

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS I DENGAN MENERAPKAN  
MODEL PBL DAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC BOX DI SDN MOJOREJO  
1 KOTA BATU**

Ulanda Afika Sinta<sup>1</sup>, Trisakti Handayani<sup>2</sup>, Fahdian Ramdani<sup>3</sup>, Nurina Manggiasih<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang  
<sup>4</sup>SD Negeri Mojorejo 1 Kota Batu  
<sup>1</sup>ulandasinta59@gmail.com, <sup>2</sup>trisakti@umm.ac.id, <sup>3</sup>fahdian@umm.ac.id,  
<sup>4</sup>nurinamanggiasihi@gmail.com

**ABSTRACT**

*One strategy that can be used by teachers to achieve success in the learning process is to choose the right learning model according to the material and characteristics of students. Appropriate learning models can help students become creative and independent individuals in the learning process. This study aims to improve the creative thinking skills of grade 1 students by applying the Problem Based Learning model and Magic Box media at SDN Mojorejo 1 Kota Batu. This research is a class action research (CAR). The data collection technique uses a test, by providing 10 test questions to measure the level of student creativity. Based on the results of research in cycle I it was found that the presentation of student creativity reached 72.47% of 30 students. In cycle II the presentation of creativity reached 93.3%. So seen from the presentation of student creativity in cycle I and cycle II there was a significant increase of 20.83%. From the results of the research that has been done, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning and Media Magic Box learning models can improve the creative thinking skills of grade 1 students at SDN Mojorejo 1 Kota Batu.*

*Keywords: Creative Thinking, Problem Based Learning, Magic Box*

**ABSTRAK**

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru agar mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa menjadi individu yang kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 1 dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dan media Magic Box di SDN Mojorejo 1 Kota Batu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dengan memberikan 10 soal tes untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I

ditemukan bahwa presentasi kreativitas siswa mencapai 72,47% dari 30 siswa. Pada siklus II presentasi kreativitas mencapai 93,3%. Maka dilihat dari presentasi kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 20,83%. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan Media Magic Box dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 1 di SDN Mojorejo 1 Kota Batu.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Problem Based Learning, Media *Magic Box*

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut setiap manusia untuk selalu berpikir kritis, kreatif, serta berkolaborasi dalam menghadapi tantangan yang ada. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia. Pendidikan merupakan dasar dari berkembangnya pola berpikir setiap individu. Rangkaian pembelajaran yang dilakukan di sekolah akan secara aktif mampu memotivasi siswa untuk selalu mengembangkan bakat yang terpendam dalam dirinya, melalui kegiatan pembelajaran siswa akan mengembangkan 4 kompetensi yang perlu dimilikinya di abad 21 ini meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Salah satu tujuan dari pendidikan adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa

(Huliatusing, dkk, 2019). Sejalan dengan penerapan kurikulum merdeka yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dalam mencipta dan memperbaharui sesuatu hal (Anik & Henny, 2022). Tujuan pendidikan tersebut dapat diwujudkan dengan memberikan bekal kepada siswa tentang pengetahuan dan pelatihan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif dapat dilatih dan dibiasakan sejak dini. Hal tersebut agar siswa terbiasa dalam menghadapi hal-hal baru.

Penerapan berpikir kreatif di pendidikan formal tidak selalu berjalan secara mulus, terdapat tantangan yang perlu dihadapi guru dalam menjalankannya salah satunya yaitu rendahnya daya serap siswa dalam berpikir kreatif (Anugraheni, 2018). Kemampuan kreativitas siswa dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui latihan, namun

pada penerapannya guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan siswa tidak diajak untuk berpikir tingkat tinggi dalam menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Peran guru di dalam kelas masih sangat dominan. Guru memegang kendali atas pembelajaran yang dilakukan siswa sehingga kemandirian siswa untuk berpikir kreatif dalam penemuan hal-hal baru masih perlu untuk dituntun (Utomo, dkk, 2014). Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses untuk memunculkan sebuah ide atau gagasan baru atau gabungan dari ide atau gagasan yang sudah ada untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih siswa berpikir secara kreatif dan kritis dalam menghadapi sebuah permasalahan.

