

Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memahami Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 33 Palembang

Shinta Wulandari¹, Misdalina², Tanzimah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
Jl. Jend A. Yani Lrg Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang
shintamonde4@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the influence of the problem-based learning model on the creative thinking ability of students in understanding mathematics learning grade V SDN 33 Palembang. The research method used is quantitative type of experiment with the form of true experimental design and posttest only control design. The population in this study amounted to 112 students consisting of class V A which amounted to 29 students as an experimental class, V B which amounted to 28 students as a control class, V C which amounted to 27 students, and V D which amounted to 28 students. The sample in this study used a simple random sampling technique. Data collection techniques using tests and documentation. Data analysis techniques use t tests (independent sample t test). From the results of research data processing with the help of the SPSS application, a value of $t_{count} = 5.112$ and a value of $t_{table} = 1.673$ with $\alpha = 0.05$ and $df = 55$, then $5.112 \geq 1.673$ thus $t_{count} \geq t_{table}$. In accordance with the prerequisites of the hypothesis test, the H_0 is rejected and H_a accepted. This shows that there is an influence of the problem-based learning model on the creative thinking ability of students in understanding grade V mathematics learning at SDN 33 Palembang.

Keywords: Problem Based Learning, Creative Thinking Ability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika kelas V SDN 33 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis eksperimen dengan bentuk desain true experimental design dan rancangan penelitian posttest only control design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 112 siswa yang terdiri dari kelas V A yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen, V B yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol, V C yang berjumlah 27 siswa, dan V D yang berjumlah 28 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji t (independent sample t test). Dari hasil pengolahan data penelitian dengan berbantuan aplikasi SPSS diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,112$ dan nilai $t_{tabel} = 1,673$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 55$, maka $5,112 \geq 1,673$ dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sesuai dengan prasyarat uji hipotesis maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika kelas V SDN 33 Palembang.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Kemampuan Berpikir Kreatif

Copyright (c) 2023 Shinta Wulandari, Misdalina, Tanzimah

Corresponding author: Shinta Wulandari

Email Address: shintamonde4@gmail.com (Jl. Jend A. Yani Lrg Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang)

Received 23 June 2023, Accepted 25 June 2023, Published 1 July 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan yang di perlukan dirinya dan masyarakat” (Pristiwanti, dkk. 2022). Pendidikan di sekolah

dasar memiliki tujuan untuk memberikan bekal dan kemampuan dasar pada siswa baik itu dari memulai mengerti huruf dan angka, pengetahuan, keterampilan dasar yang dapat bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya untuk bekal kejenjang sekolah selanjutnya. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan siswa untuk fokus pada pembelajaran yang di sampaikan guru sehingga siswa timbul minat belajar.

Proses pembelajaran harus fokus kepada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktifitas belajar, dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan (Anggraeni, dkk. 2018:55). Berdasarkan uraian disamping proses pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru yang saling bertukar informasi di suatu lingkungan belajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dengan siswa diminta untuk berfikir kreatif (Anggraeni, dkk. 2018:55).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan gagasan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Astuti, dkk. 2018:160). Kemampuan berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian atau orisinalitas (originality), dan merinci atau elaborasi (elaboration). Berfikir kreatif adalah sebuah pemikiran yang dapat menciptakan gagasan yang baru sedangkan dalam pembelajaran matematika berfikir kreatif sangat dibutuhkan siswa dalam memecahkan masalah terutama dalam mengerjakan soal.

Matematika merupakan sebuah cabang dari pengetahuan eksak dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungan, ide-ide, struktur dan hubungan yang diatur menurut urutan yang logis tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep yang mulai dari unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema dan terbagi ke dalam bidang aljabar, analisis dan geometri (Hamzah dan Muhlisraini 2014:58).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu dipelajari dari setiap jenjang yaitu mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi agar peserta didik mampu berpikir analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Zulfa, dkk. 2022:812). Menurut Sari, dkk. (2022:239) penerapan pembelajaran matematika yaitu melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan, grafik peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Indikator berpikir kreatif yaitu merupakan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran

(fluency), keluwesan (flexibility), keaslian atau orisinalitas (originality), dan merinci atau elaborasi (elaboration) (Astuti, dkk. 2018:160). Berpikir kreatif adalah sebuah pemikiran yang dapat menciptakan gagasan yang baru, di dalam pembelajaran matematika berpikir kreatif sangat dibutuhkan siswa dalam memecahkan masalah terutama dalam mengerjakan soal. Menurut Sari, dkk. (2022:240) model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kreatif dan kemampuan menyelesaikan permasalahan serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensi dari mata pelajaran. (Isrok'atun & Rosmala, 2019) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan istilah lain dari pembelajaran berbasis masalah yang menitik beratkan pada adanya suatu permasalahan yang siswa hadapi dalam pembelajaran.

