan gambar tersebut nampak bahwa terdapat kenaikan persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi sebesar 35,71%. Kenaikan tersebut relatif tinggi tetapi persentase peserta didik yang mencapai skor berpikir kreatif kategori tinggi belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini.



**Gambar 4.7. Perbandingan Persentase Skor Berpikir Kreatif Siklus I dan II**

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan II selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*. Statistika deskriptif dan hasil *Analysis of Varians* (Anava) hasil pengujian menggunakan *software SPSS Versi 20* disajikan pada Tabel 4.15. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan II.

$H_a$  : Terdapat perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan II.

**Tabel 4.15 Statistika Deskriptif dan Anava Hasil *Independent Sample T-Test* Variabel Berpikir Kreatif**

Group Statistics										
		Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Berpikir Kreatif	Siklus 1		28	55.2143	5.77579	1.09152				
	Siklus 2		28	60.5714	5.78266	1.09282				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.011	.916	-3.468	54	.001	-5.35714	1.54456	-8.45381	-2.26048
	Equal variances not assumed			-3.468	54.000	.001	-5.35714	1.54456	-8.45381	-2.26048

Dari tabel *independent samples test* variabel berpikir kreatif nilai F hitung Levene test sebesar 0,011 memiliki probabilitas (Sig.) 0,916 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,916 > 0,05$ ). Artinya, varians data berpikir kreatif siklus I dan II adalah homogen. Selanjutnya, analisis uji beda (t-test) harus menggunakan asumsi *equal variance assumed*. Nilai t pada *equal variance assumed* sebesar 3,468 dengan probabilitas signifikansi 0,001 (*2-tailed*) yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, rata-rata berpikir kreatif peserta didik pada siklus I dan siklus II adalah berbeda secara signifikan.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Dari kolom “*mean difference*” nampak perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik adalah sebesar 5,3671. Meskipun rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, namun persentase skor berpikir kreatif peserta didik yang masuk kategori tinggi hanya 57,14% seperti tampak pada Tabel 4.14. Artinya kriteria keberhasilan belum tercapai, sehingga harus dilanjutkan ke siklus III.

Pada Gambar 4.8 disajikan dokumen kegiatan pembelajaran pada siklus II dalam bentuk kolase sebagian foto dokumen. Dari kolase gambar tersebut nampak peserta didik sangat antusias dalam berdiskusi, namun belum semua peserta didik terlibat dalam diskusi. Selain itu, teridentifikasi



**Gambar 4.8. Aktivitas Pembelajaran Siklus II**

kurangnya sumber belajar yang tersedia untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam merumuskan alternatif penyelesaian masalah yang didiskusikan. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung, teridentifikasi ada dua penyebab utama terjadi, yaitu: 1) referensi sumber belajar untuk mendukung peserta didik memperoleh informasi sebagai bahan diskusi menemukan solusi terhadap masalah yang didiskusikan dirasakan kurang. Oleh karena itu, peserta didik perlu difasilitasi untuk mencari (*browsing*) sendiri bahan referensi sumber belajar dari *google* selain bahan ajar

yang telah disediakan peneliti; dan 2) pengelompokkan peserta didik, pada tiap kelompok harus ada minimal 1 peserta didik yang memiliki *handphone* atau *tablet* sebagai media untuk *googling*. Selanjutnya data hasil pengamatan tersebut dijadikan dasar dalam perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus III.

### c. Perencanaan Ulang untuk Siklus III

**Tabel 4.16. Perbaikan Rencana Pembelajaran untuk Siklus II**

No.	Komponen yang diperbaiki	Siklus II	Perbaikan pada Siklus III	Keterangan
1.	Sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber belajar yang digunakan adalah bahan ajar manual dan digital berupa video, gambar, dan artikel yang diambil dari sumber <i>google</i>.</li> <li>• Bahan ajar disediakan oleh peneliti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber belajar berupa bahan ajar manual dan digital berupa video, gambar, dan artikel yang diambil dari sumber <i>google</i>.</li> <li>• Bahan ajar selain disediakan peneliti, peserta didik difasilitasi untuk mencari (<i>browsing</i>) sendiri dari <i>google</i>.</li> </ul>	Perbaikan tersebut didasarkan pada fakta hasil pengamatan saat peserta didik diskusi untuk mengidentifikasi alternatif solusi masalah, masih dirasakan kurang informasi, sehingga harus kembali melakukan <i>googling</i> .
2.	Pengelompokkan Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibagi menjadi 6 kelompok beranggotakan 4-5 orang.</li> <li>• Pembagian anggota kelompok tidak mempertimbangkan kepemilikan tablet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilakukan pengaturan ulang anggota kelompok.</li> <li>• Jumlah kelompok dan jumlah anggota tetap sama seperti pada siklus II, tetapi pada tiap kelompok harus ada</li> </ul>	Perbaikan dalam pengaturan anggota kelompok didasarkan pada pertimbangan perubahan pada komponen poin 1 (sumber belajar).

No.	Komponen yang diperbaiki	Siklus II	Perbaikan pada Siklus III	Keterangan
			minimal 1 peserta didik yang memiliki tablet sebagai media untuk <i>googling</i> .	

Fakta hasil analisis data motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI siklus II, belum efektif meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik, sehingga PTK ini dilanjutkan ke siklus III. Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus III, terlebih dahulu dilakukan perbaikan dan perencanaan ulang. Perbaikan dan penyusunan rencana pembelajaran siklus III dirancang berdasarkan analisis data hasil pengamatan (observasi), refleksi, dan diskusi dengan kolaborator pada setiap selesai melaksanakan tindakan siklus II. Berdasarkan hasil refleksi dan diskusi tersebut ditemukan beberapa komponen pembelajaran yang dinilai masih lemah sehingga disepakati untuk diperbaiki. Berdasarkan hasil diskusi dengan kolaborator, terdapat tiga komponen pembelajaran dan perbaikan yang harus dilakukan untuk perencanaan pembelajaran pada siklus III. Komponen dan perbaikannya disajikan pada Tabel 4.16.

### 3. Hasil Penelitian Siklus III

#### a. Motivasi Belajar

Statistik deskriptif variabel motivasi belajar peserta didik pada siklus III disajikan pada Tabel 4.17.

**Tabel 4.17. Statistik Deskriptif Variabel Motivasi Belajar Siklus III**

No.	Ukuran Statistik	Nilai Statistik
-----	------------------	-----------------

1.	Jumlah responden	28
2.	Skor maksimum	78
3.	Skor minimum	56
4.	Rentang	22
5.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	67,21
6.	Median	68,00
7.	Modus	69,50
8.	Simpangan baku (standar deviasi)	6,12
9.	Varians	37,43

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 4.17 nampak bahwa rata-rata hitung (*mean*) skor motivasi belajar sebesar 67,21. Rata-rata ideal untuk motivasi belajar adalah 50. Jika dibandingkan antara rata-rata hitung dengan rata-rata ideal, nampak bahwa pada siklus III capaian rata-rata hitung motivasi belajar peserta didik berada jauh di atas skor ideal. Nilai statistik standar deviasi relatif kecil yaitu sebesar 6,12 dengan rentang skor sebesar 22. Artinya, data skor motivasi belajar cenderung homogen.

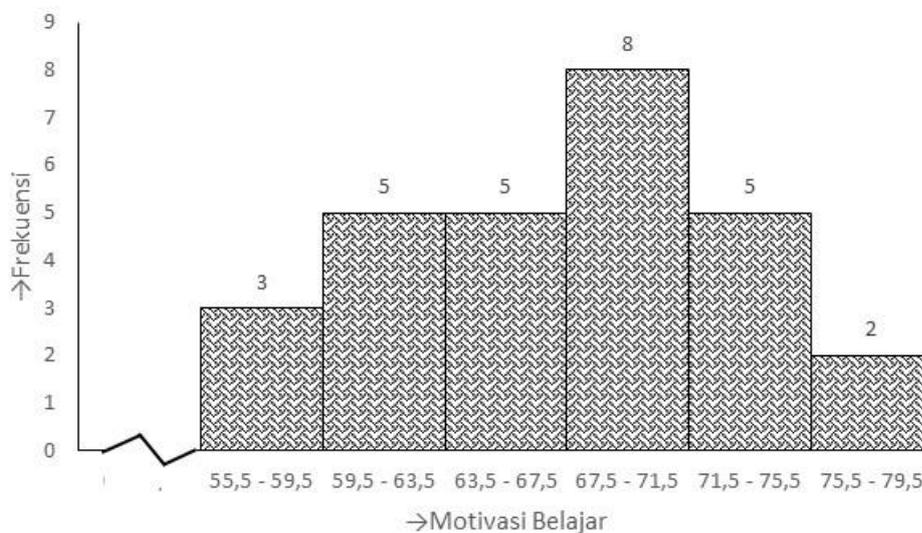
Nilai statistik rata-rata hitung, median, dan modus berturut-turut sebesar 67,21, 68,00, dan 69,50. Nilai-nilai kencerungan pusat tersebut menunjukkan bahwa modus > median > rata-rata hitung. Fakta ini menunjukkan bahwa distribusi data motivasi belajar cenderung sedikit menceng (*skewnees*) ke arah kiri. Artinya, peserta didik yang memperoleh skor motivasi belajar di atas rata-rata hitung lebih banyak daripada di bawahnya.

Sebaran data motivasi belajar peserta didik pada siklus III disajikan pada Tabel 4.18. Dari tabel tersebut diperoleh gambaran bahwa 100% peserta didik memperoleh skor motivasi belajar jauh di atas rata-rata ideal yaitu 50. Artinya, motivasi belajar peserta didik tergolong sangat tinggi.

**Tabel 4.18. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siklus III**

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
56 - 59	3	3	10,71	10,71
60 - 63	5	8	17,86	28,57
64 - 67	5	13	17,86	46,43
68 - 71	8	21	28,57	75,00
72 - 75	5	26	17,86	92,86
76 - 79	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	

Secara visual, sebaran data motivasi belajar peserta didik pada siklus III disajikan pada Gambar 4.9. Dari gambar tersebut nampak distribusi data motivasi belajar sedikit menceng ke arah kiri, yang menggambarkan bahwa peserta didik dengan skor motivasi belajar di atas rata-rata hitung lebih banyak dibandingkan peserta didik yang memperoleh skor di bawah rata-rata hitung.



**Gambar 4.9. Histogram Motivasi Belajar Siklus III**

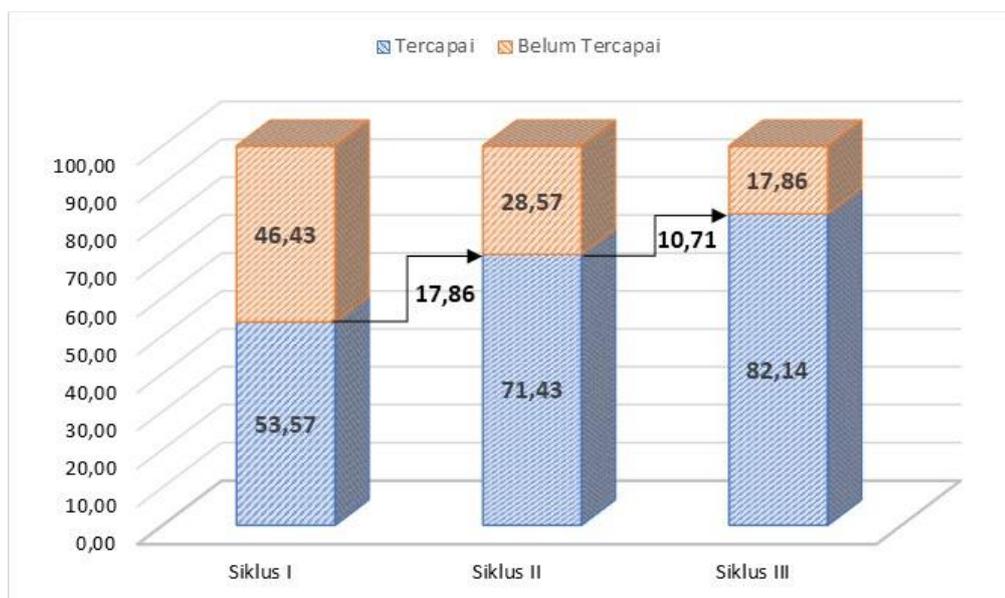
Hasil analisis data untuk menguji ketercapaian keberhasilan untuk variabel motivasi belajar siklus III disajikan pada Tabel 4.19.

**Tabel 4.19. Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Motivasi Belajar pada Siklus III**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi	23	82,14
2.	41 – 60	Sedang	5	17,86
3.	21 – 40	Cukup	0	0,00
4.	1 – 20	Kurang	0	0,00

Berdasarkan hasil pengujian ketercapaian keberhasilan sebagaimana disajikan pada Tabel 4.19 menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai skor motivasi belajar pada kategori tinggi dengan rentang skor 61 – 81 sebesar 82,14%. Sementara itu, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini, penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI dinyatakan berhasil jika 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor motivasi belajar pada kategori tinggi. Dengan demikian, pada siklus III kriteria keberhasilan untuk variabel motivasi belajar sudah tercapai sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan.

Perbandingan persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi untuk variabel motivasi belajar antara siklus I, siklus II, dan siklus III disajikan pada Gambar 4.10. Berdasarkan gambar tersebut nampak bahwa kenaikan persentase peserta didik yang mencapai skor motivasi belajar pada kategori tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 17,86%, sedangkan dari siklus II ke siklus III sebesar 10,71%. Artinya, perbaikan komponen-komponen pembelajaran yang dipandang masih lemah dan perencanaan ulang penerapan pembelajaran model PBL yang dilakukan dalam PTK ini telah berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



**Gambar 4.10. Perbandingan Persentase Skor Motivasi Belajar Siklus I, II, dan III**

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus II dengan III selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*. Statistika deskriptif dan hasil *Analysis of Varians* (Anava) hasil pengujian menggunakan aplikasi SPSS Versi 20 disajikan pada Tabel 4.20. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus II dengan III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus II dengan III.

**Tabel 4.20. Statistika Deskriptif dan Anava Hasil *Independent Sample T-Test* Variabel Motivasi Belajar Siklus II dengan III**

Group Statistics					
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Siklus 2	28	64.2143	6.55663	1.23909
	Siklus 3	28	67.2143	6.11832	1.15625

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.001	.975	-1.770	54	.082	-3.00000	1.69477	-6.39782	.39782
	Equal variances not assumed			-1.770	53.744	.082	-3.00000	1.69477	-6.39819	.39819

Dari tabel *independent samples test* variabel motivasi belajar yang disajikan pada Tabel 4.20, diperoleh nilai F hitung Levene test sebesar 0,001 memiliki probabilitas (Sig.) sebesar 0,975 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,975 > 0,05$ ). Artinya, varians data antara siklus II dengan siklus III adalah homogen. Selanjutnya, analisis uji beda (t-test) harus menggunakan asumsi *equal variance assumed*. Nilai t pada *equal variance assumed* sebesar 1,770 dengan probabilitas signifikansi 0,082 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,082 > 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus II dengan siklus III. Dari kolom "*mean difference*" nampak bahwa perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus II dengan siklus III sebesar 3,00.

Selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan III menggunakan teknik pengujian yang sama yaitu uji *independent sample t-test*. Statistika deskriptif dan hasil *Analysis of Varians* (Anava) hasil pengujian menggunakan aplikasi SPSS Versi 20 disajikan pada Tabel 4.21. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik antara siklus I dengan III.

Dari tabel *independent samples test* variabel motivasi belajar nilai F hitung Levene test sebesar 0,597 memiliki probabilitas (Sig.) sebesar 0,443 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,443 > 0,05$ ). Artinya, varians data antara siklus I dengan siklus III adalah homogen. Selanjutnya, analisis uji beda (t-test) harus menggunakan asumsi *equal variance assumed*. Nilai t pada *equal variance assumed* sebesar 3,622 dengan probabilitas signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus III. Dari kolom “*mean difference*” nampak bahwa perbedaan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus III sebesar 6,6071.

**Tabel 4.21. Statistika Deskriptif dan Anava Hasil *Independent Sample T-Test* Variabel Motivasi Belajar Siklus I dengan III**

Group Statistics										
		Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Motivasi Belajar		Siklus 1	28	60.6071	7.46517	1.41079				
		Siklus 3	28	67.2143	6.11832	1.15625				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.597	.443	-3.622	54	.001	-6.60714	1.82407	-10.26419	-2.95010
	Equal variances not assumed			-3.622	51.995	.001	-6.60714	1.82407	-10.26742	-2.94687

## b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Statistik deskriptif variabel berpikir kreatif peserta didik pada siklus III disajikan pada Tabel 4.22. Berdasarkan statistik deskriptif pada tabel tersebut nampak bahwa rata-rata hitung (*mean*) skor berpikir kreatif sebesar 66,43. Rata-rata ideal untuk motivasi belajar adalah 50. Jika dibandingkan antara rata-rata hitung dengan rata-rata ideal, nampak bahwa pada siklus III capaian rata-rata hitung berpikir kreatif peserta didik

berada jauh di atas skor ideal. Artinya, kemampuan berpikir kreatif peserta didik rata-rata tergolong tinggi. Nilai statistik standar deviasi relatif kecil yaitu 6,22 dengan rentang skor sebesar 25. Artinya, data skor berpikir kreatif cenderung homogen.