Guru berperan penting dalam memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa dan materi pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan melatih siswa untuk mandiri dan mampu berpikir kreatif. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir

kreatif siswa salah satunya adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model yang direkomendasikan dalam pembelajaran di kurikulum merdeka. Model pembelajaran Problem Based Learning dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mendapatkan pengetahuan (Koeswati, 2018). Model Problem Based Learning melibatkan penyajian masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan baru dengan cara mencari solusi untuk mengatasi masalah yang diangkat oleh guru. Pendekatan PBL mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan mengembangkan kemampuan dalam mengatasi permasalahan di kehidupan sehari-hari (Demirel, M., & Dagyar, M., 2016). Model pembelajaran Problem Based Learning memiliki ciri yang identik dengan permasalahan dunia nyata sebagai dasar dalam

meningkatkan kemampuan kreatif dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Model Problem Based Learning adalah kegiatan belajar yang berfokus pada pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Erwin, 2018). Pembelajaran berbasis masalah memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa secara tidak langsung akan membangun pengetahuannya sendiri. Masalah yang diangkat dalam model pembelajaran berbasis masalah bersifat terbuka, sehingga siswa akan berpikir secara kreatif dalam membangun pengetahuan baru (Hakim, N., 2015). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk mampu menyelesaikan masalah dan mengetahui permasalahan yang sedang dibahas sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir secara kreatif dalam penyelesaian masalah dan menjadi siswa yang mandiri. Guru perlu memaksimalkan kemampuannya agar peserta didik dapat tertarik akan pembelajaran yang dilakukan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sumber belajar konkret yang memuat materi pembelajaran yang dapat merangsang motivasi belajar siswa (Anam, 2015). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan hasil belajar (Lisiwanti, 2016). Pada penelitian ini penggunaan Magic Box diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Media pembelajaran Magic Box merupakan media pembelajaran yang berbentuk kubus yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dan kuis yang dapat terlihat apabila kotak tersebut dibuka (Simamora, 2019). Penerapan media ini akan menarik rasa ingin tahu siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran akan mudah dimengerti oleh siswa.

Hasil penelitian lain yang membahas tentang model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif diantaranya dilakukan oleh (Supratman & Husen, 2015) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model

Pembelajaran Problem Based Learning". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan berpikir kreatif siswa pada siklus I dan siklus II serta siswa telah dapat dikategorikan sangat kreatif dalam pembelajaran. Penelitian lain yang relevan yakni dilakukan oleh (Cahyaningrum & Ghufron, 2016) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika". Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari segi proses pembelajaran penerapan model PBL terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang dapat dilihat dengan membandingkan antara siklus I dan siklus II praktik pembelajaran.

Dari pemaparan diatas dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya telah menerapkan model Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kebaruan dari penelitian ini yakni menggunakan media pembelajaran Magic Box untuk menjelaskan materi kelas 1 tentang menjaga kebersihan lingkungan sekolah dengan

menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Memadukan antara model pembelajaran Problem Based Learning dengan media Magic Box akan membantu jalannya pembelajaran secara kondusif dan efektif sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat secara langsung meningkat. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka tujuan dan fokus penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas 1 dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media Magic Box.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode deskriptif. Penelitian tindakan kelas terdiri atas 2 siklus penelitian. Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap pelaksanaan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan kegiatan refleksi (reflecting) (Arikunto,2014). Subyek dalam

penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Mojorejo 1 Kota Batu Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik tes dengan memberikan 10 soal yang perlu dijawab oleh siswa. Analisis data dilakukan sebanyak 2 kali pengujian. Analisis yang pertama untuk melihat peningkatan ketuntasan kreativitas belajar siswa pada siklus penelitian I dan siklus penelitian II. Sedangkan analisis yang kedua berupa data deskriptif komparatif dengan membandingkan ketuntasan kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Problem Based Learning dengan target ketuntasan minimal kreativitas adalah 80%. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada siklus I dan siklus II. Perbandingan kondisi tersebut dilakukan agar peningkatan kreativitas belajar siswa dapat terlihat dengan jelas.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian disajikan dengan urutan yang terstruktur mulai dari kegiatan pra-siklus, siklus I, dan dilanjutkan siklus II. Tahapan yang dilakukan setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan dengan disertai dengan kegiatan observasi, dan kegiatan refleksi pada akhir siklus.

