

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS X
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMA NEGERI 6 MEDAN T.A. 2025/2026**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Sarjana Pendidikan (S,Pd) Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh

PUSPITA ADELIA NPM. 2202060006



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Puspita Adelia
NPM : 2202060006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kestuma Nst, SS., M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Zulfikli Amin, M.Si.
2. Dr. Amini M.Pd.
3. Hotma Siregar, S.H., M.H.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Puspita Adelia
NPM : 2202060006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026

sudah layak disidangkan.

Medan, 14 April 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Hotma Siregar, S.H., M.H.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsuyushita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Puspita Adelia
NPM : 2202060006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026**” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Puspita Adelia
NPM: 2202060006

ABSTRAK

Puspita Adelia, 2202060006. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan. Sampel penelitian berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,769 yang menunjukkan hubungan yang kuat antara kedua variabel. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,591 menunjukkan bahwa sebesar 59,1% kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan sisanya sebesar 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, berpikir kreatif, Pendidikan Pancasila.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026”** dengan baik. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju era penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Sukarno dan Ibu Sri Wahyuni Regu selaku kedua orang tua yang teramat saya cintai, yang dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan kasih sayang tiada batas telah membesarkan, mendidik, serta mengiringi setiap langkah hidup saya sejak awal hingga sampai pada titik ini. Setiap lelah yang tak pernah terucap, setiap doa yang senantiasa dipanjatkan dalam diam, serta setiap pengorbanan yang dilakukan tanpa pamrih menjadi kekuatan terbesar bagi saya dalam menghadapi segala proses dan tantangan kehidupan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Agusani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Ryan Taufika S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Hotma Siregar S.H, M.H selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Afri Fahri Ikhtiar dan M. Ilmi Akbar selaku kedua adik yang teramat saya sayangi, yang senantiasa menjadi sumber semangat dan penguat langkah saya dalam setiap proses perjuangan ini. Terima kasih atas doa-doa tulus yang tak pernah putus, atas pengertian, kesabaran, serta dukungan yang kalian berikan.
8. Salsa Bila Adiba Bilqis, Violita Pramesha, dan Miftha Huljannah selaku sahabat saya selama di bangku perkuliahan yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.

Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, serta kenangan indah yang telah kita lalui bersama. Kehadiran kalian menjadi penyemangat tersendiri bagi saya hingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga persahabatan ini tetap terjalin dan terus berlanjut di masa yang akan datang.

9. Nazwa Priswita dan Viollen Villolainen selaku sahabat saya sejak bangku sekolah menengah atas yang selalu setia menemani dalam setiap proses kehidupan, baik dalam suka maupun duka. Terima kasih atas dukungan, doa, semangat, serta kebersamaan yang tak pernah putus hingga saat ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kekuatan bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan yang telah terjalin ini akan terus terjaga dan semakin erat di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, serta dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya. Semoga segala bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Medan, November 2025

Penulis

Puspita Adelia

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Pendidikan Pancasila.....	8
2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	13
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	17
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Konseptual	30
2.4 Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	36
3.5 Instrumen Penelitian.....	37
3.6 Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	44
4.1.1 Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian.....	47
4.1.2 Pengujian Persyaratan Data	48
4.1.3 Pengujian Hipotesis.....	51
4.2 Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif.....	16
Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran PBL.....	24
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	35
Tabel 3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket.....	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal	40
Tabel 3.7 Klasifikasi Reliabilitas	42
Tabel 4.1 Nilai Tes Siswa	45
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Siswa	46
Tabel 4.3 Hasil Skor Angket Variabel X	46
Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Variabel Y	46
Tabel 4.5 Uji Validitas Angket	48
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Angket	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	66
Lampiran 2	67
Lampiran 3	68
Lampiran 4	69
Lampiran 5	71
Lampiran 6	72
Lampiran 7	73
Lampiran 8	74
Lampiran 9	76
Lampiran 10	78
Lampiran 11	80
Lampiran 12	82
Lampiran 13	84
Lampiran 14	85
Lampiran 15	86
Lampiran 16	87
Lampiran 17	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sistematis yang dilakukan manusia untuk membangun ilmu dan mengembangkan pengetahuan seseorang. Ilmu pengetahuan sendiri terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Pada masa kini, perkembangan ilmu di Indonesia sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, terutama dalam menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan arus informasi yang begitu cepat. Kondisi ini sering menimbulkan kesenjangan pengetahuan dan ketimpangan dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sistem pendidikan memiliki peran penting sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan sekaligus menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses belajar mengajar menjadi inti dari aktivitas pendidikan, karena keberhasilan siswa dalam memahami materi sering kali menjadi penentu hasil akhir proses pendidikan tersebut.

Dalam proses pembelajaran, salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini tidak selalu identik dengan menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan bisa juga berupa kemampuan untuk mengembangkan ide atau memodifikasi gagasan yang telah ada sebelumnya. Munandar (2004) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru atau melihat hubungan

baru antara unsur, data, atau fenomena yang telah ada. Dalam kegiatan pembelajaran, guru

dapat menilai kemampuan berpikir kreatif siswa melalui jawaban, tugas, serta cara siswa menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan pemikiran yang fleksibel dan orisinal.

Pendidikan Pancasila sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah juga menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan sekolah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang produktif, berkarakter, dan layak berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Andini et al., 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran yang digunakan seharusnya tidak hanya memfokuskan pada hafalan materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif terhadap berbagai persoalan sosial di sekitarnya.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran di kelas sering kali masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional. Model ini cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maupun keterampilan pemecahan masalah. Padahal, model pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 6 Medan, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi

dari buku, sementara siswa tampak kurang fokus, berbicara dengan teman, bahkan sering izin keluar kelas dan tidak kembali. Kondisi ini menunjukkan rendahnya efektivitas pembelajaran serta kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa. Dampaknya, kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi rendah, terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya keberanian mengemukakan pendapat, serta jawaban siswa yang cenderung bersifat menghafal. Dengan demikian, penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 serta relevan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.

Model *Problem Based Learning* menekankan pembelajaran berbasis masalah melalui kerja kelompok, diskusi, dan presentasi hasil pemecahan masalah. Model ini memiliki dasar pemikiran dari tokoh-tokoh seperti John Dewey, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran, dan Jerome Bruner, yang memandang belajar sebagai proses aktif di mana siswa mengolah informasi sehingga dapat meningkatkan motivasi, retensi, dan pengembangan diri (Mayasari et al., 2016). Melalui penerapan PBL, siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, analitis, dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 6 Medan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X masih didominasi metode konvensional.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah.
3. Siswa belum terbiasa menghadapi permasalahan pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir kreatif dalam menemukan solusi.
4. Keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah.
5. Guru belum secara optimal menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, seperti model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, maka peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Medan.
2. Penelitian hanya berfokus pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Variabel yang diteliti adalah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti dibatasi pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) dalam konteks pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 6 Medan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Negeri 6 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi rekomendasi dan inspirasi untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian ini dapat membantu guru meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa didorong untuk berpikir analitis dan kreatif, berkolaborasi, dan memecahkan permasalahan nyata. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif, rasa percaya diri, dan keterampilan komunikasi siswa dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran inovatif. Sekolah dapat menjadikan temuan penelitian sebagai dasar evaluasi dan pengembangan kurikulum serta pelatihan guru dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi empiris untuk penelitian yang relevan pada bidang pembelajaran berbasis masalah dan kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan untuk memperluas kajian ke variabel lain, jenjang pendidikan lain, atau mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pendidikan Pancasila

A. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila (Ibda, 2012). Sebelum kurikulum merdeka, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Perubahan nama tersebut tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Pada Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SMK Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen Pancasila, Undang-undang Dasar Negara

Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik

Indonesia. Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*) (Kemendikbudristek, 2022).

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa: Pendidikan Pancasila mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: perilaku yang memancarkan iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama; perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab; perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang memiliki beragam agama, kebudayaan, dan kepentingan; perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan, sehingga perbedaan pemikiran, pendapat maupun kepentingan diatasi melalui musyawarah dan mufakat; dan perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Pada Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SMK tertulis tujuan Pendidikan Pancasila secara umum. Pada Kurikulum Merdeka setelah mempelajari Pendidikan Pancasila, diharapkan peserta didik mampu:

- 1) Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai megara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.

- 2) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila. serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta mnyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global.
- 4) Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membeda- bedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan), status sosial-ekonomi, dan penyandang disabilitas.
- 5) Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk menjaga lingkungannya, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

B. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dalam UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan juga termuat dalam SK Dirjen Dikti No.38/Dikti/ Kep./2003, dijelaskan bahwa tujuan pendidikan Pancasila mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan terwujud dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat majemuk yang beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan,

sehingga perbedaan pemikiran, diarahkan pada perilaku yang mendukung upaya terwujudnya keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Tujuan pendidikan diartikan sebagai seperangkat tindakan intelektual penuh tanggung jawab yang berorientasi pada kompetensi mahasiswa pada bidang profesi masing-masing. Kompetensi lulusan pendidikan Pancasila adalah seperangkat tindakan intelektual penuh tanggung jawab sebagai seorang warga negara dalam memecahkan berbagai masalah dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan menerapkan pemikiran yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Sifat intelektual tersebut tercermin pada kemahiran, ketepatan dan keberhasilan bertindak, sedangkan sifat penuh tanggung jawab diperlihatkan sebagai kebenaran tindakan ditilik dari aspek iptek, etika ataupun keputusan agama serta budaya.