**Tabel 4.22. Statistik Deskriptif Variabel Berpikir Kreatif Siklus III**

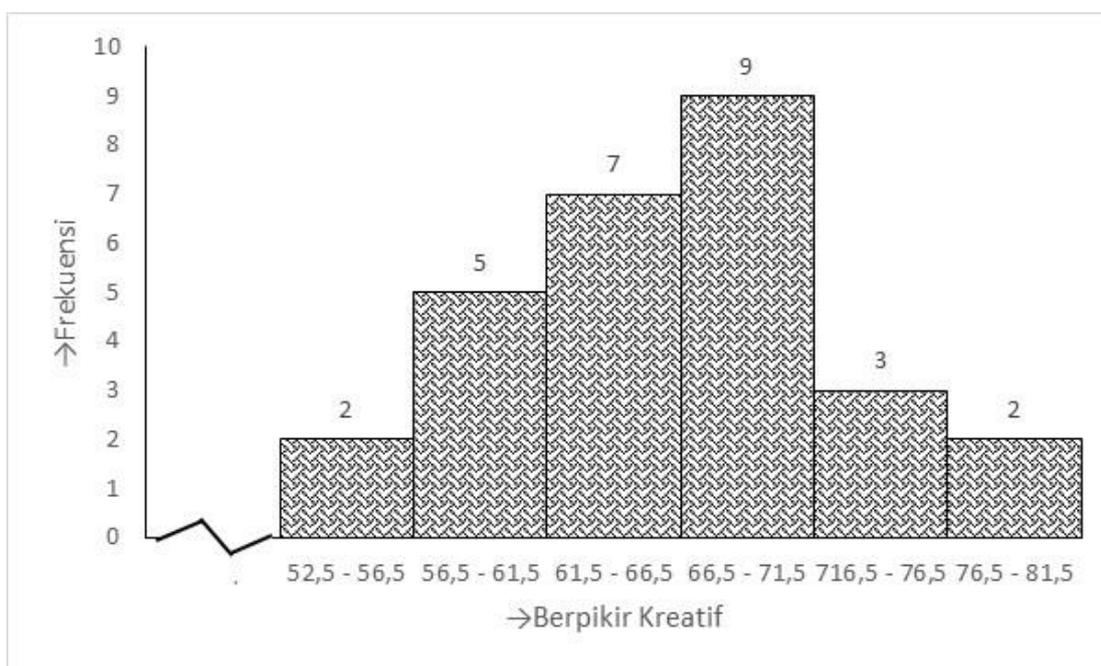
No.	Ukuran Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah responden	28
2.	Skor maksimum	79
3.	Skor minimum	54
4.	Rentang	25
5.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	66,43
6.	Median	66,50
7.	Modus	67,75
8.	Simpangan baku (standar deviasi)	6,22
9.	Varians	38,70

Nilai statistik rata-rata hitung, median, dan modus untuk variabel berpikir kreatif pada siklus III berturut-turut sebesar 66,43, 66,50, dan 67,75. Nilai-nilai kencerungan pusat tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hitung < median < modus. Fakta ini menunjukkan bahwa distribusi data berpikir kreatif cenderung sedikit menceng (*skewnees*) ke arah kiri. Artinya, peserta didik yang memperoleh skor variabel berpikir kreatif berada di atas rata-rata hitung lebih banyak daripada di bawahnya.

Sebaran data berpikir kreatif peserta didik pada siklus III disajikan pada Tabel 4.23 dan histogramnya pada Gambar 4.11. Dari tabel dan gambar tersebut diperoleh gambaran bahwa 100% peserta didik memperoleh skor berpikir kreatif di atas rata-rata ideal yaitu 50. Artinya, berpikir kreatif peserta didik pada siklus III tergolong tinggi.

**Tabel 4.23. Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif Siklus III**

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
52 - 56	2	2	7,14	7,14
57 - 61	5	7	17,86	25,00
62 - 66	7	14	25,00	50,00
67 - 71	9	23	32,14	82,14
72 - 76	3	26	10,71	92,86
77 - 81	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



**Gambar 4.11. Histogram Berpikir Kreatif Siklus III**

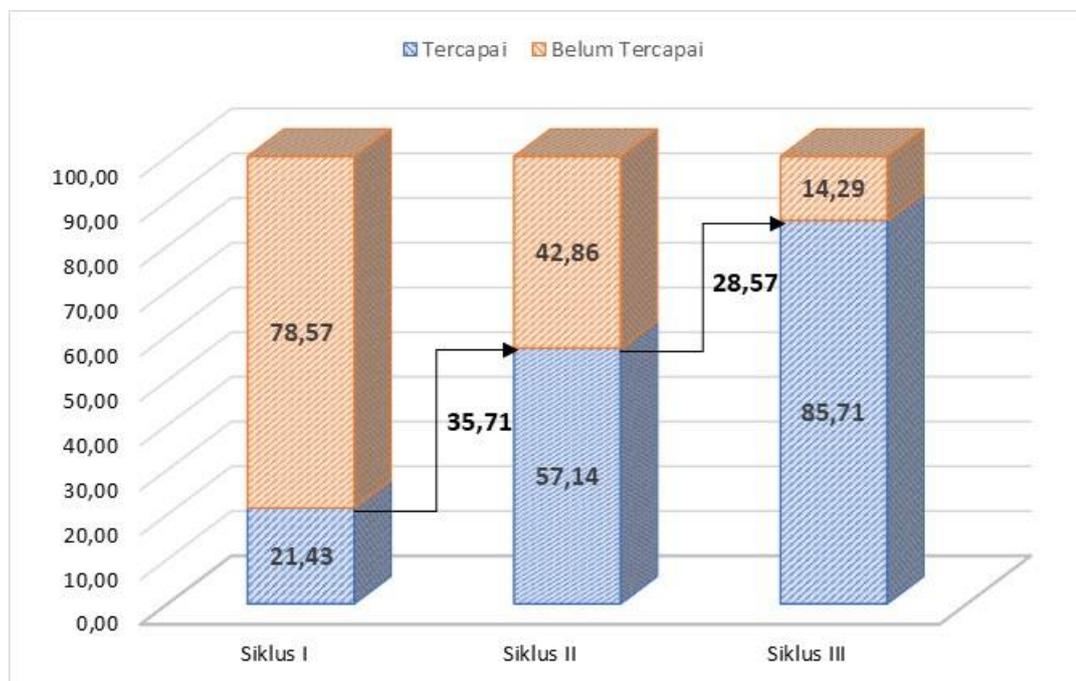
Hasil analisis data untuk menguji ketercapaian keberhasilan untuk variabel berpikir kreatif siklus III disajikan pada Tabel 4.24.

**Tabel 4.24. Capaian Kriteria Keberhasilan Variabel Berpikir Kreatif pada Silklus III**

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	61 – 80	Tinggi	24	85,71
2.	41 – 60	Sedang	4	14,29
3.	21 – 40	Cukup	0	0,00
4.	1 – 20	Kurang	0	0,00

Berdasarkan hasil pengujian ketercapaian keberhasilan sebagaimana disajikan pada Tabel 4.24. menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai skor

berpikir kreatif pada kategori tinggi dengan rentang skor 61 – 81 sebesar 85,71%. Sementara itu, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam PTK ini, penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI dinyatakan berhasil jika 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor berpikir kreatif pada kategori tinggi. Dengan demikian, pada siklus III kriteria keberhasilan untuk variabel berpikir kreatif sudah tercapai sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan.



**Gambar 4.12. Perbandingan Persentase Skor Berpikir Kreatif Siklus I, II, dan III**

Perbandingan persentase peserta didik yang mencapai kategori tinggi untuk variabel berpikir kreatif antara siklus I, siklus II, dan siklus III disajikan pada Gambar 4.12. Berdasarkan gambar tersebut nampak bahwa kenaikan persentase peserta didik yang mencapai skor berpikir kreatif pada kategori tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 35,71%, sedangkan dari siklus II ke siklus III sebesar 28,57%. Artinya, perbaikan komponen-komponen pembelajaran yang dipandang masih lemah dan perencanaan ulang penerapan pembelajaran model PBL yang dilakukan dalam PTK ini telah berhasil meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus II dengan III selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*. Statistika deskriptif dan hasil *Analysis of Varians* (Anava) hasil pengujian menggunakan *software SPSS Versi 20* disajikan pada Tabel 4.25. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus II dengan siklus III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus II dengan siklus III.

**Tabel 4.25. Statistika Deskriptif dan Anava Hasil *Independent Sample T-Test* Variabel Berpikir Kreatif Siklus II dan III**

Group Statistics										
		Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Berpikir Kreatif		Siklus 2	28	60.5714	5.78266	1.09282				
		Siklus 3	28	66.4286	6.22080	1.17562				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.120	.730	-3.649	54	.001	-5.85714	1.60510	-9.07517	-2.63911
	Equal variances not assumed			-3.649	53.714	.001	-5.85714	1.60510	-9.07556	-2.63872

Dari tabel *independent samples test* variabel berpikir kreatif nilai F hitung Levene test sebesar 0,120 memiliki probabilitas (Sig.) 0,730 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,730 > 0,05$ ). Artinya, varians data berpikir kreatif siklus II dan III adalah homogen. Selanjutnya, analisis uji beda (t-test) harus menggunakan asumsi *equal variance assumed*. Nilai t pada *equal variance assumed* sebesar 3,649 dengan probabilitas signifikansi 0,001 (*2-tailed*) yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, rata-rata berpikir kreatif peserta didik pada siklus II dan siklus III adalah berbeda secara signifikan. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa

rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus II ke siklus III. Dari kolom “*mean difference*” nampak perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus II dengan siklus III adalah sebesar 5,8541.

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan III selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*. Statistika deskriptif dan hasil *Analysis of Varians* (Anava) hasil pengujian menggunakan *software SPSS Versi 20* disajikan pada Tabel 4.26. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_o$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan III.

$H_a$  : Terdapat perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan III.

Dari tabel *independent samples test* variabel berpikir kreatif nilai F hitung Levene test sebesar 0,063 memiliki probabilitas (Sig.) 0,802 yang lebih besar dari 0,05 ( $0,802 > 0,05$ ). Artinya, varians data berpikir kreatif siklus I dan III adalah homogen. Selanjutnya, analisis uji beda (t-test) harus menggunakan asumsi *equal variance assumed*. Nilai t pada *equal variance assumed* sebesar 6,991 dengan probabilitas signifikansi 0,000 (*2-tailed*) yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, rata-rata berpikir kreatif peserta didik pada siklus I dan siklus III adalah berbeda secara signifikan.

**Tabel 4.26. Statistika Deskriptif dan Anava Hasil *Independent Sample T-Test* Variabel Berpikir Kreatif Siklus I dan III**

Group Statistics					
Berpikir Kreatif	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Siklus 1	28	55.2143	5.77579	1.09152
	Siklus 3	28	66.4286	6.22080	1.17562

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.063	.802	-6.991	54	.000	-11.21429	1.60422	-14.43054	-7.99803
	Equal variances not assumed			-6.991	53.705	.000	-11.21429	1.60422	-14.43095	-7.99762

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus III. Dari kolom “*mean difference*” nampak perbedaan rata-rata berpikir kreatif peserta didik antara siklus I dengan siklus III adalah sebesar 11,2143. Persentase skor berpikir kreatif peserta didik yang masuk kategori tinggi pada siklus III sebesar 85,71% seperti tampak pada Tabel 4.24. Dengan demikian, kriteria keberhasilan penerapan pembelajaran model PBL pada mata pelajaran PAI untuk variabel berpikir kreatif sudah dicapai.



**Gambar 4.13. Aktivitas Pembelajaran Siklus III**

Rangkaian aktivitas pembelajaran pada siklus III disajikan pada Gambar 4.13. Dari gambar tersebut nampak antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran relatif tinggi. Pada gambar tersebut nampak peserta didik sedang mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing, setiap kelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya dengan durasi waktu yang relatif sama. Pada gambar tersebut juga nampak guru kolaborator sedang memberikan arahan sebelum presentasi kelompok.

## A. Pembahasan

Kriteria keberhasilan penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI yang ditetapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Penerapan pembelajaran model PBL dinyatakan efektif meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik apabila 75% atau lebih peserta didik telah mencapai skor motivasi belajar dan berpikir kreatif pada kategori tinggi”. Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas ini, kriteria keberhasilan tersebut dapat dicapai setelah peserta didik menjalani proses pembelajaran sebanyak tiga siklus. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini mengkaji efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas 5 sekolah dasar. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini dapat dicapai oleh peserta didik didasarkan pada pengujian capaian rata-rata skor motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif pada tiap akhir siklus. Pada akhir siklus I kriteria keberhasilan yang ditetapkan belum dapat dicapai baik untuk motivasi belajar maupun kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data hasil pengamatan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung, hal ini terjadi karena masih terdapat komponen pembelajaran model *Problem Based Learning* yang belum optimal dalam penerapannya. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dilanjutkan ke siklus II. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus II, terlebih dahulu dilakukan perbaikan melalui diskusi dengan guru kolaborator pada tiap

komponen yang teridentifikasi masih lemah. Selanjutnya dilakukan perencanaan ulang, sehingga terdapat perbedaan tindakan antara siklus I dengan siklus II. Masing-masing tindakan pada siklus I dan II terdapat keunikan tersendiri. Perbedaan pola tindakan pada siklus I dengan II pada penelitian tindakan kelas ini mencakup 4 (empat) komponen pembelajaran, yaitu:

1. Pada siklus I, peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok dengan jumlah anggota kelompok masing-masing 7 orang. Ternyata pada saat diskusi teridentifikasi kurang efektif karena jumlah anggota kelompok terlalu banyak. Selain itu, teridentifikasi tidak ada pembagian peran atau tugas yang jelas untuk tiap anggota kelompok. Oleh karena itu, pada siklus II jumlah kelompok peserta didik diubah menjadi 6 (enam) kelompok dengan jumlah anggota kelompok dikurangi menjadi 4 (empat) orang untuk tiap kelompok. Tiap anggota kelompok diberi peran yang berbeda, sehingga semua anggota bekerja dan tugas kelompok hanya dapat diselesaikan jika tiap anggota kelompok melaksanakan perannya dalam kelompok tersebut.
2. Pengaturan atau *setting* tempat duduk dalam kelas pada awal kegiatan pembelajaran siklus I disusun berjejer sesuai kelas standar, dan baru diubah secara berkelompok pada saat peserta didik mau diskusi kelompok. Ternyata proses perubahan pengaturan tempat duduk memakan waktu cukup lama, sehingga mengganggu durasi waktu diskusi. Akibatnya, waktu diskusi tidak sesuai rencana, dan pelaksanaan diskusi menjadi tidak efektif. Oleh karena itu, pada siklus II pengaturan atau *setting* tempat duduk sudah diatur sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
3. Aktivitas pembelajaran pada siklus I kurang berjalan dengan baik sesuai rencana, karena teridentifikasi ada beberapa peserta didik yang sedikit kebingungan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini terjadi karena mereka belum memahami

- dengan baik aktivitas yang harus dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk itu pada siklus II, guru kolaborator diminta untuk melakukan penjelasan kepada peserta didik di awal kegiatan pembelajaran sehingga mereka paham betul apa yang harus dilakukannya pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran.
4. Pada siklus I, masalah yang akan dicari solusinya melalui penerapan model *Problem Based Learning* lebih banyak diinisiasi oleh guru sehingga kurang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, pada siklus II guru kolaborator diminta untuk menggali masalah dari peserta didik sehingga masalah yang akan didiskusikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus II berpengaruh terhadap capaian skor motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Persentase peserta didik yang mencapai skor motivasi belajar sama atau melebihi kriteria keberhasilan yang ditetapkan meningkat secara signifikan. Pada siklus I persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan sebesar 53,57%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi sebesar 71,43%. Dalam hal ini, terdapat peningkatan persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan sebesar 17,86%. Sementara itu, untuk kemampuan berpikir kreatif, persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu meningkat sebesar 35,71%. Dalam hal ini, Persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan pada siklus I sebesar 21,43%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 57,14%.

Hal serupa terjadi terjadi pada siklus II, namun komponen yang ditengarai masih lemah berbeda dengan pada siklus I. Berdasarkan hasil analisis terhadap data hasil

pengamatan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung, teridentifikasi ada dua penyebab utama terjadi, yaitu:

1. Referensi sumber belajar untuk mendukung peserta didik memperoleh informasi sebagai bahan diskusi untuk menemukan solusi terhadap masalah yang didiskusikan dirasakan kurang. Pada siklus II, peserta didik terpaku dengan sumber belajar yang sudah disiapkan oleh peneliti sesuai hasil diskusi sebelumnya dengan guru kolaborator. Oleh karena itu, pada siklus III peserta didik difasilitasi untuk mencari (*browsing*) sendiri bahan referensi sumber belajar dari *google* selain bahan ajar yang telah disediakan peneliti.
2. Untuk mendukung peserta didik pada tiap kelompok melakukan pencarian sumber belajar dengan cara *googling* dari internet, pada siklus III pengelompokan diatur agar pada tiap kelompok harus minimal ada satu peserta didik yang memiliki *handphone* atau tablet sebagai media untuk *googling*. Untuk kelompok yang tidak ada peserta didik yang memiliki *handphone* atau tablet, maka kelompok tersebut menggunakan *handphone* peneliti dan/atau guru kolaborator.

Perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus III berpengaruh terhadap capaian skor motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Persentase peserta didik yang mencapai skor motivasi belajar sama atau melebihi kriteria keberhasilan meningkat secara signifikan. Pada siklus II persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan sebesar 71,43%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi sebesar 82,14. Dalam hal ini, terdapat peningkatan persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan sebesar 10,71%. Sementara itu, untuk kemampuan berpikir kreatif, persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan mengalami peningkatan sebesar 57,14% pada siklus II

menjadi 85,71% pada siklus III. Dalam hal ini, Persentase peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat sebesar 28,57%.

Deskripsi hasil penelitian tindakan kelas di atas, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik secara efektif. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sasmita dan Harjono<sup>139</sup> dan Suradika, A<sup>140</sup> yang menemukan bahwa model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan tantangan yang dihadapi peserta didik. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Darmawan dan Harjono<sup>141</sup>, yang menemukan bahwa model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada variabel kriteria yang dijadikan kriteria keberhasilan. Pada penelitian ini variabel yang dijadikan ukuran keberhasilan adalah motivasi belajar dan berpikir kreatif, sedangkan penelitian Sasmita adalah hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini juga sejalan dengan Sujanem dan Suwindra<sup>142</sup> dan Saharsa<sup>143</sup> yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran model *Problem Based Learning* efektif

---

<sup>139</sup> Rimba Sastra Sasmita dan Nyoto Harjono, "Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5 (22 Agustus 2021): hal. 3472–81, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1313>.

<sup>140</sup> A. Suradika, H. I. Dewi, dan M. I. Nasution, "Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Critical and Creative Students," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 12, no. 1 (30 Maret 2023), hal. 153–67, <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39713>.

<sup>141</sup> Wisnu Darmawan dan Nyoto Harjono, "Efektivitas Problem Based Learning dan Two Stay Two Stray dalam Pencapaian Hasil Belajar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 2, (April 2020): hal.402–11, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.364>.

<sup>142</sup> R. Sujanem dan I. N. Putu Suwindra, "Problem-Based Interactive Physics E-Module in Physics Learning Through Blended PBL to Enhance Students' Critical Thinking Skills," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 12, no. 1 (30 Maret 2023): 135–45, <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39971>.hal. 45-135

<sup>143</sup> Ulpi Saharsa, Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 2, tahun 2018, dikutip dari <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>.

meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada implementasi dan unit analisisnya. Pada penelitian ini penerapan pembelajaran model *Problem Based Learning* dilaksanakan secara luar jaringan (luring), dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka langsung di sekolah. Selain itu, unit analisisnya adalah peserta didik SD kelas V dan subjek mata pelajaran adalah PAI. Sementara pada penelitian Sujanem, pembelajaran dilaksanakan secara *Blended-Problem Based Learning* (*blended-PBL*). Unit analisisnya adalah peserta didik jenjang SMA dan mata pelajarannya adalah Fisika.

Hasil penelitian Ningsih<sup>144</sup>, Winoto<sup>145</sup>, Ati<sup>146</sup>, Khomaidah<sup>147</sup>, Ayudya<sup>148</sup>, Septiyowati<sup>149</sup>, dan Afifah<sup>150</sup> menunjukkan bahwa pembelajaran model *Problem*

<sup>144</sup> Retno Tri Ningsih, Efektifitas Problem Based learning dan Project Based Learning ditinjau dari Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa siswa SD, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*: volume 3 tahun 2020 dikutip dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/3228>

<sup>145</sup> Yudi Cahyo Winoto, Efektifitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal BasicEdu*: volume 4, tahun 2020, dikutip dari <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/209>

<sup>146</sup> Tri Puji Ati dan Yohana Setiawan, “Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 1 (5 Mei 2020): hal. 294–303, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>.

<sup>147</sup> Siti Khomaidah dan Henny Dewi Koeswanti, “Efektivitas Problem Based Learning dan Guided Inquiry Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 2, (2020). hal. 371-378

<sup>148</sup> Mutiara Sasy Ayudya, Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Think Pair Share Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Dalam Pelajaran Matematika Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, no. 2, 2020, dikutip dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/458>

<sup>149</sup> Septiyowati dan Prasetyo, “Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kecakapan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.”

<sup>150</sup> Elva Pristi Afifah, Efektifitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Of Mathematic Education*: Volume 4, tahun 2019, dikutip dari <http://103.114.35.30/index.php/matematika/article/view/2822>

*Based Learning* efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik Sekolah Dasar. Temuan penelitian mereka menunjukkan adanya hasil yang sejalan dengan penelitian ini. Perbedaannya adalah pada variabel kriterianya yaitu keterampilan berpikir kritis, sementara penelitian ini yang menjadi variabel kriterion adalah motivasi belajar dan berpikir kreatif. Selain itu, penelitian mereka menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK).

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Kurniawati<sup>151</sup>, yang menunjukkan bahwa pembelajaran model *problem-based learning* efektif meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah dalam penggunaan metode dan variabel kriterionnya. Penelitian Kurniawati menggunakan metode eksperimen dan variabel kriterionnya adalah keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan variabel kriterionnya adalah motivasi pembelajaran dan berpikir kreatif.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Hidayati<sup>152</sup>, yang menemukan bahwa model pembelajaran model *problem based learning* yang dikombinasikan dengan peta pikiran digital, efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Perbedaannya pada penelitian ini hanya menggunakan model *problem based learning*, sedangkan penelitian Hidayati menerapkan pembelajaran model *problem*

---

<sup>151</sup> Yuli Kurniyawati, Ali Mahmudi, dan Endang Wahyuningrum, "Efektivitas problem-based learning ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 1, (30 Mei 2019): hal. 118–29, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.26985>.

<sup>152</sup> Nurkhairo Hidayati, Siti Zubaidah, dan Sri Amnah, "Effective Learning Model Bases Problem Based Learning and Digital Mind Maps to Improve Student's Collaboration Skills," *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, vol. 12, no. 3 (1 September 2023): 1307, <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.22654>. hal. 1307

*based learning* yang dikombinasikan dengan peta pikiran digital. Perbedaan lainnya adalah pada variabel kriterionny. Penelitian ini sebagai variabel kriterionnya adalah motivasi belajar dan berpikir kreatif, sedangkan penelitian Hidayati adalah keterampilan kolaborasi.

Sejumlah penelitian sebagaimana diuraikan di atas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas berupa penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran PAI, hasilnya sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Perbedaan antara satu penelitian dengan penelitian lainnya menunjukkan kebaruan (*novelty*) dari masing-masing penelitian. Adapun kebaruan dalam penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang menjadi subjek penelitian ini. Pada penelitian ini mata pelajaran yang menjadi subjek adalah Pendidikan Agama Islam (PAI).

Berdasarkan hasil penelusuran penelitian terdahulu yang relevan, tidak ditemukan penelitian penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan mata pelajaran yang menjadi subjek penelitiannya mata pelajaran PAI. Karakteristik mata pelajaran PAI sangat berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Semua mata pelajaran memang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai-nilai. Mata pelajaran lain lebih dominan pada aspek pengetahuan dan keterampilan, sedangkan PAI lebih menekankan pada internalisasi nilai atau sikap. Perbedaan tersebut menjadi kebaruan yang unik dalam penelitian ini, terutama berkaitan dengan pemilihan variabel berpikir kreatif sebagai variabel kriterion. Penelitian ini menegaskan bahwa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama yang dipelajari, peserta didik harus berpikir kreatif melihat nilai-nilai yang dipelajari dari berbagai sudut pandang. Hal ini justru

nilai-nilai yang dipelajari akan menjadi lebih bermakna pada diri siswa sehingga akan mendorong mereka mengimplementasikannya dalam perilaku hidupnya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya: 1) Tindakan yang dilaksanakan pada tiap siklus hanya dilakukan sebanyak 2 (dua) kali tindakan, sehingga ada peluang aktivitas tindakan pembelajaran yang dilaksanakan belum sempurna sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan; 2) Durasi waktu tiap tindakan hanya 2 (dua) jam pelajaran atau 70 menit (sesuai jadwal yang ada 35 menit), sehingga dirasakan waktunya kurang untuk melaksanakan pembelajaran model *problem based learning* secara utuh; 3) Guru mata pelajaran PAI sebagai kolaborator dalam penelitian ini belum 100% menggunakan model *problem based learning* karena diimbangi dengan metode pembelajaran yang lain agar bervariasi.

Bagi para peneliti yang memiliki minat, disarankan untuk memperhatikan sejumlah keterbatasan sebagaimana diuraikan di atas. Sebelum pelaksanaan tindakan sebaiknya dilakukan pelatihan yang cukup kepada kolaborator agar mereka dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran lebih lancar. Selain itu, jumlah tindakan tiap siklus dan durasi waktu pembelajaran tiap tindakan harus menjadi perhatian. Jika jadwal yang ada (*existing schedule*) tidak bisa diubah, disarankan ada kegiatan tambahan berupa tugas kepada peserta didik di luar jadwal.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan terhadap temuan penelitian ini, diperoleh kesimpulan:

1. Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran PAI efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran PAI kelas 5 di SD N Jumeneng Mlati dilihat dari peningkatan persentase peserta didik yang mencapai skor motivasi belajar pada kategori tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 17,86%, sedangkan dari siklus II ke siklus III sebesar 10,71%. Serta peningkatan persentase peserta didik yang mencapai skor berpikir kreatif pada kategori tinggi dari siklus I ke siklus II sebesar 35,71%, sedangkan dari siklus II ke siklus III sebesar 28,57%.
2. Rata-rata motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran model *Problem Based Learning* pada siklus I dan siklus III berbeda signifikan (nyata). Rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I sebesar 60,61 dan pada siklus III sebesar 67,21, yang berarti meningkat sebesar 6,61. Rata-rata berpikir kreatif peserta didik pada siklus I sebesar 55,21 dan pada siklus III sebesar 66,42, yang berarti meningkat sebesar 11,21.

#### D. Saran

1. Sebelum pelaksanaan tindakan disarankan untuk dilakukan pelatihan terlebih dahulu kepada kolaborator dengan durasi yang cukup.

2. Beri kesempatan kolaborator untuk melakukan praktik pembelajaran menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan peneliti secara berulang agar mereka dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran lebih lancar.
3. Jumlah tindakan tiap siklus minimal 4 kali tindakan, agar pelaksanaan proses pembelajaran benar-benar sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan.
4. Rancanglah pembelajaran tiap tindakan dengan menambahkan kegiatan tambahan berupa tugas kepada peserta didik di luar jadwal, sebagai solusi kekurangan durasi waktu pembelajaran sesuai jadwal yang ada.
5. Selama proses pembelajaran tiap tindakan disarankan dilakukan pengamatan secara tuntas dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran, dan catat Semua peristiwa selama proses pembelajaran dengan teliti. Catatan hasil pengamatan sangat berguna sebagai bahan refleksi, evaluasi, dan diskusi dengan kolaborator untuk perbaikan tindakan berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Apriadi Adiansha, Husnul Khatimah, dan Asriyadin. “Pengembangan Kreativitas Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Brain Based Learning Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 10, no. 1 (30 Juni 2020): 45–52. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.327>.
- Almas, Afiq Fikri. “Sumbangan Paradigma Thomas S. Kuhn dalam Ilmu dan Pendidikan (Penerapan Metode Problem Based Learning dan Discovery Learning).” *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 3, no. 1 (30 Juni 2018): 89. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v3i1.1147>.
- Amir, Taufiq. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Anggraini, Della, Pentatito Gunowibowo, dan Arnelis Djalil. “EFEKTIVITAS PROBLEMBASED LEARNING DITINJAU DARI KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA,” t.t.
- aqib, zainal. *Penelitian Tindakan Kelas*,. Bandung: Yrama Widya, 2006.
- Ati, Tri Puji, dan Yohana Setiawan. “Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (5 Mei 2020): 294–303. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>.
- Boslaugh, S., dan Paul, A.W. “Statistics In A Nutshell, A Desktop Quick Reference” 1, no. 3 (2010).
- Budiana, Irwan. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- C.H, Lawshe. *A Quantitative Approach to Content Validity*,. Newyork: Personnel Psychology, 1975.
- Costa, Anna Maria, Núria Escaja, Carles Fité, Miguel González, Sergio Madurga, dan Elisabet Fuguet. “Problem-Based Learning in Graduate and Undergraduate Chemistry Courses: Face-to-Face and Online Experiences.” *Journal of Chemical Education* 100, no. 2 (14 Februari 2023): 597–606. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00741>.
- Darmawan, Wisnu, dan Nyoto Harjono. “Efektivitas Problem Based Learning dan Two Stay Two Stray dalam Pencapaian Hasil Belajar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (3 April 2020): 402–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.364>.
- Fatmawati, Evi Tri, dan Sigit Sujatmika. “Efektivitas Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis.” *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (1 November 2018): 163. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.2786>.
- Firmansyah, Mokh Iman. “PENDIDIKAN AGAMA ISLAM : PENGERTIAN, TUJUAN, DASAR, DAN FUNGSI” 17, no. 2 (2019).

Hasanah, Maulida. "ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP PADA MATERI STATISTIKA" 8, no. 1 (2021).

Hidayati, Nurkhairo, Siti Zubaidah, dan Sri Amnah. "Effective Learning Model Bases Problem Based Learning and Digital Mind Maps to Improve Student's Collaboration Skills." *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* 12, no. 3 (1 September 2023): 1307. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.22654>.

Ima, Wa, Johan Pattiasina, dan Jems Sopacua. "Model to Increase Motivation and Learning Outcomes in Learning History." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 17, no. 2 (1 Mei 2023): 206–14. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.20703>.

Jasti, Sree Devi, dan A. Pavani. "Employing Problem Based Learning System in Advancing Communication Skills Proficiency in Professional Communication for Engineering Undergraduates." *Journal of Engineering Education Transformations* 34, no. 0 (31 Januari 2021): 128. <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157119>.

Khomaidah, Siti, dan Henny Dewi Koeswanti. "Efektivitas Problem Based Learning dan Guided Inquiry Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar" 4, no. 2 (2020).

Kurniyawati, Yuli, Ali Mahmudi, dan Endang Wahyuningrum. "Efektivitas problem-based learning ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (30 Mei 2019): 118–29. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.26985>.

Lawshe, C.H. *A Quantitative Approach to Content Validity*. Newyork: Personnel Psychology, 1975.

Ma, Yung-Chuan. "Using Participatory Teaching in Hands-On Courses: Exploring the Influence of Teaching Cases on Learning Motivation." *Education Sciences* 13, no. 6 (25 Mei 2023): 547. <https://doi.org/10.3390/educsci13060547>.

margot, filipenko, dan Naslund Jo Anne. *Problem-Based Learning in Teacher Education*. New York: Springer Cham Heidelberg, 2016.

Mayasari, Annisa, Opan Arifudin, dan Eri Juliawati. "IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN." *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (31 Oktober 2022): 167–75. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>.

Mrani, Cherif Alaoui, Abdelkrim El Hajjami, dan Jalal Khouna. "Effect of the Problem-Based Learning (PBL) Method with the Integration of Interactive Simulation on the Physical Sciences Conceptual Understanding of the Moroccan Common Core Learners." *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 11 (Oktober 2020): 5281–98. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081129>.

Mubarok, Itsnan Mahfuddin Al, Puji Rahayu, Intan Pratiwi, Zulfikri Alwy Jauhari, dan Anis Khusnul. “Pengembangan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran PAI dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Islam Menuju Society 5.0” 4 (2023).

Nengsih, Nalia Rahyusri, Eka Yusmaita, dan Fauzana Gazali. “Evaluasi Validitas Konten dan Konstruksi Bahan Ajar Asam Basa Berbasis REACT.” *EduKimia* 1, no. 1 (1 Mei 2019). <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.104017>.

O’Grady, Glen, dan Schmidt. *One Day One Problem An Approach to Problem-Based Learning*. Singapore: Springer Singapore Heidelberg, 2012.

oon, seng tan. *Problem Based Learning Innovation Using Problems to power learning in the 21st century*. Canada: Gale Cengage Learning, 2003.

Rohman, Taufiqur, dan Deni Setyadi Nugraha. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Diponegoro Salatiga” 05, no. 02 (t.t.).

Rosyadi, Mokh Imron. “PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PAI DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMA.” *QUALITY* 7, no. 2 (31 Desember 2019): 64. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i2.5058>.

Sasmita, Rimba Sastra, dan Nyoto Harjono. “Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (22 Agustus 2021): 3472–81. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1313>.

Septiyowati, Tri, dan Tego Prasetyo. “Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kecakapan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (10 April 2021): 1231–40. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.893>.

Song, Pingping, dan Xiangchun Shen. “Application of PBL Combined with Traditional Teaching in the Immunochemistry Course.” *BMC Medical Education* 23, no. 1 (22 September 2023): 690. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04678-3>.

Subagio, Lilik, dan Ida Karnasih. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Discovery-Learning dan Problem- Based-Learning Berbantuan Geogebra” 06, no. 02 (2021).

sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019.

Sujanem, R., dan I. N. Putu Suwindra. “Problem-Based Interactive Physics E-Module in Physics Learning Through Blended PBL to Enhance Students’ Critical Thinking Skills.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 1 (30 Maret 2023): 135–45. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39971>.

Suradika, A., H. I. Dewi, dan M. I. Nasution. "Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Critical and Creative Students." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 1 (30 Maret 2023): 153–67. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39713>.