### **2. Kondisi Awal (Pra-siklus)**

Kondisi awal penelitian diamati oleh peneliti ketika pertama kali melakukan kegiatan PPL 1 di SDN Mojorejo 1 Kota Batu pada tahun ajaran 2022/2023. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 1B dan diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas sudah cukup bervariasi, namun tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan mengembangkan potensi-potensinya yang berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

**Tabel 1. Rekapitulasi Data Tes Berdasarkan Indikator Kreativitas**

**Pra-siklus**

N o.	Indikator Kreativitas	Frekuensi	Hasil Rata-rata (%)	Keterangan
1.	Fleksibilitas	19	63,3 %	Tidak tuntas
2.	Originalitas	20	66,6 %	Tidak tuntas
3.	Elaborasi	21	70%	Tidak tuntas
4.	Fluency	17	56,6 %	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>77</b>	<b>256,5 %</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>19</b>	<b>64,12 %</b>	

Sumber: Lubis, Fitri (2018)

Hasil tes kreativitas siswa kelas 1B di SDN Mojorejo 1 Kota Batu yang dilakukan ketika kegiatan prapenelitian dapat dilihat pada tabel diatas. Kegiatan tes diikuti oleh 30 siswa, sebanyak 11 (35,87%) siswa mencapai ketuntasan dengan KKM 75. Sementara 19 (64,12%) siswa dinyatakan tidak tuntas dikarenakan berada di bawah KKM. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat mempermudah peneliti untuk menganalisis indikator kreativitas siswa pada kelas tersebut.

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Maka dari itu, peneliti berkolaborasi dengan wali kelas untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pertemuan selanjutnya dengan

menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dan menggunakan media Magic Box.

### 3. Hasil Penelitian Siklus I

Soal tes dibagikan kepada 30 siswa pada tanggal 3 maret 2023. Hasil tes yang diperoleh dianalisis dengan mencari rata-rata dalam setiap indikator kreativitas yang tertera pada tabel 2. Pengamatan (observasi) pembelajaran dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati indikator-indikator kreativitas yang dilakukan oleh siswa dengan bantuan teman sejawat.

**Tabel 2. Rekapitulasi Data Tes Berdasarkan Indikator Kreativitas Siklus 1**

N o.	Indikator Kreativitas	Frekuensi	Hasil Rata-rata (%)	Keterangan
1.	Fleksibilitas	22	73,3 %	Cukup
2.	Originalitas	22	73,3 %	Cukup
3.	Elaborasi	21	70%	Cukup
4.	Fluency	22	73,3 %	Cukup
<b>Jumlah</b>		<b>84</b>	<b>289,9 %</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>21</b>	<b>72,47 %</b>	

Sumber: Fitri (2018)

Peneliti merefleksikan kemampuan kreativitas siswa melalui tes yang telah dilakukan sesuai

dengan materi ajar dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dan media Magic Box. Dari hasil penilaian indikator kemampuan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan Pendidikan Pancasila materi menjaga kebersihan lingkungan masih belum mencapai nilai yang ditargetkan yakni minimal 75. Maka perlu untuk dilakukan siklus selanjutnya untuk mencari solusi dan strategi yang tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### 4. Hasil penelitian Siklus II

Evaluasi pembelajaran diberikan kepada 30 siswa dengan soal essay berjumlah 10 butir soal. Soal yang diberikan berkaitan dengan cara menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Hasil pekerjaan siswa dikoreksi dan dinilai lalu dianalisis dengan mencari nilai rata-rata dalam setiap indikator kreativitas sebagaimana tertera pada tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Data Tes Berdasarkan Indikator Kreativitas Siklus II**

N o.	Indikator Kreativitas	Frekuensi	Hasil Rata-rata (%)	Keterangan
1.	Fleksibilitas	28	93,3 %	Baik
2.	Originalitas	27	90%	Baik