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menghasilkan mahasiswa yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan sikap dan perilaku: (1). Memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab sesuai dengan hati nuraninya, (2). Memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya, (3). Mengenal perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta, (4). Memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.

C. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, setiap warga negara perlu diarahkan menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*) sehingga dapat memahami negara dan bangsa Indonesia, memiliki kepribadian Indonesia, memiliki rasa kebangsaan Indonesia, dan mencintai tanah air. Dengan demikian, warga negara Indonesia dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara, turut aktif membentengi masyarakat, bangsa, dan negara dari berbagai ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan yang akan merusak ketahanan bangsa dan negara Indonesia.

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen (1) Pancasila, (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, (3) Bhinneka Tunggal Ika, dan (4) Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam upaya meningkatkan keyakinan dan pemahaman filosofi bangsa, perlu dilakukan perbaikan baik dalam hal konten maupun proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang di dalamnya terkandung karakter, literasi, numerasi, dan kecakapan abad ke-21 yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan zaman. Karakteristik Pendidikan Pancasila dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan, untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.

2. Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945), semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
3. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.
4. Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
5. Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

A. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam. Dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya (Putra et al., 2012).

Coon & Mitterer berpendapat bahwa berpikir kreatif atau kreativitas merupakan aktivitas memecahkan masalah yang dilakukan melalui proses eksperiensial secara tidak sadar di dalamnya tercakup kelancaran dalam menghasilkan sejumlah ide, keluwesan, menggunakan waktu dalam menghasilkan beragam jenis solusi, dan kebaruan ide atau solusi yang dihasilkan. Solusi dan ide bersifat baru dan segar memerlukan beberapa tahapan (Haryanti & Saputra, 2019).

Khoiriyah & Husamah (2018) mengungkapkan "*Creative thinking skills are an important aspect to create and find ideas to solve the problem*" yang artinya keterampilan berpikir kreatif merupakan aspek penting untuk menciptakan dan menemukan ide-ide untuk memecahkan masalah. Dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif ini sangat diperlukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan.

Menurut Harriman dalam Girin Dani et al. (2022), berpikir kreatif adalah berpikir yang mencoba menciptakan ide-ide baru. Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai aktivitas mental yang digunakan seseorang untuk mengkonstruksi ide atau gagasan baru. Oleh karena itu, berpikir kreatif termasuk dalam ranah kognitif.

Krulik dalam Ramadhani (2017) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai pemikiran yang original dan menghasilkan suatu hasil yang kompleks, yang meliputi merumuskan ide-ide, menghasilkan ide-ide baru, dan menentukan keefektifannya. Kemampuan berpikir kreatif dipandang penting dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan memiliki banyak cara dalam menyelesaikan ragam persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang

berbeda. Pentingnya berpikir kreatif menurut Munandar dalam Nada et al. (2018) didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan kreatif menjadikan seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri, kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya, mampu memberi kepuasan pada individu dan berpikir kreatif juga menjadikan seseorang dapat melihat beragam kemungkinan menyelesaikan masalah.

Pengembangan instrumen penilaian berpikir kreatif dapat dilakukan melalui beberapa tahapan. Menurut Drapeau (2014), langkah pengembangan instrumen penilaian berpikir kreatif dapat dilakukan melalui tiga tahapan di antaranya: 1) memadukan definisi operasional kreativitas dengan isi mata pelajaran yang diajarkannya; 2) mengidentifikasi tujuan pembelajaran kreativitas; dan 3) menyusun rubrik penilaian. Instrumen penilaian tersebut masih bersifat umum sehingga pada tahapan ketiga dapat diperluas dengan langkah penilaian autentik. Abidin berpendapat bahwa pengembangan penilaian berpikir kreatif dilakukan melalui lima tahapan yaitu: 1) menentukan standar yang akan diukur; 2) menetapkan konstruk yang akan dinilai; 3) menetapkan tugas autentik yang akan dikerjakan siswa; 4) mengembangkan kriteria penilaian; dan 5) menyusun rubrik penilaian (Haryanti & Saputra, 2019).

B. Indikator Berpikir Kreatif

Susanto dalam Safaria & Sangila (2018) menyatakan kemampuan berpikir kreatif seseorang didasarkan pada empat indikator yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), kelenturan berpikir (*flexibility*), keaslian berpikir (*originality*) dan

elaborasi (*elaboration*). Kelancaran berpikir terkait dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan. Kelenturan berpikir artinya kemampuan dalam melihat permasalahan dari berbagai macam sudut pandang atau alternatif jawaban. Keaslian berpikir dilihat berdasar orisinalitas ide atau gagasan yang dihasilkan, sehingga dapat mengukur kebaruan ide. Elaborasi merupakan pendukung dari ketiga indikator, yaitu kemampuan dalam memperinci gagasan. Pengembangan gagasan dilakukan agar gagasan semakin luas dan mendalam.

Guilford dalam Runisah et al. (2016) mengidentifikasi komponen berpikir divergen (*divergent production*) yang meliputi kefasihan (*fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan banyak gagasan; fleksibilitas (*flexibility*), yaitu kemampuan menghasilkan berbagai jenis gagasan dari sudut pandang yang berbeda; orisinalitas (*originality*), yaitu kemampuan menghasilkan gagasan yang tidak lazim; serta elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan menambahkan dan mengembangkan gagasan. Selain itu, Guilford juga menekankan pentingnya kepekaan terhadap masalah (*sensitivity to problems*) dan evaluasi dalam membangun serta menilai gagasan kreatif.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Rahmazatullaili et al. (2017) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat diukur berdasarkan indikator kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Deskripsi Indikator
Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
Kelenturan (<i>flexibility</i>)	Kemampuan untuk mengemukakan bermacam

	macam pemecahan
Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan memberikan gagasan yang relatif baru dan jarang diberikan kebanyakan orang
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Kemampuan merinci secara detail jawaban yang dibuat

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

A. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang sering diterapkan dan lebih menekankan pada pembentukan kompetensi peserta didik terutama pada abad 21. Menurut Komalasari dalam Prasetyo (2022) *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kreatif dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Model pembelajaran ini digunakan guru dalam mengaktifkan peran peserta didik untuk menyusun pengetahuannya dalam memahami konsep materi pembelajaran.

Strobel dan Van Barneveld mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang ideal yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik menentukan solusi terhadap permasalahan nonrutin. Selama proses PBL, peserta didik dapat bekerja sama untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang kompleks (Ulger, 2018).

Menurut Yuliasari (2017) *Problem Based Learning* merupakan suatu model yang dimulai dengan menghadapkan siswa pada masalah keseharian yang

nyata atau masalah yang disimulasikan sehingga siswa diharapkan menjadi terampil dalam memecahkan masalah.

Menurut Arends (2007), *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep-konsep esensial dari suatu mata pelajaran. PBL digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam situasi yang berorientasi pada masalah, termasuk kemampuan belajar bagaimana cara belajar (*learning how to learn*).

Sedangkan Kamdi berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah (Eko Prianto, 2021).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Wijanarko et al., 2022). Dengan model pembelajaran ini, dalam kelompok diskusi terdiri dari siswa yang pandai, sedang atau lemah, dan masing-masing siswa merasa cocok satu sama lain. Sehingga, para siswa dapat meningkatkan pikiran kritisnya, kreatif, dan menumbuhkan rasa sosial yang tinggi. Selain itu, siswa dapat bekerja sama dalam

suatu kelompok, menjadi pendengar yang baik, dapat memberikan penjelasan kepada teman sekelompok, berdiskusi, mendorong teman lain untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman lain, dan sebagainya.

Problem Based Learning (PBL) dibentuk untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam berpikir mereka dan keterampilan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang dihadapi, mengamati serta mempelajari tugas dan peran orang yang lebih dewasa dan menjadi seorang pelajar yang mandiri dalam kehidupannya. Model pembelajaran ini menyediakan sebuah solusi dan langkah-langkah yang menarik bagi seorang guru yang menginginkan sebuah kemajuan yang tentunya melebihi pendekatan-pendekatan yang sudah ada dan lebih berpusat pada peran seorang guru dan model ini lebih mengajak siswa untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif daripada model-model pembelajaran yang ada, karena model ini berpusat pada seorang peserta didik (Nul Hakim, 2022).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan permasalahan sehari-hari sehingga peserta didik dapat berpikir kreatif dan terampil dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

B. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tujuan pembelajaran dalam model *Problem Based Learning* (PBL) berdasarkan masalahnya ada tiga hal. Pertama, tujuan dari sebuah model pembelajaran PBL ini adalah membantu siswa untuk mengembangkan

keterampilan-keterampilan mereka dalam penyelidikan serta pemecahan masalah. Kedua, memberikan kesempatan lebih kepada peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari dan juga peran orang yang lebih dewasa, dan memungkinkan peserta didik untuk lebih meningkatkan kemandirian mereka terkait dengan kemampuan berpikir mereka dan menjadi seorang peserta didik yang mandiri.