———. "Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Critical and Creative Students." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 1 (30 Maret 2023): 153–67. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.39713>.

Susilo, Mohamad Joko. *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022.

Universitas Riau, Indonesia, [elfis.suanto@lecturer.unri.ac.id](mailto:elfis.suanto@lecturer.unri.ac.id), Elfis Suanto, Siti Mistima Maat, Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia, [sitimistima@ukm.edu.my](mailto:sitimistima@ukm.edu.my), Effandi Zakaria, dan Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia, [dreffandizakaria@gmail.com](mailto:dreffandizakaria@gmail.com). "The Effectiveness of the Implementation of Three Dimensions Geometry KARA Module on Higher Order Thinking Skills (HOTS) and Motivation." *International Journal of Instruction* 16, no. 3 (1 Juli 2023): 95–116. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1636a>.

Universitas Negeri Malang, Indonesia, [rani.asmara.1703419@students.um.ac.id](mailto:rani.asmara.1703419@students.um.ac.id), Rani Asmara, Siti Zubaidah, Corresponding author, Universitas Negeri Malang, Indonesia, [siti.zubaidah.fmipa@um.ac.id](mailto:siti.zubaidah.fmipa@um.ac.id), Susriyati Mahanal, Universitas Negeri Malang, Indonesia, [susriyati.mahanal.fmipa@um.ac.id](mailto:susriyati.mahanal.fmipa@um.ac.id), Nara Sari, dan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia, [nara@unikama.ac.id](mailto:nara@unikama.ac.id). "Levels of Inquiry and Reading-Questioning-Answering (LoIRQA) to Enhance High School Students' Critical and Creative Thinking." *International Journal of Instruction* 16, no. 3 (1 Juli 2023): 325–42. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16318a>.

Yan, Yang, Wang Yuehong, Li Kun, Zhou Hongbo, Zhang Hongyu, Yang Yingming, dan Zhao Zhili. "Implementation of Mind Mapping with Problem-Based Learning in Prosthodontics Course for Chinese Dental Students." *BMC Medical Education* 23, no. 1 (25 Juli 2023): 530. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04479-8>.

Yosepha, Anita, Mohammad Ali, Dinn Wahyudin, dan Rusman Rusman. "The Role of Multi-Dimensional Curriculum Design in Improving Higher-Order Thinking Skills." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 22, no. 7 (31 Juli 2023): 219–39. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.7.12>.

Zhan, Zehui, Xiao Yao, dan Tingting Li. "Effects of Association Interventions on Students' Creative Thinking, Aptitude, Empathy, and Design Scheme in a STEAM Course: Considering Remote and Close Association." *International Journal of Technology and Design Education* 33, no. 5 (November 2023): 1773–95. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09801-x>.

Zheng, Qi-Ming, Yuan-Yuan Li, Qing Yin, Na Zhang, Ye-Peng Wang, Guo-Xiang Li, dan Zhi-Gang Sun. "The Effectiveness of Problem-Based Learning Compared with Lecture-Based Learning in Surgical Education: A Systematic Review and Meta-

Analysis.” *BMC Medical Education* 23, no. 1 (1 Agustus 2023): 546.  
<https://doi.org/10.1186/s12909-023-04531-7>.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Instrumen Motivasi Belajar

### INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR

#### A. Definisi Konseptual Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah dorongan yang berasal dari dalam diri (intrinsik) dan luar diri (*ekstrinsik*) yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar sesuai harapannya.

#### B. Definisi Operasional Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah penilaian diri siswa tentang kekuatan dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajarnya, baik yang berasal dari dalam diri (*intrinsik*) maupun luar diri (*ekstrinsik*) sehingga mencapai hasil belajar sesuai harapannya.

#### C. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

##### Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
A.	Faktor Intrinsik			
1.	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 3	11	2
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6	8	3
3.	Harapan dan cita-cita masa depan	9, 4	2	3
B.	Faktor Ekstrinsik			
1.	Respon positif dari lingkungan belajar	10, 17	7, 18	4
2.	Penghargaan dan pujian dari guru atau teman	12, 16, 20	13	4
3.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	14, 19	15	3
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>8</b>	<b>20</b>

#### A. Instrumen Motivasi Belajar

##### Petunjuk Pengisian

- Isilah identitas Anda pada bagian yang disediakan di bawah ini.

Nama : .....

Kelas : .....

- Jenis Kelamin : L / P \*) Coret yang tidak perlu
2. Jawablah semua butir instrumen ini dengan sejujurnya.
  3. Instrumen ini terdiri dari bagian, yaitu pernyataan dan jawaban. Silahkan Anda memberi jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Anda. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut:  
 SSS = Sangat Setuju Sekali  
 SS = Setuju Sekali  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SSS	SS	S	TS
1.	Saya bersemangat untuk terus belajar karena saya ingin menjadi orang sukses.				
2.	Saya ingin masa depan yang cerah tetapi saya malas belajar.				
3.	Tantangan hidup masa depan sangat berat sehingga saya harus menyiapkan diri dengan rajin belajar.				
4.	Saya rajin belajar karena kelak setelah dewasa ingin menjadi orang berguna				
5.	Saya semangat belajar karena dorongan rasa ingin tahu yang tinggi.				
6.	Saya ingin menjadi orang cerdas sehingga saya berusaha terus belajar.				
7.	Saya senang belajar apabila kegiatan belajarnya menarik.				
8.	Belajar menurut saya merupakan kegiatan yang membosankan.				
9.	Saya rajin belajar dalam rangka menyiapkan diri agar kompetitif dalam meraih peluang sukses di masa depan.				
10.	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hadiah yang dijanjikan orang tua.				
11.	Saya belajar santai karena belajar bersemangat pun belum tentu menjadi orang sukses.				
12.	Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh karena ingin mendapat penghargaan dari guru.				
13.	Saya tidak berharap mendapat nilai ulangan atau raport yang tinggi.				

No.	Pernyataan	SSS	SS	S	TS
14.	Kegiatan pembelajaran di sekolah saya sangat menyenangkan sehingga saya semangat untuk belajar.				
15.	Meskipun kegiatan belajar menyenangkan, saya tidak tertarik untuk belajar.				
16.	Saya sangat bersemangat dalam belajar karena ingin mendapat pujian dari teman-teman.				
17.	Saya makin semangat belajar ketika mendapat tugas yang menantang dari guru.				
18.	Banyaknya tugas dari guru membuat saya malas belajar.				
19.	Kegiatan pembelajaran yang dirancang guru bervariasi sehingga menambah semangat belajar saya.				
20.	Saya berusaha belajar maksimal agar menjadi orang pintar sehingga dihargai teman-teman.				

## Lampiran 2. Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar

### Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Uji validitas menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, dengan rumus:

$$r = \frac{n(\sum fXY) - (\sum fX)(\sum fY)}{\sqrt{[n\sum fX^2 - (\sum fX)^2] - [n\sum fY^2 - (\sum fY)^2]}}$$

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar Sebelum Direvisi

No. Resp	No. Butir																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	80
2	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	88
3	3	4	3	2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	2	4	54
4	4	3	3	4	3	5	5	4	4	3	3	4	3	5	4	3	4	3	3	3	73
5	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	68
6	5	5	5	3	4	3	4	3	3	5	5	3	4	3	5	5	4	5	5	2	81
7	3	4	3	4	2	5	4	5	2	2	3	4	2	5	3	4	2	2	2	4	65
8	3	3	3	2	1	3	5	3	4	1	3	2	1	3	3	3	4	3	3	4	57
9	4	4	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	4	4	4	5	2	2	3	59
10	5	4	4	4	4	5	3	4	1	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	2	77
11	4	3	3	3	2	4	3	1	5	2	3	3	2	4	4	3	4	2	2	3	60
12	4	3	2	2	3	3	5	3	3	1	2	2	3	3	4	3	2	1	1	2	52
13	3	5	3	3	4	3	4	4	3	5	3	3	4	3	3	5	1	5	5	5	74
14	4	4	5	4	3	5	3	1	5	3	5	4	3	5	4	4	5	3	3	1	74
15	5	4	3	2	2	4	4	2	3	2	3	2	2	4	5	4	3	2	2	3	61
16	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	59
17	4	4	3	3	4	3	3	5	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	1	68
18	5	5	2	5	3	4	3	3	5	3	2	5	3	4	5	5	5	3	3	2	75
19	3	4	4	2	2	3	3	2	1	2	4	2	2	3	3	4	1	2	2	2	51
20	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	66
21	5	5	3	2	4	4	4	5	4	5	3	2	4	4	5	5	4	5	5	5	83
22	4	3	2	3	3	5	3	3	3	3	2	3	3	5	4	3	3	3	3	4	65
23	4	4	4	4	2	3	4	2	1	2	4	4	2	3	4	4	3	2	2	1	59
24	5	5	3	3	5	4	4	5	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	89
25	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	66
26	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	65
27	5	5	5	4	5	5	4	5	2	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	92
28	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	63
29	5	5	3	2	5	3	4	3	5	5	3	2	5	3	5	5	2	5	5	5	80
30	4	4	5	5	3	5	4	5	1	3	5	5	3	5	4	4	3	3	3	4	78
JML	118	117	96	92	90	109	109	93	88	94	96	91	91	109	118	117	93	94	94	93	
r	0,66	0,68	0,43	0,46	0,81	0,44	0,08	0,63	0,36	0,86	0,43	0,48	0,82	0,44	0,66	0,68	0,33	0,83	0,83	0,4	
r tabel	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	0,36	
Status	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid									





### Lampiran 3. Penilaian Pakar (*Expert Judgement*) untuk Instrumen Motivasi Belajar

#### INSTRUMEN PENILAIAN PAKAR (*EXPERT JUDGEMENT*) UNTUK INSTRUMEN VARIABEL MOTIVASI BELAJAR

##### Identitas Pakar/Ahli

Nama Pakar : .....

Institusi : .....

Bidang Keahlian : .....

##### Judul Tesis

**Efektivitas Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran PAI Kelas 5 Di SDN Jumeneng**

##### A. Definisi Konseptual Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah dorongan yang berasal dari dalam diri (*intrinsik*) dan luar diri (*ekstrinsik*) yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar sesuai harapannya.

##### B. Definisi Operasional Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah penilaian diri siswa tentang kekuatan dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajarnya, baik yang berasal dari dalam diri (*intrinsik*) maupun luar diri (*ekstrinsik*) sehingga mencapai hasil belajar sesuai harapannya.

##### C. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

##### Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
A.	Faktor Intrinsik			
1.	Hasrat dan keinginan berhasil	1, 3	11	2
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6	8	3
3.	Harapan dan cita-cita masa depan	9, 4	2	3
B.	Faktor Ekstrinsik			
1.	Respon positif dari lingkungan belajar	10, 17	7, 18	4

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
2.	Penghargaan dan pujian dari guru atau teman	12, 16, 20	13	4
3.	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	14, 19	15	3
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>8</b>	<b>20</b>

#### D. Petunjuk pengisian

- Berilah tanda cek (√) pada kolom skala penilain sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada tiap butir instrument yang dinilai.
- Skor penilaian mengacu pada skala penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Sesuai  
4 = Sesuai  
3 = Cukup Sesuai  
2 = Kurang Sesuai  
1 = Tidak Sesuai
- Apabila skor hasil penilaian adalah 3, 2, ata 1, mohon Bapak/Ibu untuk mengisi saran perbaikan pada kolom komentar secara singkat dan jelas.
- Bapak/Ibu juga dimohon menuliskan saran/masukan umum pada kolom yang disediakan di bagian akhir lembar penilaian ini.
- Pada bagian akhir dimohon untuk memberikan kesimpulan dengan memberi tanda cek (√) pada kotak sesuai kesimpulan hasil penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen ini.

#### E. Format Penilaian Butir Instrumen

<b>Butir instrumen</b>	
1. Saya bersemangat untuk terus belajar karena saya ingin menjadi orang sukses. (+)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Hasrat dan keinginan berhasil
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
2. Saya ingin masa depan yang cerah tetapi saya malas belajar. (-)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Harapan dan cita-cita masa depan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
3. Tantangan hidup masa depan sangat berat sehingga saya harus menyiapkan diri dengan rajin belajar. (+)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Hasrat dan keinginan berhasil.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
4. Saya rajin belajar karena kelak setelah dewasa ingin menjadi orang berguna (+)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Harapan dan cita-cita masa depan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
5. Saya semangat belajar karena dorongan rasa ingin tahu yang tinggi. (+)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
6. Saya ingin menjadi orang cerdas sehingga saya berusaha terus belajar. (+)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
7. Saya senang belajar apabila kegiatan belajarnya menarik. (-)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari luar diri	Respon positif dari lingkungan belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
8. Belajar menurut saya merupakan kegiatan yang membosankan. (-)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan tidak sesuai dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika "Ya", mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
9. Belajar menurut saya merupakan kegiatan yang membosankan. (+)	
<b>Faktor Intrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari dalam diri	Harapan dan cita-cita masa depan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika "Ya", mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
10. Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan hadiah yang dijanjikan orang tua. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b>	<b>Indikator butir instrumen</b>
Dorongan yang berasal dari luar diri	Respon positif dari lingkungan belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
Jika "Ya", mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
11. Saya belajar santai karena belajar bersemangat pun belum tentu menjadi orang sukses. (-)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Hasrat dan keinginan berhasil.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika "Ya", mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
12. Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh karena ingin mendapat penghargaan dari guru. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Penghargaan dan pujian dari guru atau teman.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika "Ya", mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
13. Saya tidak berharap mendapat nilai ulangan atau raport yang tinggi. (-)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Penghargaan dan pujian dari guru atau teman.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika "Ya", mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
14. Kegiatan pembelajaran di sekolah saya sangat menyenangkan sehingga saya semangat untuk belajar. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
15. Meskipun kegiatan belajar menyenangkan, saya tidak tertarik untuk belajar. (-)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
16. Saya sangat bersemangat dalam belajar karena ingin mendapat pujian dari teman-teman. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Penghargaan dan pujian dari guru atau teman.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
17. Saya makin semangat belajar ketika mendapat tugas yang menantang dari guru. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Respon positif dari lingkungan belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
18. Banyaknya tugas dari guru membuat saya malas belajar. (–)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Respon positif dari lingkungan belajar.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
19. Kegiatan pembelajaran yang dirancang guru bervariasi sehingga menambah semangat belajar saya. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> .	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting?	
<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b> 20. Saya berusaha belajar maksimal agar menjadi orang pintar sehingga dihargai teman-teman. (+)	
<b>Faktor Ekstrinsik</b> Dorongan yang berasal dari luar diri	<b>Indikator butir instrumen</b> Penghargaan dan pujian dari guru atau teman.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

#### F. Saran Umum

Tulis saran perbaikan secara umum di bawah ini.

#### G. Kesimpulan Penilai

Instrumen Tes Hasil Belajar ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

....., ..... 2024

Penilai,

(.....)

#### Lampiran 4. Analisis Data Hasil Penilaian Pakar (*Expert Judgement*) untuk Instrumen Motivasi Belajar

Uji validitas isi menggunakan teknik *Content Validity Ratio* (CVR) dengan rumus:

$$CVR = \frac{N_e - N/2}{N/2}$$

Keterangan:

$N_e$  = Jumlah Penilai Ahli yang menjawab “Ya”.

$N$  = Jumlah penilai Ahli yang memvalidasi.

Kriteria pengujian menggunakan tabel nilai kritis dari Lawshe (1975) seperti disajikan pada tabel berikut.

Jumlah Penilai Ahli	Nilai Kritis CVR ( $\alpha = 0,5$ )
5	0,736
6	0,672
7	0,622
8	0,582

Berdasarkan nilai CVR yang diperoleh selanjutnya dihitung nilai *Content Validity Index* (CVI) yaitu rata-rata dari nilai CVR untuk butir instrumen yang dijawab “Ya” atau penting. Nilai CVI dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$CVI = \frac{\sum CVR \text{ butir yang diterima}}{\text{Jumlah butir yang diterima}}$$

Uji validitas konstruk butir instrumen menggunakan teknik Kappa Cohen dengan cara menghitung Momen Kappa data hasil penilaian ahli menggunakan rumus sebagai berikut. Hasil pengujian CVR dan CVI untuk instrumen motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

$$k = \frac{\rho_o - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

Keterangan:

$k$  = Momen Kappa

$\rho_o$  = Jumlah nilai yang diberikan panelis (Penilai Ahli) dibagi jumlah nilai maksimal

$\rho_e$  = Jumlah nilai maksimal dikurangi jumlah nilai yang diberikan panelis dibagi jumlah nilai maksimal.

