

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

Najwa Miladia Hadiyani

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

miladianajwa06@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the finding that the creative thinking skills of fifth-grade students at SDN 05 Bojombata in the subject of flat shapes were still low, as indicated by the use of monotonous problem-solving methods due to conventional teaching methods. In fact, creative thinking skills, which include fluency, flexibility, originality, and elaboration, are important 21st-century skills that must be developed. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Wizer.me media on improving students' creative thinking skills. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design and a posttest-only control group design. The research population consisted of 89 fifth-grade students divided into three classes, namely class V A with conventional learning, class V B with the PBL model, and class V C with the PBL model assisted by Wizer.me. Data were collected through descriptive tests and observation sheets that measured four indicators of creative thinking skills. The result of data analysis using a one-way ANOVA test showed a significance value ($p < 0.05$), which means that there was a significant difference between the three classes. The class that used the PBL model assisted by Wizer.me obtained the highest average score, indicating that the combination of the PBL model and interactive digital media was effective in improving students' creative thinking skills. Thus, it can be concluded that the application of the Problem-Based Learning model assisted by Wizer.me media had a positive and significant effect on students' creative thinking skills in learning mathematics on the subject of flat shapes.

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 05 Bojombata pada materi luas bangun datar masih rendah, yang ditandai dengan penggunaan metode penyelesaian masalah yang monoton akibat pembelajaran yang masih konvensional. Padahal, kemampuan berpikir kreatif yang mencakup aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keunikan), dan *elaboration* (perincian). Merupakan keterampilan penting abad ke-21 yang harus dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Wizer.me terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri dari 89 siswa kelas V yang dibagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas V A dengan pembelajaran konvensional, kelas V B dengan model PBL, dan kelas V C dengan model PBL berbantu Wizer.me. Data dikumpulkan melalui tes uraian dan lembar observasi yang mengukur empat indikator kemampuan berpikir kreatif. Hasil analisis data menggunakan uji ANOVA satu arah menunjukkan nilai signifikansi (p

<0,05) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara tiga kelas. Kelas yang menggunakan model PBL berbantu Wizer.me memperoleh nilai rata-rata tertinggi, menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dan media digital interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Wizer.me berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika pada materi luas bangun datar.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern tidak lagi berfokus hanya pada penguasaan materi dan hafalan, melainkan pada bagaimana peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara menyeluruh. Kemajuan teknologi, arus informasi yang cepat, serta tantangan global menuntut sistem pendidikan untuk menyiapkan generasi yang adaptif, inovatif, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri. Untuk itu, peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan yang relevan dengan abad ke-21. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah penguatan empat kompetensi utama yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*). Keempat keterampilan ini juga menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan diferensiasi guna mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Di antara keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini, karena berperan dalam mendorong pemecahan masalah, penciptaan ide baru, serta kesiapan menghadapi tantangan di masa depan. (Muhammad Sadam Rizkylillah dkk, 2024)

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

Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi di SDN 05 Bojongbata, di mana pembelajaran matematika kelas V masih didominasi metode konvensional tanpa banyak melibatkan eksplorasi ide atau diskusi terbuka. Pada materi luas bangun datar, kemampuan berpikir kreatif siswa tampak belum berkembang optimal. Dari 29 siswa, hanya sekitar 40% yang mampu menyelesaikan soal dengan pendekatan kreatif, sedangkan sisanya terpaku pada langkah penyelesaian tunggal yang dicontohkan guru. Padahal, Menurut Leikin (2009), pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika mencakup kemampuan siswa untuk

menemukan berbagai strategi penyelesaian, mengembangkan fleksibilitas berpikir, dan mengaitkan konsep matematika dengan konteks nyata. (Bicer, A, 2021) Pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika mengacu pada kemampuan siswa untuk menemukan berbagai strategi atau metode penyelesaian soal yang tidak terbatas pada satu cara saja, serta mampu mengaitkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari. (Leikin R & Sriraman B, 2022)

Dalam konteks pembelajaran, Model *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah kontekstual sebagai titik awal proses belajar. (Sari R & Mulyana E, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Mulyana (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek *fluency* dan *originality* dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selanjutnya, Rahmawati (2020) juga membuktikan bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran matematika mampu menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai strategi penyelesaian soal, sehingga mengasah fleksibilitas dan keunikan berpikir mereka. (Rahmawati D, 2020). Penelitian lain oleh Gunawan dkk. (2022) mempertegas bahwa PBL tidak hanya membentuk pola pikir kritis, namun juga memperkaya siswa dalam memunculkan ide-ide baru melalui diskusi dan kerja kelompok berbasis masalah nyata.