Adapun tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Rusman (2011) yaitu penguasaan dalam sebuah isi pembelajaran yang berasal dari disiplin heuristik/menyeluruh dan serta dalam hal pengembangan keterampilan dalam hal pemecahan sebuah masalah. PBL juga sangat berhubungan erat dengan belajar untuk menghadapi kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan dalam memaknai sebuah informasi, kolaborasi dengan sesama dan belajar bersama tim, serta keterampilan untuk berpikir yang reflektif serta evaluatif. Sedangkan Trianto dalam Nul Hakim (2022) menyatakan bahwa tujuan PBL yaitu membantu peserta didik untuk lebih mengembangkan keterampilan mereka dalam berpikir dan juga keterampilan untuk mengatasi sebuah masalah yang dihadapi, mempelajari peran orang yang lebih dewasa yang nyata dan menjadi sebagai seorang pembelajar yang mampu berperilaku mandiri.

C. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran *Problem Based Learning*/PBL merupakan suatu metodologi pembelajaran yang berfungsi sebagai solusi instruksional terhadap permasalahan dalam proses belajar. Tujuan utama PBL adalah meningkatkan kualitas

pembelajaran melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah. Secara umum, PBL memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada masalah, yakni peserta didik memulai proses pembelajaran dengan menghadapi simulasi masalah yang autentik dan bersifat tidak terstruktur. Materi dan keterampilan yang dipelajari diorganisasikan berdasarkan masalah, bukan melalui daftar topik yang hierarkis. Dengan demikian, terdapat hubungan timbal balik antara pengetahuan dan permasalahan yang dihadapi. Proses konstruksi pengetahuan dirangsang oleh masalah dan kemudian diterapkan kembali dalam konteks masalah tersebut.
- 2) Berpusat pada peserta didik, karena pendidik tidak mendominasi atau menentukan secara sepihak proses pembelajaran. Peserta didik memiliki ruang yang luas untuk menentukan arah belajarnya.
- 3) Mendorong pembelajaran mandiri, baik secara individual maupun kolaboratif. Peserta didik bertanggung jawab untuk mengidentifikasi isu-isu pembelajaran, merumuskan strategi belajar melalui penilaian diri dan penilaian teman sebaya, serta mengakses sumber-sumber belajar secara mandiri. Pemberian tugas wajib oleh pendidik jarang dilakukan.
- 4) Bersifat reflektif, di mana peserta didik diharapkan mampu memantau pemahamannya sendiri dan menyesuaikan strategi belajar berdasarkan refleksi tersebut.
- 5) Tutor berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai penyampai pengetahuan. Tutor bertugas mendukung dan memodelkan proses penalaran, memfasilitasi dinamika kelompok serta interaksi interpersonal, menggali pengetahuan

peserta didik secara mendalam, dan tidak memberikan jawaban langsung atau menyisipkan konten secara eksplisit.

D. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

- 1) Orientasi siswa pada masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlihat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses proses yang mereka gunakan.

Secara ringkas, kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang

ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Proses tersebut dilakukan dalam tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran PBL

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 Orientasi siswa kepada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih
Fase 2 Mengorganisasikan siswa	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagi tugas dengan teman
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari / meminta kelompok presentasi hasil kerja

Secara umum, proses pembelajaran dalam PBL dilaksanakan melalui tahapan-tahapan berikut:

- 1) Pembelajaran dimulai dalam kelompok kecil beranggotakan lima hingga delapan peserta didik, yang secara bersama-sama mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang diberikan. Pada tahap ini, peserta didik mendefinisikan dan membatasi ruang lingkup masalah, menetapkan tujuan

pembelajaran, mengidentifikasi pengetahuan awal, merumuskan hipotesis atau dugaan awal, serta menentukan kebutuhan belajar dan pembagian tugas.

- 2) Tahap belajar mandiri, di mana peserta didik secara individual mencari, mengumpulkan, dan mempelajari berbagai sumber belajar yang relevan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya, peserta didik menyiapkan laporan atau hasil temuan untuk disampaikan kepada kelompok.
- 3) Tahap berbagi dan diskusi kelompok, yaitu peserta didik mempresentasikan hasil belajar masing-masing, kemudian mengkaji kembali permasalahan awal dengan mempertimbangkan informasi baru yang telah diperoleh. Pada tahap ini, hipotesis dapat diperbarui, diperluas, atau ditolak berdasarkan hasil pembelajaran.
- 4) Tahap integrasi dan penyimpulan, biasanya dilakukan pada akhir periode pembelajaran (umumnya satu minggu). Pada tahap ini, peserta didik merangkum, mengintegrasikan, dan menyintesis seluruh hasil belajar untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap permasalahan.

E. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Sanjaya dalam Rakhmawati (2021) kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk

belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

2. Dengan *Problem Based Learning* (PBL) akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa belajar memecahkan suatu masalah maka siswa akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
3. Membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar.

Menurut Yulianti & Gunawan (2019) kelebihan model pembelajaran PBL sebagai berikut:

1. Pemecahan masalah dalam PBL cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa.
3. PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
4. Membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
5. Membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri.
6. Membantu siswa untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berpikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks.

7. PBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai siswa.
8. Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata.
9. Merangsang siswa untuk belajar secara kontinu.

Menurut Sanjaya dalam Rakhmawati (2021) kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1. Jika siswa tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba;
2. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran;
3. Pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang lama;
4. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model ini.

Menurut Yulianti & Gunawan (2019) kekurangan model pembelajaran PBL sebagai berikut:

1. Apabila siswa mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka siswa enggan untuk mencoba lagi.
2. PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.
3. Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang di pecahkan maka siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas sebagai sebuah model pembelajaran, PBL sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model PBL adalah membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan di luar sekolah, melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan

ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek.

Kekurangan dari model PBL adalah seringnya siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, selain itu juga model PBL memerlukan waktu yang relatif lebih lama dari pembelajaran konvensional serta tidak jarang siswa menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah. Di sini peran guru sangat penting dalam mendampingi siswa sehingga diharapkan hambatan-hambatan yang ditemui oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat diatasi.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana variabel-variabel yang diteliti telah dikaji oleh peneliti terdahulu, baik dari segi konsep, pendekatan metodologis, hingga hasil analisis yang diperoleh. Melalui proses ini, peneliti dapat membangun pemahaman yang lebih tajam terhadap topik yang diangkat, menghindari pengulangan yang bersifat redundan, serta membuka peluang untuk menjelajahi aspek-aspek baru yang belum banyak dikaji. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, sebagai berikut:

1. Nafizatunni'am et al. (2024) berjudul "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Biologi Siswa" menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mempunyai keterampilan berpikir kreatif lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut terlihat perbedaan yang signifikan nilai keterampilan berpikir kreatif antara kedua kelompok setelah pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Mann Whitney diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PBL terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Zulham et al. (2025) berjudul "Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" menunjukkan bahwa uji normalitas gain memiliki nilai signifikan pada tabel (0,246) lebih besar dari $\alpha = 0,05$ berarti data dinyatakan berdistribusi normal dan pada hasil uji one sample test menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig.(2-tailed) yaitu 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model Problem Based Learning (PBL) siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi pada siswa kelas VA SDN 34 Bara.
3. Arrafiq et al. (2024) yang berjudul "Model Pembelajaran Problem Based Learning Berpengaruh Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis Siswa SMAN 3 Bengkalis" menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai F sebesar 0,663 dan nilai signifikansi 0,420 ($p > 0,05$),

yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum intervensi PBL. Namun, pada posttest, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan PBL dan kelompok kontrol. Nilai F sebesar 101,119 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa PBL memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah perlakuan. Dengan kata lain, siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang jauh lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak mengikuti model tersebut.

4. Abdurrozak et al. (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas dengan perlakuan model PBL dengan rata-rata gain 0,30 lebih baik daripada kelas konvensional dengan rata-rata gain 0,28 secara signifikan. Hasil uji statistik ini sesuai dengan hipotesis yang berbunyi “Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model Problem Based Learning lebih baik daripada dengan menggunakan model konvensional”.