Tebel Momen Kappa Instrumen Motivasi Belajar

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai	Nilai Maks	P <sub>o</sub>	P <sub>e</sub>	Momen Kappa (k)	Kategori Validitas Konstruk
	1	2	3	4	5						
1	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
2	5	4	5	5	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
3	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
4	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
5	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
6	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
7	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
8	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
9	5	1	5	4	5	20	25	0,80	0,20	0,75	Tinggi
10	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
11	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
12	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
13	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
14	5	4	5	5	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
15	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
16	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
17	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
18	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
19	5	5	5	5	5	25	25	1,00	0,00	1,00	Sangat Tinggi
20	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
<b>Rerata Nilai Momen Kappa</b>										<b>0,97</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Tabel CVR dan CVI Instrumen Motivasi Belajar

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai Ahli yang setuju	CVR Butir
	1	2	3	4	5		
1	1	1	1	1	1	5	1,0
2	1	1	1	1	1	5	1,0
3	1	1	1	1	1	5	1,0
4	1	1	1	1	1	5	1,0
5	1	1	1	1	1	5	1,0
6	1	1	1	1	1	5	1,0
7	1	1	1	1	1	5	1,0
8	1	1	1	1	1	5	1,0
9	1	1	1	1	1	5	1,0
10	1	1	1	1	1	5	1,0
11	1	1	1	1	1	5	1,0
12	1	1	1	1	1	5	1,0
13	1	1	1	1	1	5	1,0
14	1	1	1	1	1	5	1,0
15	1	1	1	1	1	5	1,0
16	1	1	1	1	1	5	1,0
17	1	1	1	1	1	5	1,0
18	1	1	1	1	1	5	1,0
19	1	1	1	1	1	5	1,0
20	1	1	1	1	1	5	1,0
<b>Rerata CVR</b>							<b>1,0</b>
<b>CVI</b>							<b>1,0</b>

## Lampiran 5. Statistik Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Siklus I

### Data Skor Motivasi Belajar Siklus I

No. Resp.	Nomor Butir																				Jumlah (Y)	Y <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	4	3	2	4	1	4	1	4	3	4	1	2	4	3	1	61	3721
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	47	2209
3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	2	4	3	4	66	4356
4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	2	2	3	2	2	62	3844
5	3	4	2	3	2	3	3	2	3	1	4	1	4	3	4	1	2	3	2	2	52	2704
6	3	4	2	3	2	3	3	2	3	1	4	1	4	3	4	1	2	2	2	2	51	2601
7	4	4	4	4	3	4	3	3	3	1	4	2	4	3	4	1	3	4	3	3	64	4096
8	4	4	3	4	2	4	2	2	3	1	4	1	4	4	4	1	2	4	4	3	60	3600
9	4	4	4	4	4	4	2	1	4	1	4	1	4	4	4	1	2	3	4	1	60	3600
10	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	1	4	3	4	1	3	4	4	3	65	4225
11	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	4	1	4	2	4	1	3	4	3	2	63	3969
12	4	4	3	3	2	3	3	2	2	1	4	1	4	3	4	1	3	4	3	2	56	3136
13	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	55	3025
14	3	4	2	2	2	2	3	2	3	1	4	1	4	2	4	1	2	4	2	3	51	2601
15	4	4	4	4	3	4	2	3	4	1	4	1	4	4	4	1	2	4	4	2	63	3969
16	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	71	5041
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	73	5329
18	4	3	4	3	3	3	1	4	3	1	3	1	4	4	4	1	3	3	2	4	58	3364
19	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	1	2	4	3	4	1	4	4	4	4	65	4225
20	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	66	4356
21	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	61	3721
22	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	2	4	4	4	1	2	4	2	2	60	3600
23	3	4	3	3	2	2	2	2	3	1	4	1	4	2	4	1	2	4	2	3	52	2704
24	4	4	4	4	4	4	2	2	3	1	4	1	4	4	3	1	4	4	4	3	64	4096
25	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	73	5329
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	75	5625
27	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	1	1	3	2	3	53	2809
28	4	4	3	2	2	2	1	2	2	4	3	3	2	2	4	1	1	3	2	3	50	2500
<b>Jumlah</b>																					<b>1697</b>	<b>104355</b>

#### 1. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar pada Siklus I

##### a. Menentukan rentang skor (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil} \\
 &= 75 - 47 \\
 &= 28
 \end{aligned}$$

##### b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan aturan Sturges :

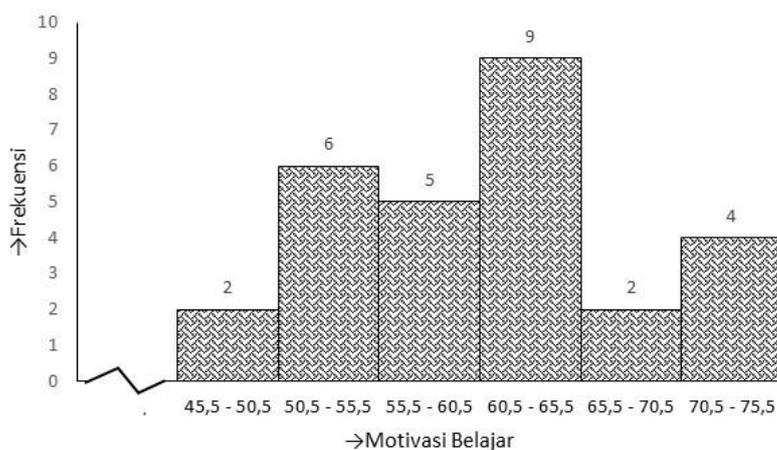
$$\begin{aligned}
 k &= 1 + 3,3 \log N \\
 &= 1 + 3,3 \log 28 \\
 &= 5,78 \text{ (Dibulatkan = 6)}
 \end{aligned}$$

##### c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{28}{5,78} = 4,85 \text{ (Dibulatkan = 5)}
 \end{aligned}$$

## d. Distribusi Frekuensi dan Histogram Data Skor Motivasi Belajar Siklus I

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
46 - 50	2	2	7,14	7,14
51 - 55	6	8	21,43	28,57
56 - 60	5	13	17,86	46,43
61 - 65	9	22	32,14	78,57
66 - 70	2	24	7,14	85,71
71 - 75	4	28	14,29	100,00
Jumlah	28		100,00	



## 2. Harga-harga kecenderungan pusat

## a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1697}{28} = 60,61$$

Keterangan:

 $\bar{Y}$  = Rerata variabel motivasi belajar $\sum Y$  = Jumlah skor variabel motivasi belajar

n = banyak data

## b. Median

$$Me = b + p \left( \frac{0,5n - F}{f} \right)$$

$$Me = 60,5 + 5 \left( \frac{14 - 13}{9} \right)$$

$$= 61,06$$

Keterangan :

Me : Median

b : batas bawah kelas median

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

c. Modus				
	$Mo = b + p \left( \frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$			
	$Mo = 60,5 + 5 \left( \frac{4}{4 + 7} \right)$			
	= 62,32			
Keterangan :				
	Mo : Modus			
	b : batas bawah kelas modus			
	p : panjang kelas interval			
	$f_1$ : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sel			
	$f_2$ : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas se			
3. Simpangan Baku				
	$S_Y^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$			
	$S_Y^2 = \frac{(28)(104355) - (1967)^2}{28(28-1)}$			
	= 55,73			
	$S_Y = 7,47$			

## Lampiran 6. Statistik Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Siklus II

### Data Skor Motivasi Belajar Siklus II

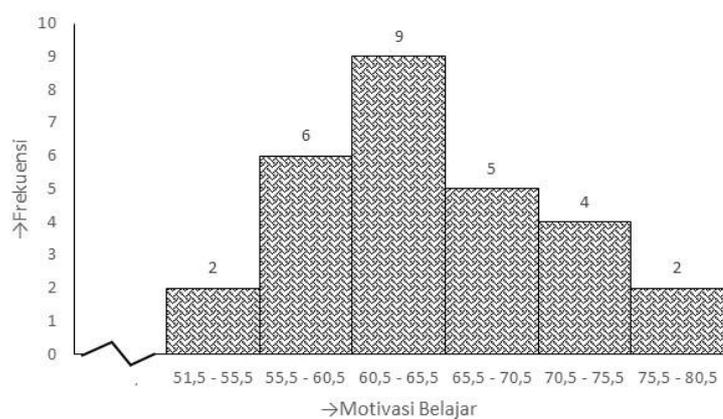
No. Resp.	Nomor Butir																				Jumlah (Y)	Y <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	4	3	2	4	1	4	1	4	3	4	1	2	4	3	1	61	3721
2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	62	3844
3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	2	4	3	4	66	4356
4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	2	2	3	2	2	62	3844
5	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	4	3	4	3	2	3	2	2	56	3136
6	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	4	3	4	3	2	2	2	2	55	3025
7	4	4	4	4	3	4	3	3	3	1	4	2	4	3	4	1	3	4	3	3	64	4096
8	4	4	3	4	2	4	2	2	3	1	4	1	4	4	4	1	2	4	4	3	60	3600
9	4	4	4	4	4	4	2	1	4	1	4	1	4	4	4	1	2	3	4	1	60	3600
10	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	1	4	3	4	1	3	4	4	3	65	4225
11	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	72	5184
12	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	2	66	4356
13	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	71	5041
14	3	4	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	4	2	4	3	2	4	2	3	56	3136
15	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	2	69	4761
16	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	75	5625
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	77	5929
18	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	61	3721
19	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	1	2	4	3	4	1	4	4	4	4	65	4225
20	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	66	4356
21	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	2	64	4096
22	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	2	4	67	4489
23	3	4	3	3	2	2	2	2	3	1	4	1	4	2	4	1	2	4	2	3	52	2704
24	4	4	4	4	4	4	2	2	3	1	4	1	4	4	3	1	4	4	4	3	64	4096
25	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	73	5329
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	75	5625
27	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	57	3249
28	4	4	3	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	57	3249
<b>Jumlah</b>																					<b>1798</b>	<b>116618</b>

### Statistik Deskriptif Data Skor Motivasi Belajar Siklus II

1. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar pada Siklus II	
a. Menentukan rentang skor (R)	
$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$	
$= 77 - 52$	
$= 25$	
b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan aturan Sturges :	
$k = 1 + 3,3 \log N$	
$= 1 + 3,3 \log 28$	
$= 5,78 \text{ (Dibulatkan = 6)}$	
c. Menentukan panjang kelas interval (p)	
$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$	
$= \frac{25}{5,78} = 4,33 \text{ (Dibulatkan = 5)}$	

## d. Distribusi Frekuensi dan Histogram Data Skor Motivasi Belajar Siklus II

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
51 - 55	2	2	7,14	7,14
56 - 60	6	8	21,43	28,57
61 - 65	9	17	32,14	60,71
66 - 70	5	22	17,86	78,57
71 - 75	4	26	14,29	92,86
76 - 80	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



## 2. Harga-harga kecenderungan pusat

### a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1798}{28} = 64,21$$

Keterangan:

$\bar{Y}$  = Rerata variabel motivasi belajar

$\sum Y$  = Jumlah skorvariabel motivasi belajar

n = banyak data

### b. Median

$$Me = b + p \left( \frac{0,5n - F}{f} \right)$$

$$Me = 60,5 + 5 \left( \frac{14 - 8}{9} \right)$$

$$= 63,83$$

Keterangan :

Me : Median

b : batas bawah kelas median

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

### c. Modus

$$Mo = b + p \left( \frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$$

$$Mo = 60,5 + 5 \left( \frac{3}{3 + 4} \right)$$

$$= 62,64$$

Keterangan :

Mo : Modus

b : batas bawah kelas modus

p : panjang kelas interval

$f_1$  : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelumnya

$f_2$  : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudahnya

## 3. Simpangan Baku

$$S_Y^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

$$S_Y^2 = \frac{(28)(116618) - (1798)^2}{28(28-1)}$$

$$= 42,99$$

$$S_Y = 6,56$$



## Lampiran 7. Statistik Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Siklus III

### Data Skor Motivasi Belajar Siklus III

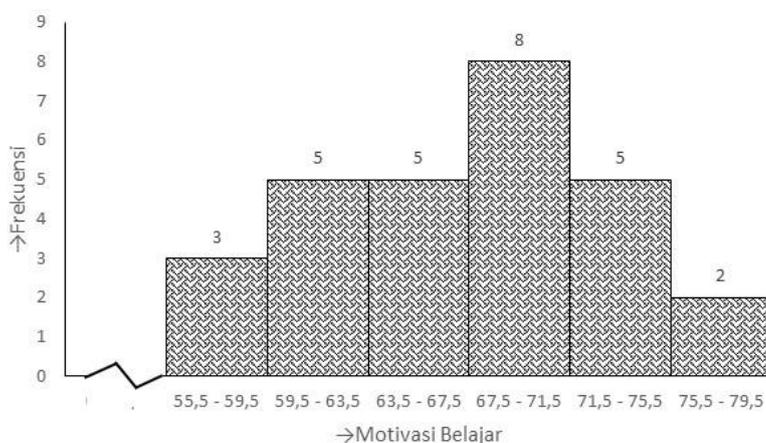
No. Resp.	Nomor Butir																				Jumlah (Y)	Y <sup>2</sup>		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	69	4761	
2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	63	3969
3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	4	4	4	1	2	4	3	4	4	66	4356	
4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	2	2	3	2	2	2	62	3844	
5	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	64	4096	
6	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	2	2	2	2	2	56	3136	
7	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	69	4761	
8	4	4	3	4	2	4	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	66	4356		
9	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	71	5041		
10	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	73	5329		
11	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	72	5184		
12	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	2	70	4900		
13	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	73	5329		
14	3	4	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	4	2	4	3	2	4	2	3	56	3136		
15	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	2	69	4761		
16	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	75	5625		
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	77	5929		
18	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	61	3721		
19	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	69	4761		
20	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	71	5041		
21	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	65	4225		
22	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	69	4761		
23	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	4	2	4	3	2	4	4	3	60	3600		
24	4	4	4	4	4	4	2	2	3	1	4	1	4	4	3	1	4	4	4	3	64	4096		
25	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	75	5625		
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	6084		
27	4	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	59	3481		
28	4	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	60	3600		
<b>Jumlah</b>																					<b>1882</b>	<b>127508</b>		

### Statistik Deskriptif Data Skor Motivasi Belajar Siklus III

1. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar pada Siklus III	
a. Menentukan rentang skor (R)	
R = Skor terbesar – skor terkecil	
= 78 – 56	
= 22	
b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan aturan Sturges :	
$k = 1 + 3,3 \log N$	
= $1 + 3,3 \log 28$	
= 5,78 (Dibulatkan = 6)	
c. Menentukan panjang kelas interval (p)	
$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$	
= $\frac{22}{5,78} = 3,81$ (Dibulatkan = 4)	

## d. Distribusi Frekuensi dan Histogram Data Skor Motivasi Belajar Siklus III

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
56 - 59	3	3	10,71	10,71
60 - 63	5	8	17,86	28,57
64 - 67	5	13	17,86	46,43
68 - 71	8	21	28,57	75,00
72 - 75	5	26	17,86	92,86
76 - 79	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



## 2. Harga-harga kecenderungan pusat

## a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1882}{28} = 67,21$$

Keterangan:

 $\bar{Y}$  = Rerata variabel motivasi belajar $\sum Y$  = Jumlah skor variabel motivasi belajar

n = banyak data

## b. Median

$$Me = b + p \left( \frac{0,5n - F}{f} \right)$$

$$Me = 67,5 + 4 \left( \frac{14 - 13}{8} \right)$$

$$= 68,00$$

Keterangan :

Me : Median

b : batas bawah kelas median

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

c. Modus					
	$Mo = b + p \left( \frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$				
	$Mo = 67,5 + 4 \left( \frac{3}{3 + 3} \right)$				
	$= 69,50$				
Keterangan :					
	Mo : Modus				
	b : batas bawah kelas modus				
	p : panjang kelas interval				
	$f_1$ : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelumnya				
	$f_2$ : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudahnya				
3. Simpangan Baku					
	$S_Y^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$				
	$S_Y^2 = \frac{(28)(116618) - (1798)^2}{28(28-1)}$				
	$= 37,43$				
	$S_Y = 6,12$				

## Lampiran 7. Instrumen Berpikir Kreatif

### INSTRUMEN BERPIKIR KREATIF

#### A. Definisi Konsep Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah serangkaian proses kognitif yang dilakukan secara sistematis dalam memodifikasi atau menciptakan sesuatu yang relatif baru atau berbeda dibandingkan dengan yang sudah ada sebelumnya.

#### B. Definisi Operasional Berpikir Kreatif

Berpikir kritis adalah proses dan cara berpikir siswa yang dilakukan secara rasional, logis, sistematis, dan tertata yang ditandai oleh kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dalam upaya memahami konsep, hubungan antara ide dan fakta, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.

#### C. Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
1.	Kelancaran ( <i>fluency</i> )			
	a. Mencetuskan banyak gagasan b. Kecepatan dalam menyelesaikan masalah	7,20	19	3
2.	Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )			
	a. Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah b. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda	2,3,4,6,	1,5,8,9	8
3.	Originalitas ( <i>originality</i> )			
	a. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru b. Memikirkan cara-cara yang baru dan bekerja untuk menyelesaikannya c. Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah	10,13,12	11,	4
4.	Elaborasi ( <i>elaboration</i> )			
	a. Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas b. Berani menerima dan melaksanakan tugas berat c. Senang mencari cara atau metode baru yang lebih praktis dalam belajar d. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan e. Agresif bertanya	16,17	14, 15, 18	5
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>9</b>	<b>20</b>

#### D. Instrumen Berfikir Kreatif

##### Petunjuk Pengisian

- Isilah identitas Anda pada bagian yang disediakan di bawah ini.  
 Nama : .....  
 Kelas : .....  
 Jenis Kelamin : L / P \*) Coret yang tidak perlu
- Jawablah semua butir instrumen ini dengan sejujurnya.
- Instrumen ini terdiri dari bagian, yaitu pernyataan dan jawaban. Silahkan Anda memberi jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Anda. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut:  
 SSS = Sangat Setuju Sekali  
 SS = Setuju Sekali  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SSS	SS	S	TS
1.	Jika guru memberi soal, saya tidak dapat dengan cepat menemukan jawabannya.				
2.	Bila saya dihadapkan pada masalah, maka saya dapat langsung membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya.				
3.	Dalam menyelesaikan masalah yang saya hadapi, saya mencoba mengeksplorasi alternatif solusinya dari berbagai sudut pandang.				
4.	Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya.				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut.				
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas yang diberikan sesegera mungkin guru.				
7.	Saya mampu belajar dari berbagai sumber belajar meskipun tidak dibimbing oleh guru.				
8.	Jika ada tugas, saya tidak segera mencari referensi yang relevan dengan materi yang ditugaskan dan mengerjakannya.				