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

KAJIAN LITERATUR

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyajian permasalahan kontekstual sebagai stimulus dalam proses belajar. PBL bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, serta kerja sama melalui aktivitas investigatif dan eksploratif. (Arends R. I, 2012)

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

1. Orientasi terhadap masalah

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

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
Guru membantu siswa dalam merencanakan tugas, membentuk kelompok, dan menentukan strategi penyelesaian.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
Siswa mulai mengeksplorasi informasi, mengembangkan ide, dan mencari alternatif solusi secara mandiri atau dalam kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah, baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun media digital.
4. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Siswa bersama guru merefleksi proses pembelajaran, mengevaluasi hasil, serta merevisi jika diperlukan.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Siswa bersama guru merefleksi proses pembelajaran, mengevaluasi hasil, serta merevisi jika diperlukan.

2. Media Wizer.me

a. Pengertian Media Wizer.me

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

Penggunaan Wizer.me dalam pembelajaran memiliki keunggulan utama pada fleksibilitasnya. Guru dapat menyesuaikan konten sesuai kebutuhan siswa dan topik pembelajaran. Selain itu, platform ini mendukung berbagai format soal, termasuk pilihan ganda, jawaban singkat, esai, dan aktivitas berbasis gambar atau video. (Christiyanti Aprinastuti,2023). Dengan kemudahan ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa.

b. Peran Media Wizer.me dalam Sintaks PBL

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

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan penting yang memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan unik dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kreatif melibatkan empat aspek utama: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality*(keunikan), dan *elaboration* (rincian). Indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan),

originality (keunikan), dan elaboration (rincian) pertama kali dikemukakan oleh psikolog J.P. Guilford pada tahun 1950. Dalam karyanya yang berjudul "The Nature of Human Intelligence," Guilford mengembangkan teori *divergent thinking* yang menekankan pentingnya kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu singkat. (Mubarok, H., & Setiawan, W, 2023)

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

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

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

- 1) *Fluency* adalah kemampuan untuk bermanifestasi secara penuh ide.
- 2) *Flexibilitas* adalah kemampuan untuk mewujudkan ide mana yang berbeda.
- 3) *Orisinalitas* adalah kemampuan mewujudkan ide-ide baru dan bahkan ide-ide yang belum pernah ada sebelumnya
- 4) *Elaboration* adalah kemampuan untuk menumbuhkan dan memperluas ide-ide mereka.
- 5) *Evaluation* adalah kemampuan untuk menilai, menganalisis, dan menentukan nilai atau kualitas sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. (Kyung Hee Kim, 2017)

4. Materi Luas Bangun Datar

a. Pengertian Luas Bangun Datar

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

b. Macam-macam bangun datar

1) Persegi

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

2) Persegi Panjang

Persegi Panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan sama panjang serta memiliki empat sudut siku-siku.

3) Segitiga

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

5. Prespektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media yang baik akan menunjang proses pembelajaran, serta dapat membantu siswa dalam peningkatan berpikir kreatif. Islam mengajarkan kepada umat muslim untuk mencapai pendidikan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam perspektif Islam, penggunaan akal dan dorongan untuk berpikir kreatif memiliki landasan yang kuat. Al-Qur'an berulang kali memerintahkan manusia untuk berpikir, merenung, dan menggunakan akalnya dalam memahami tanda-tanda kebesaran Allah dan dalam memecahkan persoalan kehidupan. Salah satu ayat yang relevan adalah QS. Al-Baqarah ayat 269 yang artinya

"Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan barangsiapa yang diberikan hikmah, sungguh dia telah diberi karunia yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang berakal." (QS. Al-Baqarah: 269) "

Ayat ini menekankan pentingnya hikmah (kebijaksanaan) yang merupakan hasil dari proses berpikir mendalam dan penggunaan akal. Dalam konteks pendidikan, ini mencerminkan pentingnya mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mencari alternatif solusi, dan mengembangkan potensi intelektual mereka secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Wizer.me, serta penerapan model Problem-Based Learning (PBL), sejalan dengan prinsip Islam dalam mendorong pengembangan akal dan pemikiran yang kritis dan kreatif.