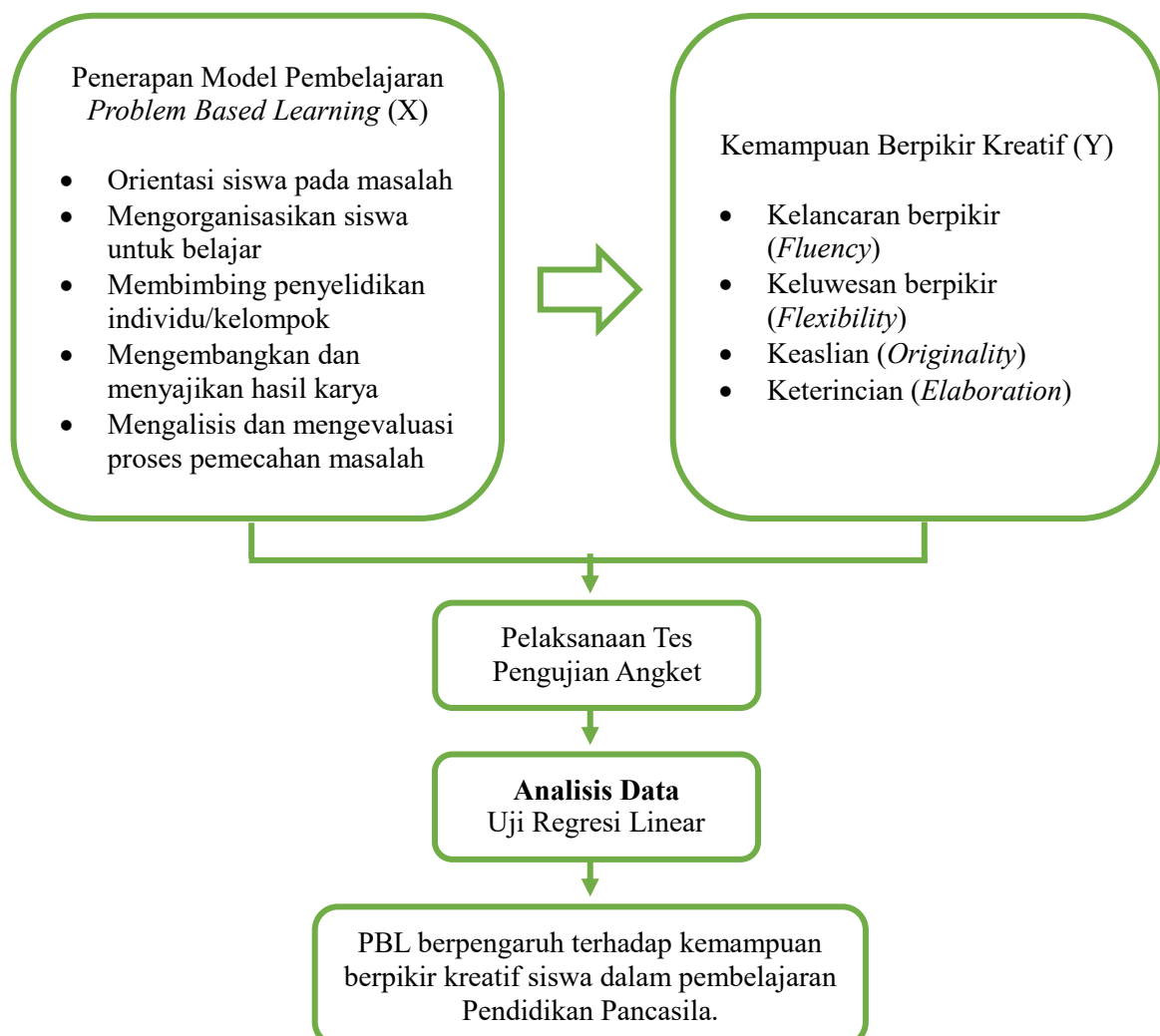
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual atau disebut juga kerangka konsep adalah kerangka berpikir yang memiliki fungsi untuk menjelaskan alur pemikiran yang terhubung antara konsep yang satu dengan konsep yang lain, dengan tujuan untuk memberikan suatu ilustrasi atau gambaran berupa asumsi yang terkait dengan

variabel-variabel yang akan diteliti nantinya. Dalam kerangka konsep telah disusun untuk menentukan pertanyaan yang akan dijawab dan bagaimana prosedur penelitian akan dilakukan untuk menemukan jawaban pertanyaan tersebut.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai variabel bebas (X) dengan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai variabel terikat (Y). Model ini menegaskan bahwa penerapan *Problem Based Learning* diyakini memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penelitian adalah:

- Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis besarnya pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa secara objektif dan terukur.

Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang bersifat numerik sehingga dapat dianalisis menggunakan teknik statistik secara sistematis dan terstruktur. Melalui pendekatan ini, hubungan antara variabel independen yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan variabel dependen yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dianalisis secara jelas menggunakan uji statistik, sehingga hasil penelitian tidak bersifat subjektif, melainkan berdasarkan data empiris yang dapat diuji kebenarannya.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Medan, yang beralamat di Jalan Ansari No. 34, Sei Rengas I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan					
		November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
1	Penyusunan Proposal						
2	Bimbingan Proposal						
3	Seminar Proposal						
4	Perbaikan Proposal						
5	Pelaksanaan Riset						
6	Pengelolaan Data						
7	Penyusunan Skripsi						
8	Bimbingan Skripsi						
9	Sidang Skripsi						

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	X-1	15	21	36
2	X-2	15	20	35
3	X-3	16	21	37
4	X-4	16	20	36
5	X-5	15	20	35
6	X-6	16	18	34
Jumlah Populasi				213

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, (Sugiyono, 2013).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	X-3	16	21	37

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013).

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini biasa disebut juga variabel eksogen. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat di sebut juga variabel indogen (Ridha, 2017).

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen atau variabel bebas adalah *Model Pembelajaran Problem Based Learning*, dan yang menjadi variabel dependen atau variabel terikat adalah *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*.

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan tentang bagaimana suatu variabel akan diukur dalam sebuah penelitian. Tujuannya adalah untuk menunjukkan cara pengukuran atau pengoperasionalan suatu konsep, sehingga konsep tersebut dapat diteliti atau diukur secara empiris. Adapun definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (X)	Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> adalah model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah autentik, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penyelidikan. Model	1) Orientasi masalah 2) Organisasi belajar 3) Penyelidikan 4) Penyajian hasil 5) Evaluasi

	ini juga mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian belajar, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa.	
Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)	Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide baru atau pendapat yang berkualitas untuk digunakan memecahkan masalah yang dihadapi.	1) <i>Fluency</i> (kelancaran) 2) <i>Flexibility</i> (keluwesan) 3) <i>Originality</i> (keaslian) 4) <i>Elaboration</i> (keterincian)

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian berfungsi sebagai pengukur variabel penelitian, baik kognitif maupun non-kognitif, untuk memastikan data empiris yang objektif dan sesuai tujuan. Selain itu, instrumen membantu menentukan sumber data, teknik pengumpulan, serta uji validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah:

1. Angket

Menurut Sugiyono (2013), angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik ini digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pendapat, sikap, atau persepsi responden terhadap suatu variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur variabel Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Melalui angket, peneliti memperoleh data yang bersifat kuantitatif sehingga dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh antar variabel yang diteliti.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
(X) Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	1. Orientasi siswa kepada masalah	1, 2	2
	2. Mengorganisasikan siswa	3, 4	2
	3. Membimbing penyelidikan	5, 6	2
	4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	7, 8	2
	5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	9, 10	2
Total			10
(Y) Kemampuan Berpikir Kreatif	1. Kelancaran (<i>Fluency</i>)	1, 2, 3	3
	2. Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	4, 5	2
	3. Keaslian (<i>Originality</i>)	6, 7	2
	4. Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	8, 9, 10	3
Total			10

2. Tes

Tes sebagai instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis yang berisi kumpulan pertanyaan, latihan, atau lembar kerja yang bertujuan mengukur keterampilan, kemampuan, atau bakat subjek penelitian, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Tes disusun berdasarkan kisi-kisi yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal

Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Siswa mampu menjelaskan secara rinci alasan pentingnya pengelolaan kebinekaan sebagai modal sosial bagi pembangunan nasional	C4	Uraian	1
Keluwasan (<i>Flexibility</i>)	Siswa mampu mengemukakan berbagai sudut pandang tentang peran toleransi dan gotong royong dalam mengelola kebinekaan	C4	Uraian	2
Keaslian (<i>Originality</i>)	Siswa mampu menciptakan gagasan atau ide baru yang kreatif untuk menjaga kebinekaan di media sosial	C6	Uraian	3
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Siswa mampu menyebutkan sebanyak mungkin contoh peran kebinekaan dalam kehidupan masyarakat yang mendukung pembangunan nasional	C3 – C4	Uraian	4
Elaborasi, Keluwesan	Siswa mampu menjelaskan hubungan antara gotong royong dan Ekonomi Pancasila serta menguraikan contoh penerapannya dalam kegiatan ekonomi masyarakat	C4 – C5	Uraian	5

3.5.1 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.5.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan guna mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya, apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar telah dapat mengukur apa yang perlu diukur. Uji ini dimaksudkan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Pada dasarnya, uji validitas mengukur sah atau tidaknya setiap pertanyaan/pernyataan yang digunakan dalam penelitian. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y
- X = skor item (butir soal/pernyataan)
- Y = skor total
- N = jumlah responden
- $\sum XY$ = jumlah hasil perkalian X dan Y
- $\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor item
- $\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

3.5.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh. Pada dasarnya, uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* dengan tingkat/ taraf signifikan yang digunakan. Tingkat/ taraf signifikan yang digunakan bisa 0,5, 0,6, hingga 0,7 tergantung kebutuhan dalam penelitian.