No.	Pernyataan	SSS	SS	S	TS
9.	Jika saya diberi tugas oleh guru, dan saya sudah mencoba menyelesaikannya tetapi tidak memperoleh jawaban, maka saya menyalin hasil pekerjaan teman tanpa menanyakan bagaimana cara memperolehnya.				
10.	Pada saat mengerjakan soal, saya mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.				
11	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan yang sudah ada.				
12	Saya tidak merasa bosan mengerjakan soal latihan, walaupun soal itu mirip dengan soal yang pernah saya kerjakan.				
13	Jika ada soal yang sulit saya selesaikan, saya tidak mau menyerah begitu saja, melainkan saya kembali mempelajari materi pelajaran yang sesuai dengan soal tersebut.				
14	Saya tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman.				
15	Saya tidak mau mengerjakan soal-soal latihan, jika jawabannya tidak diperiksa guru.				
16	Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok.				
17	Saya tidak menunda-nunda waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.				
18	Saya tidak senang bila guru memberi soal dan langsung membahasnya, tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan sendiri.				
19	Jika diberikan suatu masalah mengenai materi Pelajaran yang sudah dipelajari, saya kesulitan menemukan solusi mengenai masalah tersebut.				
20	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau tidak perlu.				





## Lampiran 9. Penilaian Pakar (*Expert Judgement*) untuk Instrumen Berpikir Kreatif

### INSTRUMEN PENILAIAN PAKAR (*EXPERT JUDGEMENT*) UNTUK INSTRUMEN BERPIKIR KREATIF

#### Identitas Pakar/Ahli

Nama Pakar : .....

Institusi : .....

Bidang Keahlian : .....

#### Judul Tesis

**Efektivitas Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran PAI Kelas 5 Di SDN Jumeneng**

#### A. Definisi Konsep Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah serangkaian proses kognitif yang dilakukan secara sistematis dalam memodifikasi atau menciptakan sesuatu yang relatif baru atau berbeda dibandingkan dengan yang sudah ada sebelumnya.

#### B. Definisi Operasional Berpikir Kreatif

Berpikir kritis adalah proses dan cara berpikir siswa yang dilakukan secara rasional, logis, sistematis, dan tertata yang ditandai oleh kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dalam upaya memahami konsep, hubungan antara ide dan fakta, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.

#### C. Kisi-kisi Instrumen Variabel Berpikir Kreatif

No.	Dimensi dan Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
1.	<b>Kelancaran (<i>fluency</i>)</b>			
	a. Mencetuskan banyak gagasan. b. Kecepatan dalam menyelesaikan masalah.	7,20	19	3
2.	<b>Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)</b>			
	a. Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah. b. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2,3,4,6,	1,5,8,9	8

	c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.			
3.	<b>Originalitas (<i>originality</i>)</b>			
	a. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru b. Memikirkan cara-cara yang baru dan bekerja untuk menyelesaikannya. c. Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah.	10,13,12	11,	4
4.	<b>Elaborasi (<i>elaboration</i>)</b>			
	a. Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas. b. Berani menerima dan melaksanakan tugas berat c. Senang mencari cara atau metode baru yang lebih praktis dalam belajar. d. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan. e. Agresif bertanya.	16,17	14, 15, 18	5
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>9</b>	<b>20</b>

#### D. Petunjuk pengisian

- Berilah tanda cek (√) pada kolom skala penilain sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu pada tiap butir instrument yang dinilai.
- Skor penilaian mengacu pada skala penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Sesuai  
4 = Sesuai  
3 = Cukup Sesuai  
2 = Kurang Sesuai  
1 = Tidak Sesuai
- Apabila skor hasil penilaian adalah 3, 2, atau 1, mohon Bapak/Ibu untuk mengisi saran perbaikan pada kolom komentar secara singkat dan jelas.
- Bapak/Ibu juga dimohon menuliskan saran/masukan umum pada kolom yang disediakan di bagian akhir lembar penilaian ini.
- Pada bagian akhir dimohon untuk memberikan kesimpulan dengan memberi tanda cek (√) pada kotak sesuai kesimpulan hasil penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen ini.

### E. Format Penilaian Butir Instrumen

<b>Butir instrumen</b> 1. Jika guru memberi soal, saya tidak dapat dengan cepat menemukan jawabannya (-)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>fexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b> 2. Bila saya dihadapkan pada masalah, maka saya dapat langsung membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya (+)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>fexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b> 3. Dalam menyelesaikan masalah yang saya hadapi, saya mencoba mengeksplorasi alternatif solusinya dari berbagai sudut pandang.(+)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>fexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
4. Dalam membahas atau mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya.(+)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>fexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
5. Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut. (-)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>fexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
6. Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas-tugas yang diberikan guru sesegera mungkin (+)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>fexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b>	
7. Saya mampu belajar dari berbagai sumber belajar meskipun tidak dibimbing oleh guru. (+)	
<b>Dimensi</b> Kelancaran ( <i>fluency</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Mencetuskan banyak gagasan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
8. Jika ada tugas, saya tidak segera mencari referensi yang relevan dengan materi yang ditugaskan dan mengerjakannya. (-)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b>	
9. Jika saya diberi tugas oleh guru, dan saya sudah mencoba menyelesaikannya tetapi tidak memperoleh jawaban, maka saya menyalin hasil pekerjaan teman tanpa menanyakan bagaimana cara memperolehnya. (-)	
<b>Dimensi</b> Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b> 10. Pada saat mengerjakan soal, saya mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. (+)	
<b>Dimensi</b> Originalitas ( <i>originality</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Memikirkan cara-cara yang baru dan bekerja untuk menyelesaikannya.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b> 11. Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan yang sudah ada. (-)	
<b>Dimensi</b> Originalitas ( <i>originality</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Memiliki kemauan keras untuk menyelesaikan masalah.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b> 12. Saya tidak merasa bosan mengerjakan soal latihan, walaupun soal itu mirip dengan soal yang pernah saya kerjakan. (+)	
<b>Dimensi</b> Originalitas ( <i>originality</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Memiliki kemauan keras untuk menyelesaikan masalah.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrumen</b> 13. Jika ada soal yang sulit saya selesaikan, saya tidak mau menyerah begitu saja, melainkan saya kembali mempelajari materi pelajaran yang sesuai dengan soal tersebut. (+)	
<b>Dimensi</b> Originalitas ( <i>originality</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b> 14. Saya tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru maupun pertanyaan teman. (-)	
<b>Dimensi</b> Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrumen</b> 15. Saya tidak mau mengerjakan soal-soal latihan, jika jawabanya tidak diperiksa guru. (-)	
<b>Dimensi</b> Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrument</b> 16. Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok. (+)	
<b>Dimensi</b> Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Berani menerima dan melaksanakan tugas berat
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrument</b> 17. Saya tidak menunda-nunda waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.(+)	
<b>Dimensi</b> Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrument</b> 18. Saya tidak senang bila guru memberi soal dan langsung membahasnya, tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan sendiri. (-)	
<b>Dimensi</b> Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Berani menerima dan melaksanakan tugas berat
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “ <b>Ya</b> ”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

<b>Butir instrument</b> 19. Jika diberikan suatu masalah mengenai materi instrumen yang sudah dipelajari, saya kesulitan menemukan 47nstru mengenai masalah tersebut. (-)	
<b>Dimensi</b> Kelancaran ( <i>fluency</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Kecepatan dalam menyelesaikan masalah.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	
<b>Butir instrument</b> 20. Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau tidak perlu. (+)	
<b>Dimensi</b> Kelancaran ( <i>fluency</i> )	<b>Indikator butir instrumen</b> Mencetuskan banyak gagasan.
Berikan tanda (√) pada kotak dengan skala skor 1-5 (1 tidak sesuai s.d. 5 sangat sesuai), bagaimana keterbacaan dan kesesuaian butir instrumen di atas dengan <b>indikator butir instrumen</b> . <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
Jika skor hasil penilaian menunjukkan <b>tidak sesuai</b> dengan skor 1, 2, atau 3, apakah butir instrumen itu penting? <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak Jika “Ya”, mohon tuliskan saran perbaikan di bawah ini.	

### F. Saran Umum

Tulis saran perbaikan secara umum di bawah ini.

--

### G. Kesimpulan Penilai

Instrumen Tes Hasil Belajar ini dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

....., ..... 2024

(.....)

### Lampiran 10. Analisis Data Hasil Penilaian Pakar (*Expert Judgement*) untuk Instrumen Berpikir Kreatif

Uji validitas isi menggunakan teknik *Content Validity Ratio* (CVR) dengan rumus:

$$CVR = \frac{N_e - N/2}{N/2}$$

Keterangan:

$N_e$  = Jumlah Penilai Ahli yang menjawab “Ya”.

$N$  = Jumlah penilai Ahli yang memvalidasi.

Kriteria pengujian menggunakan tabel nilai kritis dari Lawshe (1975) seperti disajikan pada tabel berikut.

Jumlah Penilai Ahli	Nilai Kritis CVR ( $\alpha = 0,5$ )
5	0,736
6	0,672
7	0,622
8	0,582

Berdasarkan nilai CVR yang diperoleh selanjutnya dihitung nilai *Content Validity Index* (CVI) yaitu rata-rata dari nilai CVR untuk butir instrumen yang dijawab “Ya” atau penting. Nilai CVI dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$CVI = \frac{\sum CVR \text{ butir yang diterima}}{\text{Jumlah butir yang diterima}}$$

Uji validitas konstruk butir instrumen menggunakan teknik Kappa Cohen dengan cara menghitung Momen Kappa data hasil penilaian ahli menggunakan rumus sebagai berikut.

Hasil pengujian CVR dan CVI untuk instrumen motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

$$k = \frac{\rho_o - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

Keterangan:

$k$  = Momen Kappa

$\rho_o$  = Jumlah nilai yang diberikan panelis (Penilai Ahli) dibagi jumlah nilai maksimal

$\rho_e$  = Jumlah nilai maksimal dikurangi jumlah nilai yang diberikan panelis dibagi jumlah nilai maksimal.

Tebel Momen Kappa Instrumen Berpikir Kreatif

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai	Nilai Maks	P <sub>o</sub>	P <sub>e</sub>	Momen Kappa (k)	Kategori Validitas Konstruk
	1	2	3	4	5						
1	5	3	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
2	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
3	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
4	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
5	5	3	5	4	5	22	25	0,88	0,12	0,86	Sangat Tinggi
6	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
7	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
8	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
9	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
10	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
11	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
12	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
13	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
14	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
15	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
16	5	4	5	4	5	23	25	0,92	0,08	0,91	Sangat Tinggi
17	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
18	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
19	5	1	5	4	5	20	25	0,80	0,20	0,75	Tinggi
20	5	5	5	4	5	24	25	0,96	0,04	0,96	Sangat Tinggi
<b>Rerata Nilai Momen Kappa</b>										<b>0,92</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Tebel CVR dan CVI Instrumen Berpikir Kreatif

No. Butir	Penilai Ahli					Jumlah Penilai Ahli yang setuju	CVR Butir
	1	2	3	4	5		
1	1	1	1	1	1	5	1,0
2	1	1	1	1	1	5	1,0
3	1	1	1	1	1	5	1,0
4	1	1	1	1	1	5	1,0
5	1	1	1	1	1	5	1,0
6	1	1	1	1	1	5	1,0
7	1	1	1	1	1	5	1,0
8	1	1	1	1	1	5	1,0
9	1	1	1	1	1	5	1,0
10	1	1	1	1	1	5	1,0
11	1	1	1	1	1	5	1,0
12	1	1	1	1	1	5	1,0
13	1	1	1	1	1	5	1,0
14	1	1	1	1	1	5	1,0
15	1	1	1	1	1	5	1,0
16	1	1	1	1	1	5	1,0
17	1	1	1	1	1	5	1,0
18	1	1	1	1	1	5	1,0
19	1	1	1	1	1	5	1,0
20	1	1	1	1	1	5	1,0
<b>Rerata CVR</b>							<b>1,0</b>
<b>CVI</b>							<b>1,0</b>

## Lampiran 11. Statistik Deskripsi Data Skor Berpikir Kreatif Siklus I

### Data Skor Berpikir Kreatif Siklus I

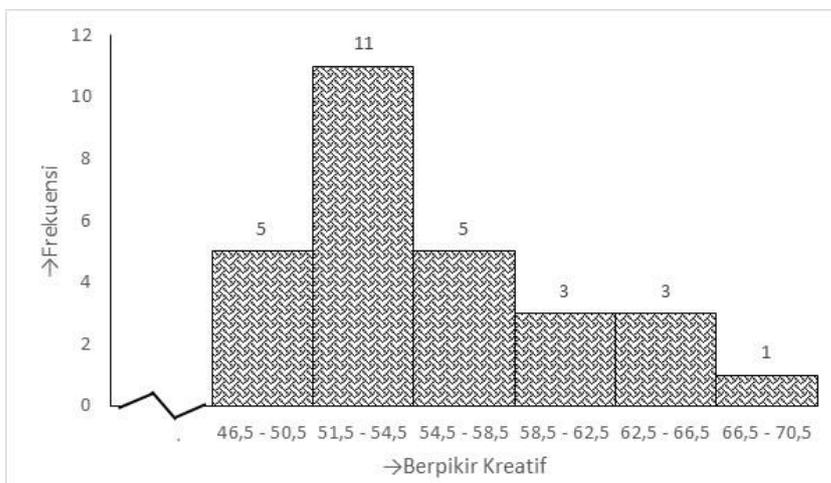
No. Resp.	No. Butir																				Jumlah (Y)	Y <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	2	3	3	2	2	4	1	2	4	2	3	3	4	3	3	4	2	2	57	3249
2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	50	2500
3	3	2	2	2	4	2	2	4	1	1	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	57	3249
4	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	51	2601
5	3	2	1	3	2	1	1	4	1	1	3	3	3	4	4	3	3	4	2	1	49	2401
6	4	3	3	3	2	3	1	4	4	3	4	2	2	2	4	3	2	3	2	1	55	3025
7	3	1	1	4	3	1	1	3	4	1	4	4	2	3	3	2	2	3	2	1	48	2304
8	2	2	3	1	4	2	3	3	4	1	4	2	2	4	4	2	3	3	2	2	53	2809
9	4	4	4	4	1	1	4	2	3	1	2	4	1	4	4	4	2	4	4	4	61	3721
10	4	3	3	2	4	3	3	4	1	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	59	3481
11	4	2	2	2	2	3	2	4	1	1	4	2	3	4	4	3	4	4	1	2	54	2916
12	3	2	2	1	4	2	1	4	1	1	4	2	2	3	4	3	2	3	1	3	48	2304
13	2	1	3	3	3	3	4	2	1	2	3	2	3	4	4	3	1	4	4	1	53	2809
14	4	2	2	2	4	2	2	4	1	2	4	3	2	4	4	2	2	4	1	2	53	2809
15	4	2	3	4	4	3	4	4	1	2	4	4	4	2	4	4	4	3	2	2	64	4096
16	3	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	2	3	66	4356
17	4	4	3	1	3	4	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	1	1	63	3969
18	2	2	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	2	2	3	3	1	57	3249
19	4	2	2	1	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	2	3	1	4	57	3249
20	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	70	4900
21	2	2	2	1	3	2	2	4	4	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	2	52	2704
22	2	2	3	3	3	2	1	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	1	1	54	2916
23	4	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	3	3	4	2	2	3	2	2	53	2809
24	3	4	4	4	1	4	4	1	4	2	4	4	3	1	4	4	4	1	1	4	61	3721
25	1	4	3	4	2	2	4	2	2	4	3	3	1	1	2	2	3	4	3	1	51	2601
26	4	2	2	2	3	2	2	4	4	1	4	2	2	3	4	2	2	4	1	2	52	2704
27	3	2	1	1	3	3	2	4	4	2	4	3	2	2	4	2	3	3	2	1	51	2601
28	1	3	3	4	1	3	3	1	1	2	1	3	2	3	2	4	3	3	1	3	47	2209
<b>JUMLAH</b>																					<b>1546</b>	<b>86262</b>

### Statistik Deskriptif data Skor berpikir Kreatif Siklus I

1. Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif pada Siklus I			
a. Menentukan rentang skor (R)			
R = Skor terbesar – skor terkecil			
= 70 – 47			
= 23			
b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan aturan Sturges :			
k = 1 + 3,3 log N			
= 1 + 3,3 log 28			
= 5,78 (Dibulatkan = 6)			
c. Menentukan panjang kelas interval (p)			
p = $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$			
= $\frac{23}{5,78}$ = 3,98 (Dibulatkan = 4)			