Model *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2020). Model *problem based learning* diharapkan menjadi solusi dalam memecahkan masalah melalui kemampuan berpikir kreatif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Yufita Sari, 2020) dimana hasil penelitiannya bahwa model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika kelas V. Selanjutnya penelitian oleh (Astuti, 2018) dimana hasil penelitiannya bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika. Selanjutnya penelitian oleh (Marda Novellia, 2018) dimana hasil penelitiannya bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Penelitian akan ini dilakukan dengan model *problem based learning* dimana manfaat dan kelebihan model ini adalah siswa dihadapkan pada masalah nyata yang membutuhkan pemahaman konsep tertentu untuk memecahkannya. Dalam proses memecahkan masalah, siswa akan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang relevan dengan masalah tersebut. Hal ini memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam konteks yang lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika kelas V SDN 33 Palembang.

METODE

Metode penelitian adalah proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2022, p. 1). Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2022, p. 111) metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel

independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Jenis penelitian ini true experimental design dengan bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest-only control group design*. Dalam rancangan *posttest-only control group design* digunakan dua kelas sebagai subjek penelitian. Rancangan perlakuan yang peneliti lakukan yaitu pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan *problem based learning* dan terakhir pemberian posttest berupa soal materi bangun ruang pada masing-masing kelas yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas yang diberi perlakuan model *problem based learning* dan kelas tanpa diberi perlakuan model *problem based learning*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022, p. 130). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 112 siswa. sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2022, p. 133). Pengambilan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel yang dilakukan acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 57 siswa yang terdiri dari kelas V A sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol berjumlah 27 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan 2 macam yaitu tes dan dokumentasi. Menurut (Sudaryono, 2018, p. 218) tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis bentuk esai yang terdiri dari 10 soal. Tes digunakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa materi bangun ruang. Menurut (Sudaryono, 2018, p. 219) dokumentasi yaitu ditunjukkan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dapat disimpulkan bahwa pengumpulan data yaitu dengan mengimpun dan menganalisis dokumentasi yang ada di tempat penelitian.

Teknik validasi instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Menurut (Sudaryono, 2018, p. 301) validitas yaitu suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana test telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrument yang valid jika mempunyai validitas yang tinggi sebaliknya jika instrument yang kurang valid berarti mempunyai validitas yang rendah. Berdasarkan hasil analisis uji validitas dari 15 soal yang telah diuji cobakan kepada 16 siswa soal tersebut dinyatakan 11 valid dan 4 tidak valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka 11 soal tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya Menurut (Sugiyono, 2022, p. 322) reabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama. Suatu tes dikatakan memiliki taraf

kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, dan apabila suatu data benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kali saja diambil uji akan tetap menghasilkan hasil yang sama. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{hitung} yang didapatkan adalah 0,86 dan nilai r_{tabel} yang telah ditetapkan yaitu 0,49. Sehingga dari 11 butir soal memperoleh hasil reabilitas yang tinggi.

Selanjutnya menurut (Rahman & Nasryah, 2019) bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (Diffuculty index) Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0 indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal-soal yang dianggap baik, yaitu soal-soal sedang, adalah soal-soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,30 sampai dengan 0,70. Hasil perhitungan dari 11 soal yang diuji cobakan kepada 16 siswa didapatkan semua soal masuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa indeks kesukaran yang dihasilkan termasuk dalam kategori baik.

Selanjutnya menurut (Rahman & Nasryah, 2019, p. 133) daya pembeda soal yaitu kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,40 sampai 0,70. Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pembeda bahwa 11 soal yang telah diuji cobakan kepada 16 siswa, 11 soal tersebut semuanya termasuk kedalam kategori baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument tes ini layak digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Sebelum dilakukan uji t (hipotesis) akan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang akan dibantu dengan program SPSS. Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terdistribusi normal atau tidak. Menurut Muwarni dalam (Nuryadi, dkk. 2017:80). Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *kolmogorov smirnov* berbantuan software SPSS 26. Kriteria pengujian dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan $> (\alpha = 0,05)$. Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan software SPSS 26 pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Test Of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	.125	28	.200
	Kelas Kontrol	.137	29	.173

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelaas eksperimen yaitu 0,200 dan kelas kontrol yaitu 0,173 yang dimana

nilai tersebut melebihi nilai $\alpha=0,05$ sehingga $0,200 > 0,05$ dan $0,173 < 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa ada dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikarenakan pada data hasil posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data (Nuryadi, dkk. 2017:89). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Levene's of homogeneity of variance* berbantuan software SPSS 26. Uji homogenitas dinyatakan homogen apabila nilai signifikan $\geq (\alpha = 0,05)$. Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS 26 pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.032	1	55	.314

Berdasarkan tabel perhitungan uji homogenitas data dalam penelitian di atas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,314 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai signifikan $0,314 \geq 0,05$. Dari uji tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis dapat dinyatakan homogen.