Rumus Cronbach's Alpha:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- α = koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha)
- k = jumlah butir soal
- σ_i^2 = varians skor tiap butir
- σ_t^2 = varians skor total

Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas $\alpha \geq 0,60$.

Tabel 3.7 Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses sistematis untuk mengolah, memeriksa, dan menginterpretasikan data mentah agar menjadi informasi yang bermakna dan dapat digunakan dalam pengambilan keputusan atau penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial, yang mengacu pada pengujian statistik hipotesis atau pengujian teori. Metode ini mengubah angka mentah menggunakan nilai numerik dan statistik deskriptif menjadi pengetahuan yang bermakna. Tujuannya untuk membuat prediksi kemungkinan hasil dari data yang dianalisis.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat sebelum dilakukan analisis statistik parametrik, khususnya pada uji regresi linear. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas dapat dilakukan dengan dua metode, yaitu *Kolmogorov–Smirnov* dan *Shapiro–Wilk*. Adapun rumus *Kolmogorov–Smirnov* adalah sebagai berikut:

$$D = \max | F_0(x) - F_t(x) |$$

Keterangan:

- D = nilai statistik *Kolmogorov–Smirnov*
- $F_0(x)$ = distribusi kumulatif data empiris
- $F_t(x)$ = distribusi kumulatif teoritis (normal)
- \max = nilai selisih terbesar antara $F_0(x) - F_t(x)$

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika Sig. > 0,05 → H₀ diterima (data berdistribusi normal)
- Jika Sig. < 0,05 → H₀ ditolak (data tidak berdistribusi normal)

Hasil uji normalitas ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan data dalam analisis lebih lanjut menggunakan regresi linear.

3.6.2 Uji Hipotesis

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Model persamaan regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y= variabel terikat
- X= variabel bebas
- a= konstanta (nilai Y jika X = 0)
- b= koefisien regresi (besarnya pengaruh X terhadap Y)

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan data berbentuk angka untuk dianalisis secara statistik dengan bantuan *software* SPSS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian berupa angket dan tes. Responden penelitian berjumlah 37 siswa kelas X SMA Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan memberikan instrumen kepada responden untuk diisi sesuai dengan kondisi sebenarnya, sehingga diperoleh data yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel independen berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (X) dan variabel dependen berupa kemampuan berpikir kreatif siswa (Y). Dalam penelitian ini, instrumen angket digunakan untuk mengukur kedua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y, sedangkan variabel Y juga didukung oleh instrumen tes sebagai penguatan data kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 4.1 Nilai Tes Siswa

Nama Siswa	Kode	Jenis Kelamin	Nilai
Adam Al-Katiri	X1	L	85
Ahmad Fahri	X2	L	70
Al Azzam Tri Arya	X3	L	65
Aliyya Syahada	X4	P	78
Alvin Pratama	X5	L	65
Ananda Ibrahim	X6	L	78
Aulia Rizky Hidayat	X7	L	75
Ayudia Syalsabila	X8	P	80
Azhara Zhafira Handana	X9	P	78
Bramudya Akmal Nasution	X10	L	80
Cantika Azura	X11	P	78
Dhaifa Jauzaa Indri	X12	P	82
Estu Zaki Hanif	X13	L	78
Evan Mikhail Siregar	X14	L	70
Fahkira Ailatul Selima Zulnavar	X15	P	70
Ghalaa	X16	P	65
Ghina Adzhura Nurdiansyah	X17	P	80
Habib Ar Rasyid	X18	L	80
Intan Nuraini Hanifah	X19	P	75
Intan Salsabil	X20	P	75
Junizar Dwi Ananda Br Hutagalung	X21	P	70
Khanza Safira Windi	X22	P	80
Muhammad Arfi Alhabsi Nasution	X23	L	80
Muhammad Azam	X24	L	75
Namira Athaya Aldrinov	X25	P	76
Nayla Muthia	X26	P	78
Putry Crisnadira	X27	P	80
Rainsyah Rasoki Akbar	X28	L	76
Raya Salsalina Br Ginting	X29	P	70
Rizky Aditya Sinaga	X30	L	75
Sahfiera Dwi Pasyanda	X31	P	80
Salsabila Putri	X32	P	85
Shazia Almaira	X33	P	70
Sri Mulyani Hartati	X34	P	82
Tatum Rianti	X35	P	85
Ziyad Fayad Al-Habsyi	X36	L	65
Dinda Aulia	X37	P	65
Total			2799
Rata-rata			75,65

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Siswa

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
65 – 69	Sangat Rendah	6	16,22%
70 – 74	Rendah	7	18,92%
75 – 79	Sedang	12	32,43%
80 – 84	Tinggi	9	24,32%
85 – 89	Sangat Tinggi	3	8,11%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel distribusi di atas, diperoleh bahwa sebanyak 6 siswa (16,22%) berada pada kategori sangat rendah, sebanyak 7 siswa (18,92%) berada pada kategori rendah, sebanyak 12 siswa (32,43%) berada pada kategori sedang, sebanyak 9 siswa (24,32%) berada pada kategori tinggi, dan sebanyak 3 siswa (8,11%) berada pada kategori sangat tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan siswa dalam materi yang diujikan masih berada pada tingkat yang cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan agar lebih banyak siswa mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 4.3 Hasil Skor Angket Variabel X

Item	Skala Likert								Jumlah	
	SS (4)		S (3)		TS (2)		STS (1)			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
P1	20	54,1%	17	45,9%	0	0%	0	0%	37	100%
P2	5	13,5%	30	81,1%	2	5,4%	0	0%	37	100%
P3	6	16,2%	29	78,4%	2	5,4%	0	0%	37	100%
P4	3	8,1%	33	89,2%	1	2,7%	0	0%	37	100%
P5	12	32,4%	25	67,6%	0	0%	0	0%	37	100%
P6	19	51,4%	18	48,6%	0	0%	0	0%	37	100%
P7	5	13,5%	32	86,5%	0	0%	0	0%	37	100%
P8	1	2,7%	9	24,3%	26	70,3%	1	2,7%	37	100%
P9	1	2,7%	12	32,4%	24	64,9%	0	0%	37	100%
P10	10	27%	27	73%	0	0%	0	0%	37	100%

Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Variabel Y

Item	Skala Likert								Jumlah	
	SS (4)		S (3)		TS (2)		STS (1)			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
P1	18	48,6%	19	51,4%	0	0%	0	0%	37	100%
P2	2	5,4%	30	81,1%	5	13,5%	0	0%	37	100%
P3	0	0%	3	8,1%	34	91,9%	0	0%	37	100%
P4	19	51,4%	18	48,6%	0	0%	0	0%	37	100%
P5	21	56,8%	15	40,5%	1	2,7%	0	0%	37	100%
P6	8	21,6%	29	78,4%	0	0%	0	0%	37	100%
P7	0	0%	5	13,5%	25	67,6%	7	18,9%	37	100%
P8	18	48,6%	19	51,4%	0	0%	0	0%	37	100%
P9	4	10,8%	33	89,2%	0	0%	0	0%	37	100%
P10	12	32%	24	65%	1	2,7%	0	0%	37	100%

4.1.1 Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan data penelitian. Analisis ini mencakup nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Model_PBL	37	26	36	31.38	2.596
Kemampuan_Berpikir_Kreatif	37	28	37	32.54	2.399
Valid N (listwise)	37				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif di atas, variabel Model Pembelajaran PBL memperoleh nilai *mean* sebesar 31,38 dengan standar deviasi 2,596. Sementara itu, variabel Kemampuan Berpikir Kreatif memperoleh nilai *mean* sebesar 32,54 dengan standar deviasi 2,399.

Nilai rata-rata kedua variabel menunjukkan kecenderungan berada pada kategori sedang menuju tinggi, dengan standar deviasi yang relatif kecil, sehingga mengindikasikan bahwa data memiliki tingkat penyebaran yang homogen.

4.1.2 Pengujian Persyaratan Data

4.1.2.1 Uji Validitas

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment (Pearson)*, yaitu dengan mengkorelasikan skor masing-masing item pernyataan dengan skor total. Uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.