METODE

1. Jenis dan pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang tidak sepenuhnya terkontrol atau tidak menggunakan pengacakan kelas. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, metode ini umum digunakan karena kelas-kelas sudah terbentuk secara administratif dan tidak dapat dipilih secara acak. (Cooper, H. M, 2020)

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

Dengan kombinasi desain ini, peneliti dapat membandingkan efektivitas dua model PBL (dengan dan tanpa media digital) terhadap pembelajaran matematika, serta melihat perbedaannya dengan metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran PBL sendiri

diyakini mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa karena menekankan pada keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam proses belajar.

2. Populasi dan sampel penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 05 Bojongbatayang sedang mempelajari materi luas bangun datar. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah, terdapat total 89 siswa yang tersebar dalam 3 kelas di kelas V. Populasi ini dipilih karena siswa kelas V merupakan kelompok yang mempelajari materi luas bangun datar secara lebih mendalam dan kompleks. Meskipun materi bangun datar juga telah diperkenalkan di kelas 3 dan 4, namun pada kelas 5, siswa mulai mempelajari konsep luas bangun datar dengan perhitungan yang lebih terperinci, seperti rumus luas persegi, persegi panjang dan segitiga.

b. Sampel

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

c. Teknik pengambilan sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. (Vaulina Br Saragih dkk., 2022). Kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

3. Data dan sumber data

Dalam penelitian ini data dan sumber data yang diperlukan terkait dengan fokus penelitian yaitu dampak penggunaan media wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif

pada materi luas bangun datar kelas V SDN 05 Bojongbata. Jenis data yang dibutuhkan mencakup data primer dan data sekunder. Data primer akan diperoleh melalui hasil tes sedangkan data sekunder akan dikumpulkan melalui observasi.

4. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Tes Essay

Tes essay digunakan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung perilaku dan proses berpikir siswa selama pembelajaran menggunakan media Wizer.me dan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL).

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa dokumen atau rekaman yang berkaitan dengan penelitian. Ini bisa mencakup catatan guru, hasil tes siswa, atau dokumentasi pembelajaran selama penelitian.

4. Validitas dan Rehabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas soal berperan untuk menentukan apakah suatu butir soal mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen menunjukkan tingkat kepercayaan instrumen tersebut sebagai alat pengumpulan data karena telah memenuhi standar yang baik. Instrumen dianggap memiliki reliabilitas tinggi jika mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

4. Teknik pengumpulan Data

Teknik penelitian data pada penelitian kuantitatif yaitu menitikberatkan pada jumlah atau hasil yang dapat dilihat dari angka-angka. (Arditya Prayogi and M Arif Kurniawan, 2024). Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh media wizer.me terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SDN 05 Bojongbata, pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

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

b. Tes Essay

Tes essay digunakan untuk mengukur hasil berpikir kreatif siswa secara tertulis, setelah mengikuti pembelajaran dengan PBL berbantuan wizer.me. Tes essay terbuka dirancang sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal luas bangun datar.

5. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas data digunakan rumus *liliefors*. (Giatma Dwijuna Ahadi and Neni Nur Laili Ersela Zain, 2023)

b. Uji Homogenitas

Setelah data terdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut homogen atau tidak. (Rektor Sianturi, 2022)

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians satu jalur (One-Way ANOVA) untuk menguji perbedaan yang signifikan antar kelompok yang diberikan perlakuan berbeda, yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis proyek (PBL), dan pembelajaran PBL dengan Wizer.me.

HASIL

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

1. Uji Normalitas

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

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas

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

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

2. Uji Homogenitas

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

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas

LeveneStatistic	Df1	Df2	Sig.
0,664	2	86	0,518

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

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada setiap kelompok perlakuan. Analisis yang digunakan adalah satu jalur (One-Way ANOVA). Kriteria pengujian ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, apabila Sig.>0,05 maka H₀ diterima yang berarti tidak terdapatnya perbedaan signifikan, sedangkan apabila Sig.<0,05 maka H₀ ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan.

Tabel 1.3 Hasil Uji Hipotesis

	Sum ofSquares	df	MeanSquare	F	Sig.
BetweenGroups	607,088	2	303,544	4,042	0,021
WithinGroups	6457,855	86	75,091		
Total	7064,944	88			

Pada tabel 1.3 nilai signifikansi sebesar 0,021 yang mengartikan bahwa nilai Sig. < 0,05, maka H₀ ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan anatara ketiga kelompok tersebut. Dimana kelas 5C (kelas eksperimen) menunjukkan rata-rata tertinggi dibandingkan kelas lainnya.