Selanjutnya uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V SD N 33 Palembang. Uji analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data *posttest* dari kedua nilai rata-rata sampel yaitu grup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol yang bisa dicermati besar dampak keduanya, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis uji *independent sample t tes* dengan berbantuan aplikasi SPSS 26.

Menurut Nuryadi, dkk. (2017:108) uji *independent sample t tes* yaitu untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi/kelompok data yang independen. Hasil perhitungan uji Hipotesis pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variance		t-tes for Equality of Mean						
		F	Sig.	t	df	Sig 2-tailed	Mean difference	Std. error difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variance	1.0	.31	5.11	55	.000	23.818	4.65	14.4	33.1

Belajar Siswa	assumed	32	4	2				9	81	54
	Equal variance not assumed			5.125	54.437	.000	23.818	4.648	14.502	33.134

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas, diperoleh nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 5,112 dimana $t_{tabel} = 1,673$ dengan $Df = n - 2$ dimana $n = 57$ jadi $df = 55$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 5,112 \geq t_{tabel} = 1,673$ dan nilai signifikan adalah $0,314 > 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam memahami pembelajaran matematika kelas V SDN 33 Palembang. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dan kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 29 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan model Problem Based Learning, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas tanpa diberi perlakuan atau secara konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan cara memberikan tes (posttest) di akhir pertemuan tersebut, didapatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model Problem Based Learning memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan atau secara konvensional. Hal tersebut karena pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dapat membantu siswa lebih mudah dalam berpikir dan lebih kreatif dan juga dapat membantu siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah. Siswa belajar bekerja sama, saling mendengarkan, berbagi ide, dan menghargai pran serta orang lain. Selain itu model pembelajaran *problem based learning* dapat membantu siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, memberikan kepuasan mengemukakan pendapat, dan hal yang paling terpenting siswa dapat mengembangkan pola pikir mereka terutama dalam hal pengetahuan (Rahmayanti Dewi, 2020).

Bila dikaitkan dengan teori yang ada, model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kreatif dan kemampuan menyelesaikan permasalahan serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensi dari mata pelajaran (Sari, dkk. 2022:240). Sedangkan menurut (Isrok'atun & Rosmala, 2019) Problem Based Learning (PBL) merupakan istilah lain dari pembelajaran berbasis masalah yang menitik beratkan pada adanya suatu permasalahan yang siswa hadapi dalam pembelajaran. Penerapan model *problem based learning* pada pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (Fauzia, 2018). Sedangkan menurut (Vellisa Putri Irwan, 2020) *model problem based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata

bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dengan cara berdiskusi secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus membangun pengetahuan sendiri untuk memecahkan masalah.

Sedangkan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol merupakan pembelajaran secara konvensional yang masih terpusat pada guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu menjadikan guru sulit untuk mengetahui kemampuan siswa dikarenakan hubungan timbal balik yang terjadi hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa, sementara dari siswa ke guru dan dari siswa ke siswa hampir tidak ada. Peranan guru yang sangat dominan mengakibatkan kurang adanya respon yang baik secara tidak langsung melemahkan cara berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan skor rata-rata posttest yaitu sebesar 46,90 lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen dengan skor rata-rata yaitu sebesar 70,71.

KESIMPULAN

Berdasarkan data posttest yang telah dianalisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 70,71 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 49,90. Sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 5,112 dimana $t_{tabel} = 1,673$ dengan $Df = n - 2$ dimana $n = 57$ jadi $df = 55$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 5,112 \geq t_{tabel} = 1,673$ dan nilai signifikan adalah $0,314 > 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika kelas V SDN 33 Palembang.

REFERENCES

- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6 (2), 55.
- Astuti, W. P., Wahyudi, & Indarini, E. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (2), 159-166.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2019). Model-model Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Marda Novellia, S. C. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149-156.

- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (6), 7911-7915.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmayanti Dewi, R. G. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 85-92.
- Sari, Y., Asnawati, R., & Perdana, R. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economic Education and Entrepreneursip Journal*, 5 (2), 238-250.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudaryono. (2018). *Metedologi Penelian*. Depok: Pt Rajagrafindo Perseda.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Vellisa Putri Irwan, M. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097-2107.
- Wahyu Puji Astuti, W. E. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 159-166.
- Yufita Sari, R. A. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 238-250.
- Zulva, M., Turmuzi, M., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL), Berbantuan Media Si Bula (Stik Bilangan Bulat) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV SDN 18 Cakranegara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 812-813.