Tabel 4.5 Uji Validitas Angket

Model Pembelajaran PBL (X)			
Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0,748	0,497	☑ Valid
P2	0,701	0,497	☑ Valid
P3	0,716	0,497	☑ Valid
P4	0,716	0,497	☑ Valid
P5	0,654	0,497	☑ Valid
P6	0,583	0,497	☑ Valid
P7	0,654	0,497	☑ Valid
P8	0,700	0,497	☑ Valid
P9	0,687	0,497	☑ Valid
P10	0,516	0,497	☑ Valid
Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)			
Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0,776	0,497	☑ Valid
P2	0,619	0,497	☑ Valid
P3	0,653	0,497	☑ Valid
P4	0,618	0,497	☑ Valid
P5	0,560	0,497	☑ Valid
P6	0,502	0,497	☑ Valid
P7	0,694	0,497	☑ Valid
P8	0,612	0,497	☑ Valid
P9	0,612	0,497	☑ Valid
P10	0,661	0,497	☑ Valid

Berdasarkan hasil analisis uji validitas menggunakan korelasi *Pearson* dengan jumlah responden sebanyak 16 orang, pada angket variabel X dan variabel Y diperoleh bahwa seluruh item pernyataan (P1–P10) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,497) pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, masing-masing item menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

4.1.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* melalui aplikasi SPSS versi 26 terhadap 20 butir pernyataan yang diujikan kepada 16 responden.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.830	10

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.862	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, diketahui bahwa angket variabel X memperoleh nilai sebesar 0,830 dengan jumlah item sebanyak 10. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas pada

angket variabel Y memperoleh nilai sebesar 0,862 dengan jumlah item sebanyak 10. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua instrumen penelitian berada pada kategori reliabel tinggi, karena telah memenuhi kriteria reliabilitas dengan nilai di atas batas minimum 0,60.

Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Angket

No	Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
1	Model Pembelajaran PBL (X)	10	0,83	Sangat Tinggi	Reliabel
2	Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)	10	0,86	Sangat Tinggi	Reliabel

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen penelitian ini memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

4.1.2.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 26.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model_PBL	.108	37	.200 [*]	.963	37	.254
Kemampuan_Berpikir_Kreatif	.134	37	.092	.957	37	.165

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai signifikansi untuk variabel X sebesar 0,200 dan untuk variabel Y diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,092. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh nilai signifikansi pada kedua variabel menunjukkan angka lebih besar dari 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data variabel Model Pembelajaran PBL (X) dan Kemampuan Berpikir Kreatif (Y) dalam penelitian ini berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu uji regresi linier.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.769 ^a	.591	.580	1.555	.591	50.634	1	35	.000

a. Predictors: (Constant), Model_PBL

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Model Summary*, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,769, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara Model Pembelajaran PBL dengan Kemampuan Berpikir Kreatif. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,591 mengindikasikan bahwa sebesar 59,1% variasi Kemampuan Berpikir Kreatif dapat dijelaskan oleh Model Pembelajaran PBL, sedangkan sisanya sebesar 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	122.508	1	122.508	50.634	.000 ^b
	Residual	84.682	35	2.419		
	Total	207.189	36			

a. Dependent Variable: Kemampuan_Berpikir_Kreatif

b. Predictors: (Constant), Model_PBL

Selanjutnya, berdasarkan tabel ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 50,634 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk memprediksi hubungan antara variabel independen dan dependen.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.247	3.143		3.260	.002
	Model_PBL	.710	.100	.769	7.116	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan_Berpikir_Kreatif

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, nilai t hitung sebesar 7,116 juga menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa.
- H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas X. Pembahasan ini mencakup interpretasi hasil statistik deskriptif, uji persyaratan

analisis, serta hasil uji hipotesis yang telah diperoleh melalui bantuan program SPSS versi 26.

Berdasarkan analisis kecenderungan data hasil tes, diketahui bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 12 siswa (32,43%), diikuti kategori tinggi sebanyak 10 siswa (27,03%), kategori rendah sebanyak 7 siswa (18,92%), kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (16,22%), dan hanya sebagian kecil yang berada pada kategori sangat tinggi yaitu 2 siswa (5,41%). Hasil ini menunjukkan bahwa kecenderungan kemampuan berpikir kreatif siswa secara umum berada pada tingkat sedang.

Kecenderungan tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sudah berkembang dengan cukup baik, namun belum mencapai tingkat optimal. Masih terdapat sejumlah siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah, sehingga diperlukan upaya peningkatan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Selanjutnya, berdasarkan hasil statistik deskriptif, variabel Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memperoleh nilai rata-rata sebesar 31,38 dengan standar deviasi 2,596, sedangkan variabel Kemampuan Berpikir Kreatif memperoleh nilai rata-rata sebesar 32,54 dengan standar deviasi 2,399. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel berada pada kategori sedang menuju tinggi, yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran PBL telah berlangsung cukup baik dan diikuti dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang juga relatif baik.

Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa data memiliki tingkat penyebaran yang rendah atau cenderung homogen. Hal ini berarti bahwa respon siswa terhadap instrumen penelitian relatif seragam, sehingga data yang diperoleh dapat dikatakan stabil dan tidak menunjukkan variasi yang terlalu besar antar responden. Kondisi ini memperkuat keandalan data dalam mendukung analisis lebih lanjut.

Pada tahap uji instrumen, hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Model Pembelajaran PBL maupun Kemampuan Berpikir Kreatif memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel sebesar 0,497. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid dan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan layak untuk mengumpulkan data penelitian.

Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel X sebesar 0,830 dan variabel Y sebesar 0,862. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum reliabilitas yaitu 0,60, sehingga instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini berarti bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya dan konsisten apabila digunakan pada kondisi yang serupa.

Pada uji normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk variabel X dan 0,092 untuk variabel Y. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan

bahwa data berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, maka data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji regresi linier sederhana.

Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 serta nilai t hitung sebesar 7,116. Selain itu, nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,769 menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kedua variabel penelitian. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,591 menunjukkan bahwa 59,1% variasi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dijelaskan oleh penerapan model pembelajaran PBL, sedangkan sisanya 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL memiliki kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dipahami karena model PBL menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam memecahkan masalah, berdiskusi, serta mencari solusi dari berbagai permasalahan yang diberikan. Aktivitas pembelajaran seperti ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide baru, berpikir lebih fleksibel, serta meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan berbagai alternatif jawaban.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penerapan model PBL menjadi sangat relevan karena materi pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis,

tetapi juga berkaitan dengan permasalahan kehidupan nyata. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa didorong untuk mengaitkan materi dengan situasi nyata sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus kreatif dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan sekitar.

Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori Arends yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta memperoleh konsep-konsep esensial dari suatu mata pelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa kelas X SMA Negeri 6 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), serta nilai t hitung sebesar 7,116 yang menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan. Selain itu, nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,769 menunjukkan hubungan yang kuat antara variabel Model Pembelajaran PBL dengan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa, sedangkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,591 menunjukkan bahwa 59,1% kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran PBL, dan sisanya 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) seperti PBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) secara lebih optimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat kontekstual dan membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Melalui penerapan model ini, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, terbiasa memecahkan masalah, serta mampu mengembangkan ide-ide kreatif secara mandiri maupun kelompok.

2) Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat serta tidak hanya menerima informasi secara pasif. Dengan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih terlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan analitis dalam menghadapi berbagai permasalahan.

3) Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti PBL dengan menyediakan fasilitas dan lingkungan belajar yang kondusif. Dukungan tersebut penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga hasil penelitian dapat lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R., Kurnia Jayadinata, A., & Isrok 'atun. (2016). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA* (Vol. 1, Number 1).
- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Arends, Richard. (2007). *Learning To Teach*. McGraw-Hill.
- Arrafiq, M. K., Zaitun, & Mirawati. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berpengaruh Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis Siswa SMAN 3 Bengkalis. *Rayah Al-Islam*, 8(4), 1693–1708. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1118>
- Drapeau, Patti. (2014). *Sparking Student Creativity: Practical Ways to Promote Innovative Thinking and Problem Solving*. ASCD.
- Eko Prianto. (2021). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR (Studi Pada Pelajaran Kimia Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 3 Pagaralam)*. II(1).
- Girin Dani, K., Fery Haryadi Saputro, E., & Lestari, N. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa* (Vol. 2, Number 2).
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). JURNAL CAKRAWALA PENDAS INSTRUMEN PENILAIAN BERPIKIR KREATIF PADA PENDIDIKAN ABAD 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2).
- Ibda, F. (2012). PENDIDIKAN MORAL ANAK MELALUI PENGAJARAN BIDANG STUDI PPKn DAN PENDIDIKAN AGAMA. In *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari* (Number 2).
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala BSAKP Kemendikbudristek nomor 008/H/KR/2022*.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah. (2018). Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>

- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). APAKAH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING MAMPU MELATIHKAN KETERAMPILAN ABAD 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan*, 2, 48–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. (2018). BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD 1 GOLANTEPUS. 4(2).
- Nafizatunni'am, Sukarso, A., Ayu Lestari, T., & Jamaluddin. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8477>
- Nul Hakim, L. (2022). Model Pembelajaran Problem-based Learning (PBL) dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *SHEs: Conference Series* (Vol. 5, Number 5). <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Prasetyo, H. (2022). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 Nomor 2.
- Putra, T. T., Irwan, & Vionanda, D. (2012). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DENGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH. In *Jurnal Pendidikan Matematika, Part* (Vol. 1, Number 1).
- Rahmazatullaili, R., Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model project based learning. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 166–183. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.104>
- Rakhmawati, D. (2021). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021 SHEs: Conference Series 4 (5) (2021) 550-554 Advantages and Disadvantages of Problem Based Learning Models*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ramadhani, D. (2017). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SD DALAM MENYELESAIKAN OPEN-ENDED PROBLEM. 4(1), 2614–0136. <https://doi.org/10.26555/jpsd>

- Ridha, N. (2017). PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN. *Jurnal Hikmah*, 14(1).
- Runisah, Herman, T., & Afgani Dahlan, J. (2016). The Enhancement of Students' Creative Thinking Skills in Mathematics through The 5E Learning Cycle with Metacognitive Technique. In *International Journal of Education and Research* (Vol. 4, Number 7). www.ijern.com
- Rusman. (2011). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Safaria, S. A., & Sangila, M. S. (2018). KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 9 KENDARI PADA MATERI BANGUN DATAR. *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2).
- Sugiyono, Prof. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. ALFABETA, CV.
- Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>
- Wijanarko, D., Saleh, S., & Sufriadi. (2022). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 10 KABUPATEN TANGERANG*. 2(1), 23–30.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4366>
- Yuliasari, E. (2017). Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar The Effect Of PBL and GDL Model to Mathematical Problem Solving Ability Viewed From Self Regulated Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–10. <http://journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>
- Zulham, M., Dwi, I., & Fabrika, R. (2025). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa* (Vol. 5, Number 3). <https://dmi-journals.org/deiktis/index>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama : Puspita Adelia
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 27 Juni 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Belum Menikah
Nama Ayah : Sukarno
Nama Ibu : Sri Wahyuni R
Alamat : Jl. Sidorukun No. 80 E

PENDIDIKAN FORMAL

Tahun 2009 – 2010 : TK ANANDA Medan
Tahun 2010 – 2016 : SD Negeri 060870 Medan
Tahun 2016 – 2019 : SMP Negeri 27 Medan
Tahun 2019 – 2022 : SMA Negeri 7 Medan

Lampiran 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Puspita Adelia
 NPM : 2202060006
 Prog. Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Kredit Kumulatif : 120 SKS
 IPK= 3,80

Peretujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
<i>05/11/2025</i> <i>ACC</i>	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026	
	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026	
	Strategi Guru PKn dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas X melalui Diskusi Kelas di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 05 November 2025
 Hormat Pemohon,

Puspita Adelia
Puspita Adelia

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb


Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Puspita Adelia
 NPM : 2202060006
 Prog. Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Hotma Siregar, S.H., M.H.  5/11 - 2025

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 05 November 2025
 Hormat Pemohon,



Puspita Adelia

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2695/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Puspita Adelia**
N P M : 2202060006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026**

Pembimbing : **Hotma Siregar, S.H.,M.H.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 17 November 2026

Medan, 26 Jumadil Awwal 1447 H
17 November 2025 M




Dra. H. **Sirwanahurnita, M.Pd.**
NIDN. 5000006701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 4



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/IAk.Pp/PT/III/2024

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 424/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Mohon Izin Riset

Medan, 18 Sya'ban 1447 H
6 Februari 2026 M

Kepada : Yth, Bapak/ Ibu Kepala
SMA Negeri 6 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Puspita Adelia
NPM : 2202060006
Jurusan : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahterlah kita semuanya, Amin.




Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

**** Pertinggal****



Lampiran 5

NPSN 10210859

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH I
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 6 MEDAN

Jalan Ansari Nomor 34, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Kode Pos 20214
Telepon 061-7367580, Pos-el: sman6.medan@gmail.com, Laman: <https://sman6medan.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.14.5.4/ ~~257~~ /SMAN6MDN/IV/2026

Kepala SMA Negeri 6 Medan, Medan Kota, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, berdasarkan surat dari Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara Nomor: 000.9.2/0003/CABDISDIK WIL. I/II/2026 tanggal 11 Februari 2026 perihal: Izin Riset, maka dengan ini menerangkan bahwa:

nama : Puspita Adelia
NIM : 2202060006
program studi : S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

benar telah melaksanakan Riset dan atau sejenisnya di SMA Negeri 6 Medan pada tanggal 12 Februari s.d 6 Maret 2026 guna memperoleh informasi/keterangan dan data yang berhubungan dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 6 Medan T.A. 2025/2026

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

14 April 2026

Kepala SMA Negeri 6 Medan

Alimad Hanibby S.Pd., M.Pd.
 Penata Bina
 NIP 198505292011011012

Lampiran 6



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Puspita Adelia
NPM : 2202060006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026


Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6 April 2026	Instrumen penelitian (tes & kuisioner)	H	
07 April 2026	Perbaikan angket	H	
10 April 2026	Cara perhitungan rumus	H	
13 April 2026	Perbaikan data.	H	
14 April 2026	Aee untuk sidang.	H	
	Aee 14/4-2026. H		

Medan, April 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dosen Pembimbing


Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd.


Hotma Siregar, S.H., M.H.

Lampiran 7



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Puspita Adelia
NPM : 2202060006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 6 Medan T.A 2025/2026

sudah layak disidangkan.

Medan, 14 April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Hotma Siregar, S.H., M.H.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsu Nurhita, M.Pd.

Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 8**SOAL TES ESAI****Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila****Kelas/Fase : X/E****Materi : Mengelola Kebinekaan sebagai Modal Sosial Pembangunan Nasional****Waktu : 45 menit**

Bacalah setiap soal dengan saksama, kemudian jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan lengkap sesuai dengan pemahamanmu!

1. Jelaskan makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika menurut pemahamanmu sendiri. Kemudian sebutkan dua contoh keberagaman yang ada di lingkungan sekolah atau masyarakat yang mencerminkan makna semboyan tersebut.
2. Kemajuan pembangunan nasional tidak hanya ditentukan oleh sumber daya alam, tetapi juga oleh kualitas hubungan sosial antarwarga. Menurutmu, apa peran sikap toleransi dan gotong royong dalam mengelola kebinekaan sebagai modal sosial pembangunan nasional?
3. Media sosial sering menjadi tempat munculnya perbedaan pendapat yang berujung pada perpecahan. Berikan ide atau gagasan kreatif yang dapat dilakukan oleh generasi muda untuk menjaga kebinekaan di media sosial agar tetap berdampak positif bagi pembangunan nasional.
4. Sebutkan dan jelaskan beberapa contoh peran kebinekaan dalam kehidupan masyarakat yang dapat mendukung pembangunan nasional. Tuliskan sebanyak mungkin contoh yang kamu ketahui.
5. Jelaskan hubungan antara gotong royong dan Ekonomi Pancasila, kemudian uraikan contoh konkret bagaimana prinsip tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan ekonomi masyarakat.

Rubrik Penskoran Tes Esai

Skor	Kriteria Penilaian
17–20	Jawaban sangat baik: menunjukkan <i>fluency</i> tinggi (banyak ide/konsep relevan), <i>flexibility</i> (beragam sudut pandang), <i>originality</i> (ide relatif baru/unik), dan <i>elaboration</i> sangat baik (penjelasan sangat runtut, jelas, dan mendalam).
13–16	Jawaban baik: menunjukkan cukup banyak ide, ada keragaman sudut pandang, sebagian ide cukup kreatif, serta penjelasan cukup runtut dan jelas namun belum mendalam.
9–12	Jawaban cukup: ide terbatas, sudut pandang kurang beragam, kreativitas masih rendah (cenderung umum), serta penjelasan kurang rinci dan kurang sistematis.
5–8	Jawaban kurang: ide sangat sedikit, tidak menunjukkan keragaman atau kreativitas, penjelasan tidak lengkap dan kurang relevan dengan soal.
0–4	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan.