PEMBAHASAN

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

Pengaruh positif dari pembelajaran PBL ini muncul dikarenakan dalam prosesnya terdapat kegiatan eksplorasi ide dan diskusi terbuka yang memberi ruang untuk siswa dapat mengembangkan ide tanpa batas. Sementara peran Wizer.me sebagai alat bantu, mengoptimalkan efektivitas pembelajaran PBL. Dengan menjadi media pembelajaran digital yang menarik dan kreatif, menampilkan gambar dan video. Fitur-fitur pada Wizer.me dapat membantu siswa belajar secara visual dan mandiri sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi. Pengaruh yang signifikan pada pembelajaran PBL berbantu Wizer.me ada dikarenakan kombinasi antara pembelajaran berbasis masalah yang menantang dan media digital yang membantu eksplorasi ide siswa.

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

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

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya. Fadilah (2019) menyatakan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD melalui pembelajaran berbasis masalah pecahan. Penelitian Annurul Iqbal juga menunjukkan adanya pengaruh positif PBL terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Selain itu, Novelita & Darmansyah (2022) melaporkan bahwa penerapan PBL membuat siswa lebih antusias,

percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran. Kesamaan temuan ini memperkuat bukti bahwa PBL memang relevan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

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

SIMPULAN

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

REFERENSI

- Ahadi, Giatma Dwijuna, and Neni Nur Laili Ersela Zain. "Pemeriksaan Uji Kenormalan Dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling Dan Shapiro-Wilk." *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Aprinastuti, Christiyanti. *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book, 2023.
- Ardi Isnanto, Bayu. "Peningkatan Kreativitas Sisea Dengan Menggunakan Metode Praktikum Membatik Pada Mata Pelajaran SBdP Di SDN 02 Nambangan." *Detikproperti* 08 (2023): 119–21.
- Arikunto, S. *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Guru Program*. Yogyakarta, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Ayunda, Vena, Ramadhani Putri, and Delia Indrawati. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga Dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.Me Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9 (2021): 3542–50.
- Berlianti, Dessy Fitria, Ashfa Al Abid, and Arcivid Chorynia Ruby. "Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 1861–64.
- Cahya, Ica, Tri Suci, Beni Yusepa, and Ginanjar Putra. "Dampak Model Problem Based

Learning Berbantuan Wizer . Me Terhadap Resiliensi Matematis Siswa” 7, no. 3 (2024): 275–82.

Endah Wahyuni. “Bangun Datar SD V,” 2021.

Fanani, Natasya Amelia, Arissona Dia, Indah Sari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, and Penguatan Karakter. “ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam” 1, no. 2 (2024): 21–32. <https://doi.org/10.8734/SINDORO.v1i2.365>.

Habie, Iin Ardila, Abdul Haris Panai, and Andi Marshanawiah. “Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Berbasis Wizer . Me Pada Materi Luas Persegi Dan Luas Persegi Panjang Pada Siswa Sekolah Dasar” 7, no. 2 (2024): 913–25.

Ihsan, and Dzaky Satria. “Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem - Based Learning) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)” 02, no. 02 (2024): 562–68.

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

Kusumastuti, Sri Yani, Nurhayati Nurhayati, Aekram Faisal, Dwi Hartini Rahayu, and Hartini Hartini. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Penulisan Untuk Karya Ilmiah Terbaik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Prasetya, Cyndi, Ika Meysari, Gadis Geubrina, Cut Kumala Sari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Samudra, dkk. “PARTA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Penyusunan E-LKPD Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terintegrasi Wizer . Me Di Sekolah Dasar Pendahuluan” 5 (2024): 122–33.

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

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

Rizkylillah, Muhammad Sadam, Jocelin Agrippina Angwen, Nabil Abdurrahman, Rudy Prihantoro, Rina Febriana, and Kata Kunci. “Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMK : Kajian Kualitatif Menuju Indonesia Emas 2045 Pendahuluan” 1 (2024): 122–32.

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

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

- Saputra, Wandu, Feri Tiona Pasaribu, and Yelli Ramalisa. "Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Stem Menggunakan Plotagon Studio Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sma Islam Al-Falah Kota Jambi." *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 8, no. 2 (2024): 7–19.
- Saragih, Edward Dohardo. "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panei Tahun Ajaran 2023/2024," 2023.
- Saragih, Vaulina Br, Pembuatan Sistem, Pendukung Keputusan, Penentuan Pemilihan, and Siswa Berprestasi. "Siswa Berprestasi Dengan Metode Saw" 1, no. 2 (2022): 1–10.
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2017.
- — —. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2019.
- Waluyo edy, Septian Ahmad, Jerilian Ega. "Analisis Data Sampel Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Pendapatan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T." *Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 30218365 (2024): 775–85.