## d. Distribusi frekuensi dan histogram skor data berpikir kreatif siklus I

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
47 - 50	5	5	17,86	17,86
51 - 54	11	16	39,29	57,14
55 - 58	5	21	17,86	75,00
59 - 62	3	24	10,71	85,71
63 - 66	3	27	10,71	96,43
67 - 70	1	28	3,57	100,00
Jumlah	28		100,00	



## 2. Harga-harga kecenderungan pusat

## a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1546}{28} = 55,21$$

Keterangan:

 $\bar{Y}$  = Rerata variabel berpikir kreatif $\sum Y$  = Jumlah skor variabel berpikir kreatif

n = banyak data

## b. Median

$$Me = b + p \left( \frac{0,5n - F}{f} \right)$$

$$Me = 50,5 + 4 \left( \frac{14 - 5}{11} \right)$$

$$= 53,77$$

Keterangan :

Me : Median

b : batas bawah kelas median

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

## c. Modus

$$Mo = b + p \left( \frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$$

$$Mo = 50,5 + 4 \left( \frac{6}{6 + 6} \right)$$

$$= 52,50$$

Keterangan :

Mo : Modus

b : batas bawah kelas modus

p : panjang kelas interval

 $f_1$  : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelumnya $f_2$  : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudahnya

## 3. Simpangan Baku

$$S_Y^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

$$S_Y^2 = \frac{(28)(86262) - (1546)^2}{28(28-1)}$$

$$= 33,36$$

$$S_Y = 5,78$$

## Lampiran 12. Statistik Deskripsi Data Skor Berpikir Kreatif Siklus II

### Data Skor Berpikir Kreatif Siklus II

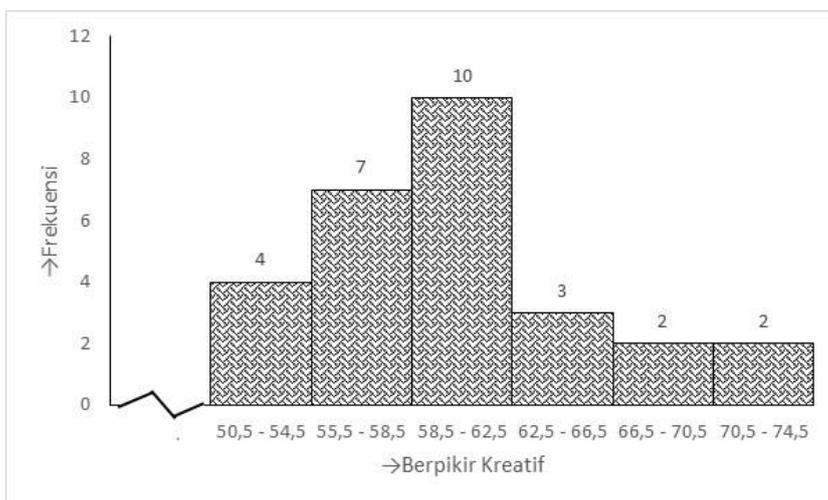
No. Resp.	No. Butir																				Jumlah (Y)	Y <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	65	4225
2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	53	2809
3	3	2	3	2	4	2	2	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	61	3721
4	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	61	3721
5	3	2	2	3	2	1	1	4	1	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	55	3025
6	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	2	3	62	3844
7	3	1	2	4	3	1	1	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	2	2	53	2809
8	2	2	3	1	4	2	3	3	4	3	4	2	2	4	4	2	3	3	2	2	55	3025
9	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	70	4900
10	4	3	3	2	4	3	3	4	1	4	4	2	3	3	2	3	3	4	2	4	61	3721
11	4	2	3	2	2	3	2	4	1	3	4	2	3	4	4	3	4	4	1	3	58	3364
12	3	2	3	3	4	2	3	4	1	3	4	2	2	3	4	3	2	3	1	4	56	3136
13	3	1	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	62	3844
14	4	2	2	2	4	2	2	4	3	4	4	4	2	4	4	3	2	4	3	3	62	3844
15	4	2	3	4	4	3	4	4	1	2	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	66	4356
16	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	2	4	71	5041
17	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	1	3	68	4624
18	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	63	3969
19	4	2	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	1	4	61	3721
20	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	74	5476
21	3	2	2	1	3	2	2	4	4	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	54	2916
22	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	62	3844
23	4	2	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	56	3136
24	3	4	4	4	1	4	4	1	4	2	4	4	3	1	4	4	4	1	2	4	62	3844
25	3	4	3	4	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	62	3844
26	4	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	2	2	3	4	2	2	4	2	3	56	3136
27	3	2	1	1	3	3	2	4	4	4	4	3	2	2	4	2	3	3	3	3	56	3136
28	3	3	3	4	1	3	3	1	1	4	1	3	2	3	2	4	3	3	1	3	51	2601
<b>JUMLAH</b>																					<b>1696</b>	<b>103632</b>

### Statistik deskriptif data skor berpikir kreatif siklus II

1. Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif pada Siklus II		
a. Menentukan rentang skor (R)		
$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$		
$= 74 - 51$		
$= 23$		
b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan aturan Sturges :		
$k = 1 + 3,3 \log N$		
$= 1 + 3,3 \log 28$		
$= 5,78 \text{ (Dibulatkan = 6)}$		
c. Menentukan panjang kelas interval (p)		
$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$		
$= \frac{23}{5,78} = 3,98 \text{ (Dibulatkan = 4)}$		

## d. Distribusi frekuensi dan histogram skor data berpikir kreatif siklus II

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
51 - 54	4	4	14,29	14,29
55 - 58	7	11	25,00	39,29
59 - 62	10	21	35,71	75,00
63 - 66	3	24	10,71	85,71
67 - 70	2	26	7,14	92,86
71 - 74	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



## 2. Harga-harga kecenderungan pusat

## a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1696}{28} = 60,57$$

Keterangan:

 $\bar{Y}$  = Rerata variabel berpikir kreatif $\sum Y$  = Jumlah skor variabel berpikir kreatif

n = banyak data

## b. Median

$$Me = b + p \left( \frac{0,5n - F}{f} \right)$$

$$Me = 58,5 + 4 \left( \frac{14 - 11}{10} \right)$$

$$= 59,70$$

Keterangan :

Me : Median

b : batas bawah kelas median

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

c. Modus					
	$M_o = b + p \left( \frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$				
	$M_o = 58,5 + 4 \left( \frac{3}{3 + 7} \right)$				
	$= 59,70$				
Keterangan :					
	Mo : Modus				
	b : batas bawah kelas modus				
	p : panjang kelas interval				
	f <sub>1</sub> : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelumnya				
	f <sub>2</sub> : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudahnya				
3. Simpangan Baku					
	$S_Y^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$				
	$S_Y^2 = \frac{(28)(103632) - (1696)^2}{28(28-1)}$				
	$= 33,44$				
	$S_Y = 5,78$				

### Lampiran 13. Statistik Deskripsi Data Skor Berpikir Kreatif Siklus III

#### Data Skor Berpikir Kreatif Siklus III

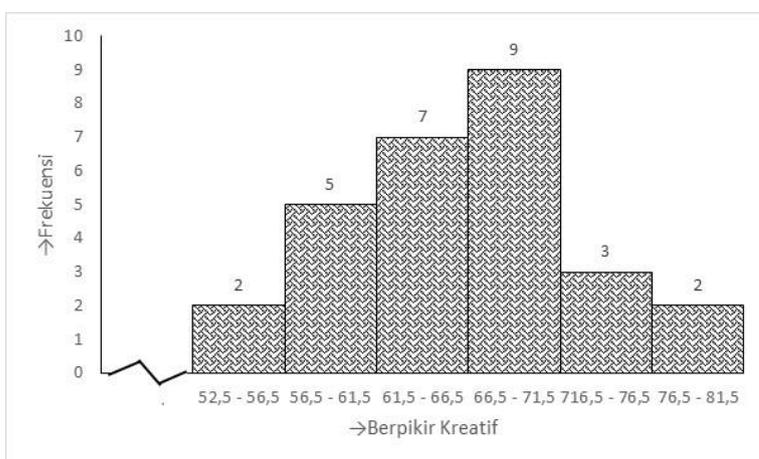
No. Resp.	No. Butir																				Jumlah (Y)	Y <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	65	4225
2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	64	4096
3	3	2	3	2	4	2	2	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	61	3721
4	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	61	3721
5	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	66	4356
6	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	66	4356
7	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	69	4761
8	3	4	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	69	4761
9	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	6241
10	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	68	4624
11	4	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	68	4624
12	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	68	4624
13	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	70	4900
14	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	72	5184
15	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	75	5625
16	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	2	4	71	5041
17	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	75	5625
18	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	70	4900
19	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	66	4356
20	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	77	5929
21	3	2	2	1	3	2	2	4	4	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	54	2916
22	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	62	3844
23	4	2	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	56	3136
24	3	4	4	4	3	4	4	1	4	2	4	4	3	1	4	4	4	1	2	4	64	4096
25	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	67	4489
26	4	2	3	2	3	2	2	4	4	3	4	2	2	3	4	2	2	4	2	3	57	3249
27	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	61	3721
28	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	59	3481
<b>JUMLAH</b>																					<b>1860</b>	<b>124602</b>

#### Statistik deskriptif data skor berpikir kreatif siklus III

1. Distribusi Frekuensi Data Berpikir Kreatif pada Siklus III			
a. Menentukan rentang skor (R)			
$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$			
$= 79 - 54$			
$= 25$			
b. Menentukan banyak kelas interval (k) menggunakan aturan Sturges :			
$k = 1 + 3,3 \log N$			
$= 1 + 3,3 \log 28$			
$= 5,78 \text{ (Dibulatkan = 6)}$			
c. Menentukan panjang kelas interval (p)			
$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$			
$= \frac{25}{5,78} = 4,33 \text{ (Dibulatkan = 5)}$			

## d. Distribusi frekuensi dan histogram skor data berpikir kreatif siklus III

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
52 - 56	2	2	7,14	7,14
57 - 61	5	7	17,86	25,00
62 - 66	7	14	25,00	50,00
67 - 71	9	23	32,14	82,14
72 - 76	3	26	10,71	92,86
77 - 81	2	28	7,14	100,00
Jumlah	28		100,00	



## 2. Harga-harga kecenderungan pusat

## a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{n} = \frac{1860}{28} = 66,43$$

Keterangan:

 $\bar{Y}$  = Rerata variabel berpikir kreatif $\sum Y$  = Jumlah skor variabel berpikir kreatif

n = banyak data

## b. Median

$$Me = b + p \left( \frac{0,5n - F}{f} \right)$$

$$Me = 61,5 + 5 \left( \frac{14 - 7}{7} \right)$$

$$= 66,50$$

Keterangan :

Me : Median

b : batas bawah kelas median

p : panjang kelas interval

n : banyak data

F : frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

c. Modus					
	$M_o = b + p \left( \frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$				
	$M_o = 66,5 + 5 \left( \frac{2}{2 + 6} \right)$				
	$= 67,75$				
Keterangan :					
	Mo : Modus				
	b : batas bawah kelas modus				
	p : panjang kelas interval				
	f <sub>1</sub> : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sebelumnya				
	f <sub>2</sub> : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas sesudahnya				
3. Simpangan Baku					
	$S_Y^2 = \frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$				
	$S_Y^2 = \frac{(28)(124602) - (1860)^2}{28(28-1)}$				
	$= 38,70$				
	$S_Y = 6,22$				

## Lampiran 14. Statistik Inferensial Uji Hipotesis Menggunakan SPSS Versi 2.0

### Hipotesis 1

Group Statistics					
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Siklus 1	28	60.6071	7.46517	1.41079
	Siklus 2	28	64.2143	6.55663	1.23909

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.469	.497	-1.921	54	.060	-3.60714	1.87767	-7.37165	.15736
	Equal variances not assumed			-1.921	53.115	.060	-3.60714	1.87767	-7.37308	.15880

### Hipotesis 2

Group Statistics					
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Siklus 2	28	64.2143	6.55663	1.23909
	Siklus 3	28	67.2143	6.11832	1.15625

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.001	.975	-1.770	54	.082	-3.00000	1.69477	-6.39782	.39782
	Equal variances not assumed			-1.770	53.744	.082	-3.00000	1.69477	-6.39819	.39819

### Hipotesis 3

Group Statistics					
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Siklus 1	28	60.6071	7.46517	1.41079
	Siklus 3	28	67.2143	6.11832	1.15625

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.597	.443	-3.622	54	.001	-6.60714	1.82407	-10.26419	-2.95010
	Equal variances not assumed			-3.622	51.995	.001	-6.60714	1.82407	-10.26742	-2.94687

## Hipotesis 4

Group Statistics					
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Berpikir Kreatif	Siklus 1	28	55.2143	5.77579	1.09152
	Siklus 2	28	60.5714	5.78266	1.09282

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.011	.916	-3.468	54	.001	-5.35714	1.54456	-8.45381	-2.26048
	Equal variances not assumed			-3.468	54.000	.001	-5.35714	1.54456	-8.45381	-2.26048

## Hipotesis 5

Group Statistics					
	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Berpikir Kreatif	Siklus 2	28	60.5714	5.78266	1.09282
	Siklus 3	28	66.4286	6.22080	1.17562

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.120	.730	-3.649	54	.001	-5.85714	1.60510	-9.07517	-2.63911
	Equal variances not assumed			-3.649	53.714	.001	-5.85714	1.60510	-9.07556	-2.63872

## Hipotesis 6

### Group Statistics

	Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Berpikir Kreatif	Siklus 1	28	55.2143	5.77579	1.09152
	Siklus 3	28	66.4286	6.22080	1.17562

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.063	.802	-6.991	54	.000	-11.21429	1.60422	-14.43054	-7.99803
	Equal variances not assumed			-6.991	53.705	.000	-11.21429	1.60422	-14.43095	-7.99762

## A. Deskripsi Sekolah

### 1. Sejarah Berdirinya SD N Jumeneng

SD N Jumeneng terletak di lingkungan pedesaan yang berada di tengah-tengah perkampungan udara cukup sejuk dan banyak pohon rindang. Jarak dari pusat kecamatan 2,5 km dan dari daerah Sleman 5 km, lokasi yang jauh dari jalan raya dan memberi pengaruh baik pada kegiatan belajar mengajar karena terhindar dari suara kebisingan. SD N Jumeneng berdiri tahun 1967. Pada awalnya SD N Jumeneng menempati rumah seorang warga di klunting kemudian 2 tahun setelah itu pindah di rumah ibu Sutikaryo di Jumeneng dan yang terakhir dari pihak lurah menyerahkan sebagian tanah pribadinya untuk dibangun sekolah yaitu SD N Jumeneng. Dari jangka waktu itu SD N sudah banyak meluluskan banyak alumni dan tersebar di seluruh Indonesia.

### 2. Visi dan Misi SD N Jumeneng

#### a. Visi

**“TERWUJUDNYA SISWA BERPRESTASI, INOVATIF, BERKARAKTER DAN  
BERBUDAYA”**

#### b. Misi

- a. **Menciptakan budaya disiplin waktu dan administrasi bagi warga sekolah**
- b. **Mengefektifkan dan mengintensifkan pembelajaran**
- c. **Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan lain yang mampu mengembangkan prestasi siswa**
- d. **Memupuk dan mengembangkan semangat berprestasi bagi seluruh warga sekolah.**

### 3. Keadaan Guru dan Karyawan

#### Daftar Guru dan Karyawan

No	Nama	Jabatan	Bidang tugas
1	Sukanto, S,Pd.	Kepala sekolah	
2	Maratun Solichoh, S,Pd.	Tata usaha	Tata usaha
3	Mimin Suryani, S,Pd.	Guru kelas	
4	Datik Widayanti, S,Pd.	Guru kelas	
5	Rusmiasih, S,Pd.	Guru kelas	
6	Yuniati , S,Pd.	Guru kelas	
7	Ikhsan Ramadhan, S,Pd.	Guru kelas	
8	Ari Trisnawati, S,Pd.	Guru kelas	
9	Erlayyusi Nur, S,Pd.	Guru PAI	
10	Prabandari, M,Pd	Guru b. inggris	
11	Sukriyanta S,Pd.	Guru Mapel	
12	Dwi Hariyanti, S,Pd.	Guru kelas	
13	Yuliana Yuniati, S,Pd.	Guru kelas	
14	Sriwidiyanti, S,Pd.	Tenaga perpustakaan	
15	Heri Nurhayanto	Penjaga sekolah	

### 4. Keadaan Siswa

kelas	Rombel	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I		16	11	27
II		15	13	28
III		15	10	25
IV		11	17	28
V		13	15	28
VI		16	11	27
	<b>JUMLAH</b>			

#### 9. Kegiatan ekstrakurikuler

Terdiri dari kegiatan pramuka, voly, futsal, Karawitan, tari mengaji kesemuanya itu berjalan dengan baik juga kegiatannya dilakukan pada sore hari

#### 5. Sarana prasarana

No	Sarana dan prasarana	Kondisi					
		Belum ada	Ada bagus	Rusak ringan	Rusak berat	Jumlah	Satuan
1.	Ruang kepala sekolah			√		1	ruangan
2	Ruang guru		√			1	Ruangan
3	Ruang tata usaha	√					
4	Ruang kelas		√			6	
5	Masjid		√				

6	WC guru		√			1	
7	WC siswa		√			3	
8	Ruang perpustakaan		√			1	
9	UKS		√			1	
10	Rumah penjaga sekolah	√					
11	Gudang		√			1	
12	Laboratorium komputer			√		1	
13	Tempat parkir		√				Blok
14	Komputer		√			27	
15	Laptop		√			4	
16	Locker arsip sekolah		√				
17	Meja guru					1	
18	Kursi guru					1	
19	Kursi murid					18	
20	Meja murid					18	
21	Tape recorder					1	
22	Printer					1	
23	Proyektor					1	
24	Akses internet		√				

25	Kipas angin			√		2	
	sumber : arsip sekolah						

sumber : arsip sekolah

## Lampiran 15. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

### RPP SIKLUS 1 MODUL AJAR PAI dan BP

#### I. INFORMASI UMUM

##### 1. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Erllayusi Nurafifah S.Pd

Nama Sekolah : SD N Jumeneng

Tahun Penyusunan : 2023

Modul Ajar : PAIdBP

Fase/Kelas : C/V

Alokasi Waktu : 20 JP x 35 menit (5 Pertemuan)

##### 2. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat meyakini makna zakat, infak, sedekah dan hadiah dengan benar.
2. Peserta didik dapat mampu membiasakan perilaku berbagai sebagai bukti menerapkan makna, zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar

3. Peserta didik dapat menjelaskan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.
4. Peserta didik dapat membedakan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.