Kategori Nilai Tes Esai

Interval	Kategori
81–100	Sangat Tinggi
61–80	Tinggi
41–60	Sedang
21–40	Rendah
0–20	Sangat Rendah

Lampiran 9

Angket Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban.
2. Berikan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda yang sebenarnya.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga diharapkan Anda menjawab dengan jujur.
4. Pilih salah satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Setiap pernyataan hanya boleh diisi dengan satu jawaban.
6. Jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Keterangan Skala Jawaban:

- 1) STS = Sangat Tidak Setuju
- 2) TS = Tidak Setuju
- 3) S = Setuju
- 4) SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Guru menyajikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah penyelesaian masalah secara jelas kepada siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Guru mengarahkan siswa dalam mengatur tugas atau langkah kerja untuk menyelesaikan masalah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Siswa memahami pembagian tugas atau langkah kerja yang harus dilakukan dalam menyelesaikan masalah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5	Guru membimbing siswa dalam mencari informasi atau data yang relevan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Siswa mencari berbagai sumber informasi (buku, internet, dll.) untuk membantu menyelesaikan masalah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun dan menyajikan hasil pemecahan masalah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan solusi dari masalah yang diberikan tanpa bantuan orang lain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Siswa tidak mampu menyimpulkan hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Guru melakukan evaluasi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah dikerjakan siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lampiran 10**Angket Kemampuan Berpikir Kreatif**

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum memberikan jawaban.
2. Berikan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda yang sebenarnya.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga diharapkan Anda menjawab dengan jujur.
4. Pilih salah satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
5. Setiap pernyataan hanya boleh diisi dengan satu jawaban.
6. Jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Keterangan Skala Jawaban:

- 1) STS = Sangat Tidak Setuju
- 2) TS = Tidak Setuju
- 3) S = Setuju
- 4) SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Siswa mampu mengemukakan banyak ide ketika membahas suatu masalah dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Siswa dapat dengan cepat memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan guru.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Siswa mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide ketika diberikan suatu permasalahan dalam pembelajaran.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Siswa mampu memberikan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Pendidikan Pancasila.				
5	Siswa mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Siswa mampu menghasilkan gagasan yang unik dalam menyelesaikan masalah pada pelajaran Pendidikan Pancasila.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Siswa cenderung mengikuti jawaban teman daripada mengemukakan ide sendiri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Siswa mampu mengembangkan ide yang dimiliki menjadi lebih rinci dan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Siswa mampu menyusun penjelasan secara sistematis dengan menambahkan rincian atau langkah-langkah yang relevan untuk memperjelas ide yang disampaikan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Siswa mampu menjelaskan pendapatnya secara lengkap dan terperinci dalam diskusi pembelajaran Pendidikan Pancasila.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Lampiran 11***Hasil Skor Angket Variabel X**

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
X1	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33
X2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28
X3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	27
X4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28
X5	3	3	2	2	3	4	3	2	1	3	26
X6	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	31
X7	4	2	2	3	4	4	3	2	2	3	29
X8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	32
X9	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28
X10	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32
X11	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	36
X12	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	33
X13	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	32
X14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X15	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	29
X16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X17	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	35
X18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X19	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33
X20	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28
X21	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	34
X22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X23	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
X24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X25	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35
X26	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32
X27	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35
X28	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28
X29	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	33
X30	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	34
X31	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35
X32	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	32
X33	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32
X34	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33
X35	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	35
X36	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
X37	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	31

Hasil Skor Angket Variabel Y

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
X1	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	34
X2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	32
X5	3	2	3	4	4	3	2	3	3	2	29
X6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X7	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	33
X8	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	34
X9	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
X10	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	33
X11	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	34
X12	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	34
X13	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	35
X14	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
X15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
X17	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36
X18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X19	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	35
X20	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28
X21	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37
X22	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	35
X23	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	33
X24	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
X25	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	36
X26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X27	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	32
X28	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	30
X29	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34
X30	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	35
X31	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	34
X32	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	33
X33	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
X34	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	35
X35	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	36
X36	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
X37	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31

Lampiran 12

Hasil Uji Validitas Angket Model *Problem Based Learning* (X)

		Correlations										
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
P1	Pearson Correlation	1	.674**	.356	.356	.516*	.405	.258	.408	.513*	.577*	.748**
	Sig. (2-tailed)		.004	.176	.176	.041	.120	.334	.116	.042	.019	.001
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P2	Pearson Correlation	.674**	1	.528*	.528*	.313	.418	.313	.330	.401	.234	.701**
	Sig. (2-tailed)	.004		.035	.035	.237	.107	.237	.212	.124	.384	.002
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P3	Pearson Correlation	.356	.528*	1	.775**	.214	.272	.214	.485	.524*	.343	.716**
	Sig. (2-tailed)	.176	.035		.000	.425	.308	.425	.057	.037	.194	.002
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P4	Pearson Correlation	.356	.528*	.775**	1	.460	.528*	.460	.291	.329	.069	.716**
	Sig. (2-tailed)	.176	.035	.000		.073	.035	.073	.275	.214	.801	.002
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P5	Pearson Correlation	.516*	.313	.214	.460	1	.870**	.733**	.211	.079	.149	.654**
	Sig. (2-tailed)	.041	.237	.425	.073		.000	.001	.433	.770	.582	.006
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P6	Pearson Correlation	.405	.418	.272	.528*	.870**	1	.592*	.110	-.042	-.078	.583*
	Sig. (2-tailed)	.120	.107	.308	.035	.000		.016	.685	.879	.774	.018
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P7	Pearson Correlation	.258	.313	.214	.460	.733**	.592*	1	.422	.291	.149	.654**
	Sig. (2-tailed)	.334	.237	.425	.073	.001	.016		.104	.274	.582	.006
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P8	Pearson Correlation	.408	.330	.485	.291	.211	.110	.422	1	.754**	.471	.700**
	Sig. (2-tailed)	.116	.212	.057	.275	.433	.685	.104		.001	.065	.003
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P9	Pearson Correlation	.513*	.401	.524*	.329	.079	-.042	.291	.754**	1	.533*	.687**
	Sig. (2-tailed)	.042	.124	.037	.214	.770	.879	.274	.001		.033	.003
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P10	Pearson Correlation	.577*	.234	.343	.069	.149	-.078	.149	.471	.533*	1	.516*
	Sig. (2-tailed)	.019	.384	.194	.801	.582	.774	.582	.065	.033		.041
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Total	Pearson Correlation	.748**	.701**	.716**	.716**	.654**	.583*	.654**	.700**	.687**	.516*	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.002	.002	.002	.006	.018	.006	.003	.003	.041	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

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

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

Hasil Uji Validitas Angket Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)

		Correlations										
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
P1	Pearson Correlation	1	.276	.600*	.618*	.162	.447	.378	.467	.467	.592*	.776**
	Sig. (2-tailed)		.301	.014	.011	.550	.082	.149	.068	.068	.016	.000
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P2	Pearson Correlation	.276	1	.582*	.075	.223	.206	.681**	.276	.276	.240	.619*
	Sig. (2-tailed)	.301		.018	.783	.407	.445	.004	.301	.301	.371	.011
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P3	Pearson Correlation	.600*	.582*	1	.293	.054	.447	.668**	.067	.067	.383	.653**
	Sig. (2-tailed)	.014	.018		.271	.843	.082	.005	.806	.806	.143	.006
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P4	Pearson Correlation	.618*	.075	.293	1	.499*	.655**	.128	.098	.098	.493	.618*
	Sig. (2-tailed)	.011	.783	.271		.049	.006	.638	.719	.719	.053	.011
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P5	Pearson Correlation	.162	.223	.054	.499*	1	.120	.305	.377	.377	.253	.560*
	Sig. (2-tailed)	.550	.407	.843	.049		.657	.251	.150	.150	.344	.024
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P6	Pearson Correlation	.447	.206	.447	.655**	.120	1	.195	-.149	-.149	.545*	.502*
	Sig. (2-tailed)	.082	.445	.082	.006	.657		.470	.582	.582	.029	.048
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P7	Pearson Correlation	.378	.681**	.668**	.128	.305	.195	1	.378	.378	.167	.694**
	Sig. (2-tailed)	.149	.004	.005	.638	.251	.470		.149	.149	.537	.003
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P8	Pearson Correlation	.467	.276	.067	.098	.377	-.149	.378	1	1.000**	.313	.612*
	Sig. (2-tailed)	.068	.301	.806	.719	.150	.582	.149		.000	.237	.012
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P9	Pearson Correlation	.467	.276	.067	.098	.377	-.149	.378	1.000**	1	.313	.612*
	Sig. (2-tailed)	.068	.301	.806	.719	.150	.582	.149	.000		.237	.012
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
P10	Pearson Correlation	.592*	.240	.383	.493	.253	.545*	.167	.313	.313	1	.661**
	Sig. (2-tailed)	.016	.371	.143	.053	.344	.029	.537	.237	.237		.005
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
Total	Pearson Correlation	.776**	.619*	.653**	.618*	.560*	.502*	.694**	.612*	.612*	.661**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.011	.006	.011	.024	.048	.003	.012	.012	.005	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

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

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

Lampiran 13**Hasil Uji Reliabilitas Angket Model *Problem Based Learning* (X)**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.830	10

Hasil Uji Reliabilitas Angket Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.862	10

Lampiran 14**Uji Normalitas****Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model_PBL	.108	37	.200 [*]	.963	37	.254
Kemampuan_Berpikir_Kreatif	.134	37	.092	.957	37	.165

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15

Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.769 ^a	.591	.580	1.555	.591	50.634	1	35	.000

a. Predictors: (Constant), Model_PBL

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	122.508	1	122.508	50.634	.000 ^b
	Residual	84.682	35	2.419		
	Total	207.189	36			

a. Dependent Variable: Kemampuan_Berpikir_Kreatif

b. Predictors: (Constant), Model_PBL

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.247	3.143		3.260	.002
	Model_PBL	.710	.100	.769	7.116	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan_Berpikir_Kreatif

Lampiran 16

DOKUMENTASI



Lampiran 17