### **3. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

### **4. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN**

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
  - a. Gambar interaktif
  - b. Video interaktif
  - c. LCD Projector
  - d. Laptop
  - e. handphone
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar :
  - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021
  - b. Video animasi (youtube atau dokumen pribadi)

c. Soal dengan gambar untuk pembelajaran penyelesaian masalah.

## 5. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

## 6. Model Pembelajaran

1. Model *Problem Based Learning*
2. Mode pembelajaran Tatap Muka

## II. KOMPETENSI INTI

### A. Tujuan Pembelajaran

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

1. Peserta didik meyakini makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar
2. Peserta didik mampu membiasakan perilaku berbagai sebagai bukti menerapkan makna, zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar
3. Peserta didik dapat menjelaskan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.
4. Peserta didik dapat membedakan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.
5. Peserta didik dapat menciptakan ide-ide kegiatan yang serupa dengan makna zakat, infak, sedekah, dan hadiah dengan benar.
6. Peserta didik dapat mempraktikkan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah dengan benar.
7. Setelah meyakini makna makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar, peserta didik mampu membiasakan perilaku berbagai sebagai bukti menerapkan makna, zakat, infak, sedekah dan hadiah.

### B. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia dari SCI MEDIA, menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

### C. Kegiatan Pembelajaran

**Pertemuan Pertama (4 JP x 35 menit)**

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan</li> <li>2. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.</li> <li>3. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li> <li>4. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li> <li>5. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pre-test.</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</li> </ol>	20 menit
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.</li> <li>3. Selanjutnya guru dapat membagikan soal bergambar kepada masing-masing kelompok</li> <li>4. Peserta didik mulai bekerja sama dan berdiskusi mengenai soal yang diberikan</li> <li>5. Guru mengkondisikan dan berkeliling pada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Sebagai alternatif guru menyiapkan video tentang zakat dan infaq</li> <li>7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian</li> <li>8. Guru meminta peserta didik untuk memberi masukan dan tanya jawab.</li> <li>9. Kemudian peserta didik mengevaluasi dengan mengerjakan soal Latihan yang sudah diberikan</li> </ol>	100 menit
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang zakat, infaq dan sedekah</li> <li>2. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> </ol>	20 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “hidup berbagai”. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	

### Pertemuan Kedua (4 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	20 menit
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> 1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok 2. Guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. 3. Selanjutnya guru dapat membagikan soal bergambar kepada masing-masing kelompok 4. Peserta didik mulai bekerja sama dan berdiskusi mengenai soal yang diberikan 5. Guru mengkondisikan dan berkeliling pada masing-masing kelompok. 6. Sebagai alternatif guru menyiapkan video tentang hari akhir.	100 menit

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian</li> <li>8. Guru meminta peserta didik untuk memberi masukan dan tanya jawab.</li> <li>9. Kemudian peserta didik mengevaluasi dengan mengerjakan soal Latihan yang sudah diberikan</li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang kiamat sugra dan kubro</li> <li>2. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “hidup berbagi”.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit

## Lampiran 16. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

### RPP SIKLUS II MODUL AJAR PAI dan BP

#### I. INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Erllayusi Nurafifah S.Pd
Nama Sekolah	: SD N Jumeneng
Tahun Penyusunan	: 2023
Modul Ajar	: PAIdBP
Fase/Kelas	: C/V
Alokasi Waktu	: 20 JP x 35 menit (5 Pertemuan)

##### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat meyakini makna zakat, infak, sedekah dan hadiah dengan benar.
2. Peserta didik dapat mampu membiasakan perilaku berbagai sebagai bukti menerapkan makna, zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar
3. Peserta didik dapat menjelaskan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.
4. Peserta didik dapat membedakan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.

##### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN**

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
  - a. Gambar interaktif
  - b. Video interaktif
  - c. LCD Projector
  - d. Laptop
  - e. handphone
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar :
  - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021
  - b. Video animasi (youtube atau dokumen pribadi)
  - c. Soal dengan gambar untuk pembelajaran penyelesaian masalah.

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

#### **F. Model Pembelajaran**

1. Model *Problem Based Learning*
2. Mode pembelajaran Tatap Muka

## **II. KOMPETENSI INTI**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

- A. Peserta didik meyakini makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar

- B. Peserta didik mampu membiasakan perilaku berbagai sebagai bukti menerapkan makna, zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar
- C. Peserta didik dapat menjelaskan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.
- D. Peserta didik dapat membedakan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar.
- E. Peserta didik dapat menciptakan ide-ide kegiatan yang serupa dengan makna zakat, infak, sedekah, dan hadiah dengan benar.
- F. Peserta didik dapat mempraktikkan makna zakat, infak, sedekah dan hadiah dengan benar.
- G. Setelah meyakini makna makna zakat, infak, sedekah dan hadiah yang benar, peserta didik mampu membiasakan perilaku berbagai sebagai bukti menerapkan makna, zakat, infak, sedekah dan hadiah.

## B. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia dari SCI MEDIA, menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

## C. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama (4 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.</li> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li> <li>4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui <i>pre-test</i>.</li> </ol>	20 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.</li> <li>3. Selanjutnya guru dapat membagikan soal bergambar kepada masing-masing kelompok</li> <li>4. Peserta didik mulai bekerja sama dan berdiskusi mengenai soal yang diberikan</li> <li>5. Guru mengkondisikan dan berkeliling pada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Sebagai alternatif guru menyiapkan video tentang zakat dan infaq</li> <li>7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian</li> <li>8. Guru meminta peserta didik untuk memberi masukan dan tanya jawab.</li> <li>9. Kemudian peserta didik mengevaluasi dengan mengerjakan soal Latihan yang sudah diberikan</li> </ol>	100 menit
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang zakat, infaq dan sedekah</li> <li>2. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “hidup berbagai”.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit

#### Pertemuan Kedua (4 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan</li> </ol>	20 menit

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p>tepukan, atau bernyanyi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li> <li>4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.</li> <li>3. Selanjutnya guru dapat membagikan soal bergambar kepada masing-masing kelompok</li> <li>4. Peserta didik mulai bekerja sama dan berdiskusi mengenai soal yang diberikan</li> <li>5. Guru mengkondisikan dan berkeliling pada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Sebagai alternatif guru menyiapkan video tentang hari akhir.</li> <li>7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian</li> <li>8. Guru meminta peserta didik untuk memberi masukan dan tanya jawab.</li> <li>9. Kemudian peserta didik mengevaluasi dengan mengerjakan soal Latihan yang sudah diberikan</li> </ol>	100 menit
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang kiamat sugra dan kubro</li> <li>2. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “hidup berbagi”.</li> </ol>	20 menit

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	

## Lampiran 17. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus III

### RPP SIKLUS III MODUL AJAR PAI dan BP

#### I. INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Erllayusi Nurafifah S.Pd
Nama Sekolah	: SD N Jumeneng
Tahun Penyusunan	: 2023
Modul Ajar	: PAIdBP
Fase/Kelas	: C/V
Alokasi Waktu	: 20 JP x 35 menit (5 Pertemuan)

##### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat meyakini peristiwa fathu Makkah dan haji wada dengan benar
2. Peserta didik dapat mampu membiasakan perilaku pantang menyerah sebagai bukti implementasi makna fathu Makkah dan haji wada dengan benar
3. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian peristiwa fathu Makkah dengan benar.
4. Peserta didik dapat menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa fathu Makkah dengan benar.

##### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN**

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
  - a. Gambar interaktif
  - b. Video interaktif
  - c. LCD Projector
  - d. Laptop
  - e. handphone
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar :
  - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemendikbud RI tahun 2021
  - b. Video animasi (youtube atau dokumen pribadi)
  - c. Soal dengan gambar untuk pembelajaran penyelesaian masalah.

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

#### **F. Model Pembelajaran**

1. Model *Problem Based Learning*
2. Mode pembelajaran Tatap Muka

## **II. KOMPETENSI INTI**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

1. Peserta didik mampu meyakini peristiwa fathu Makkah dan Haji Wada dengan benar

2. Peserta didik mampu membiasakan perilaku pantang menyerah sebagai bukti implementasi makna fathu Makkah dan haji wada dengan benar.
3. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian peristiwa fathu Makkah dan haji wada dengan benar.
4. Peserta didik dapat menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa fathu Makkah dengan benar.
5. Peserta didik dapat menentukan perilaku mulia Rasulullah saw dalam peristiwa fathu Makkah dan haji wada dengan tepat
6. Peserta didik dapat menemukan perilaku terpuji dalam peristiwa fathu Makkah dan haji wada dengan tepat
7. Siswa mampu menghubungkan peristiwa fathu Makkah dan haji wada dengan perilaku terpuji sehari-hari dengan benar.

#### **B. Persiapan Pembelajaran**

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia dari SCI MEDIA, menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

#### **C. Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pertemuan Pertama (4 JP x 35 menit)**

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan</li> <li>2. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.</li> <li>3. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</li> <li>4. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta</li> </ol>	20 menit

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.</li> <li>3. Selanjutnya guru dapat membagikan soal bergambar kepada masing-masing kelompok</li> <li>4. Peserta didik mulai bekerja sama dan berdiskusi mengenai soal dengan cara browsing sendiri menggunakan handphone.</li> <li>5. Guru mengkondisikan dan berkeliling pada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Sebagai alternatif guru menyiapkan video tentang fathu Makkah dan haji wada</li> <li>7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian</li> <li>8. Guru meminta peserta didik untuk memberi masukan dan tanya jawab.</li> <li>9. Kemudian peserta didik mengevaluasi dengan mengerjakan soal Latihan yang sudah diberikan</li> </ol>	100 menit
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang fathu Makkah dan haji wada</li> <li>2. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “hidup damai dalam kebersamaan”.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit

#### Pertemuan Kedua (4 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi.</li> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa</li> </ol>	20 menit

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<p>dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.</li> <li>4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal.</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok</li> <li>2. Guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.</li> <li>3. Selanjutnya guru dapat membagikan soal bergambar kepada masing-masing kelompok</li> <li>4. Peserta didik mulai bekerja sama dan berdiskusi dengan browsing sendiri dengan menggunakan handphone</li> <li>5. Guru mengkondisikan dan berkeliling pada masing-masing kelompok.</li> <li>6. Sebagai alternatif guru menyiapkan video tentang haji wada dan fathu makah</li> <li>7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian</li> <li>8. Guru meminta peserta didik untuk memberi masukan dan tanya jawab.</li> <li>9. Kemudian peserta didik mengevaluasi dengan mengerjakan soal Latihan yang sudah diberikan</li> </ol>	100 menit
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang kiamat sugra dan kubro</li> <li>2. Mengagendakan pekerjaan rumah.</li> <li>3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “hidup dalam dalam kebersamaan”.</li> <li>4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit

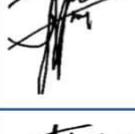


FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 89844 ext. 4511  
F. (0274) 898403  
E. [ia@uii.ac.id](mailto:ia@uii.ac.id)  
W. [ia.uii.ac.id](http://ia.uii.ac.id)

### KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Rahmi Irfana NIM : 21913107  
 Judul Tesis : EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING  
 DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN  
 KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELJARAN PAI KELAS  
 5 DI SD N JUMENENG  
 Konsentrasi : Pendidikan Islam  
 Dosen Pembimbing : Dr. Muhamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

Bimbingan ke-	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	6 Januari 2024	Membuat kisi kisi instrument penelitian dan rubrik penilaiannya	
2	8 Januari 2024	Revisi terkait rubrik penilaian	
3	10 Januari 2024	Konsultasi terkait hasil uji instrument	
4	15 Januari 2024	Konsultasi terkait review hasil uji instrument	
5	23 Januari 2024	Revisi tesis bab 4 tentang interpretasi foto	
6	28 Maret 2024	Revisi bab 3 terkait rumus statistik	



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898403  
E. kaprodi@uii.ac.id  
W. ui.ac.id

7	18 april 2024	Revisi tesis bab 2 terkait penomoran kajian terdahulu	
8	23 april 2024	Revisi tesis terkait hipotesis di bab 3	
9	1 Mei 2024	Revisi tesis bab 4 terkait keunikan per setiap siklus	
10	9 mei 2024	Acc tesis	

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Mengetahui  
Kaprodi

Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D





FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI  
MAGISTER  
ILMU AGAMA ISLAM

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA  
Telp dan Fax (0274) 523637

Website : master.islamic.uui.ac.id  
Email: msi@uui.ac.id

**SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

**No: 25/Perpus/IAIPM/IV/2024**

**Assalamu'alaikum War. Wab.**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rahmi Irfana  
 Nomor Induk Mahasiswa : 21913107  
 Konsentrasi : Pendidikan Islam  
 Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.  
 Fakultas/Prodi : Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII  
 Judul Tesis :

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING  
 DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN  
 KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS  
 5 DI SD N JUMENENG**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar **11% (Sebelas persen)**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum War. Wab.**

Yogyakarta, 23 April 2024

Kaprodi IAIPM



Dzulkifli Hadi-Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

## CURRICULUM VITAE

**Nama** : Rahmi Irfana  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Kebumen, 18 Juni 1998  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Agama** : Islam  
**Alamat** : dk. Kedawung, ds. Tanuharjo, Kab. Kebumen  
**Status** : Belum Menikah  
**No. HP** : 087828164708



## DATA PENDIDIKAN

<b>SD</b>	<b>SD N Tanuharjo (2007-2011)</b>
<b>SMP</b>	<b>SMP MBS Yogyakarta (2012-2014)</b>
<b>SMA</b>	<b>SMA MBS Yogyakarta (2015-2017)</b>
<b>Perguruan Tinggi</b>	<b>Universitas Islam Indonesia (2017-2020)</b>

## KEMAMPUAN

<b>Komunikasi</b>	<b>Bersosialisasi dan beradaptasi</b>
<b>Bahasa</b>	<b>Bahasa Inggris (aktif) Bahasa Arab (Pasif)</b>



FAKULTAS  
**ILMU AGAMA ISLAM**  
 Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2  
 Kampus Terpadu Uli Jl. Kaliurang KM 14.5  
 Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI  
**ILMU AGAMA ISLAM**  
**PROGRAM MAGISTER**  
 Website : master.islamiciui.ac.id  
 Email : msi@uii.ac.id

Nomor : 189/Kaprodi.IAIS2/90/Prodi.IAIS2/XII/2023  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:  
**BAPAK SUKANTO S.Pd,**  
**(KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI JUMENENG )**  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

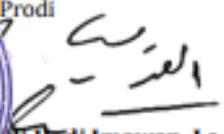
NAMA	: RAHMI IRFANA
NIM	: 21913107
PRODI	: ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
NO HP	: 087828164708

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul: **"EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI KELAS 5 DI SD N JUMENENG."**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 21 Desember 2023  
 Prodi  
  
 D. Rahmi Hadi Imawan, Lc., M.Kom.L, Ph.D



**Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala SDN  
Jumeneng**



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI JUMENENG**

*سیدان سمبرادی ملاتی سیمان یogyakarta*

Sayidan, Sumberadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55288

Telepon (0274) 8809103, Faksimile (0274) -

Laman: [sdjumenengmlati.blogspot.com](http://sdjumenengmlati.blogspot.com) Surel: [sdjumeneng@gmail.com](mailto:sdjumeneng@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**  
**No. 016/SDJ/IV/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sudarini, S.Pd  
NIP : 19660330 198604 2 002  
Pangkat / Gol : Pembina, IV/a  
Unit Kerja : SD Negeri Jumeneng Mlati

Memberikan keterangan bahwa :

Nama : Rahmi Irfana  
NIM : 21913107  
Program Studi : Ilmu Agama Islam Program Magister, Universitas Islam Indonesia  
Topik Penelitian : EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED  
LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATA PELAJARAN PAI  
KELAS 5 DI SD N JUMENENG

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Jumeneng dari tanggal 13 Februari sampai dengan 5 Maret 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jumeneng, 29 April 2024  
Kepala Sekolah,  
  
Sudarini, S.Pd  
Pembina, IV/a  
NIP. 19660330 198604 2 002