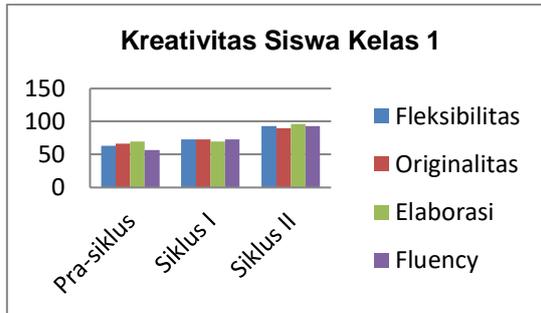
3.	Elaborasi	29	96,6 %	Tuntas
4.	Fluency	28	93,3 %	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>112</b>	<b>373,2 %</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>28</b>	<b>93,3 %</b>	

Sumber: Lubis, Fitri (2018)

Peneliti merefleksikan pelaksanaan siklus kedua, menganalisa serta membuat kesimpulan atas peningkatan kreativitas siswa kelas 1 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah melaksanakan siklus II melalui pertemuan pertama dan kedua dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dapat dikatakan sudah berhasil karena indikator keberhasilan pada penelitian telah tercapai dari siklus I ke siklus II yakni dengan hasil 29,18 %. Dari data yang diperoleh kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas sudah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian dihentikan hanya sampai pada siklus II.

Berdasarkan keberhasilan pada siklus II, telah terjadi peningkatan kreativitas siswa sehingga peneliti berhenti di siklus II. Menurut Arikunto (2006) penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil

apabila telah memenuhi peningkatan hasil belajar sebesar 75%. Peningkatan kreativitas siswa kelas 1 SDN Mojorejo 1 dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Peningkatan Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas 1**

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan media pembelajaran Magic Box dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan persentase ketuntasan yang cukup tinggi. Fleksibilitas adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menghasilkan gagasan, jawaban, dan pernyataan yang bervariasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa telah memberikan jawaban yang bervariasi meskipun tujuan dari jawaban tersebut adalah sama. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pekerjaan soal yang dijawab oleh siswa pada siklus II menunjukkan

bahwa siswa telah melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda. Selain itu siswa juga sudah mampu mencari alternatif jawaban dalam memecahkan masalah dari siklus I dan terus meningkat pada siklus II.

**Tabel 4. Rekapitulasi Kreativitas Berdasarkan Indikator Penilaian**

N	Indikator Kreativitas	Pra siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Penngkatan	Pre sentase	Kr iteria
1	Fleksibilitas	63,3%	73,3%	93,3%	20	24,0	Baik
2	Originalitas	66,6%	73,3%	90%	16,7	20,0	Baik
3	Elaborasi	70%	70%	96,6%	26,6	31,9	Baik
4	Fluency	56,6%	73,3%	93,3%	20	24,0	Baik
	Jumlah	256,5%	289,9%	372%	83,3	99,9	
	Rata-rata	64,12%	72,47%	93,3%	20,8	3	

## 5. Pembahasan

Kreativitas erat kaitannya dengan sesuatu yang baru dengan memadukan sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Pembaharuan ini dapat

berupa perbuatan atau tingkah laku dan lain sebagainya (Fitri, 2018). Kreativitas cenderung lebih menegaskan pada sesuatu yang telah ada sebelumnya lalu diperbarui dan menghasilkan sesuatu yang belum ada. Siswa telah mengembangkan kreativitasnya dengan memadukan sesuatu yang sudah ada dengan Kreativitas hanya berupa pengembangan dari sesuatu yang sudah ada dan diperoleh data bahwa terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa.

Originalitas adalah kreativitas siswa dalam menciptakan ungkapan yang baru dan unik yang belum pernah ada sebelumnya. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa telah mampu memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan sesuatu istilah dalam menjelaskan sesuatu hal. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan argumen-argumen yang disampaikan siswa dalam menjawab soal tes dimana siswa menjelaskan dengan bahasa dan istilah yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga memiliki semangat dan kemampuan yang keras dalam menjawab soal yang diberikan meskipun jawaban yang diberikan

masih kurang, namun siswa telah berusaha untuk tidak mengosongkan jawabannya.

Elaborasi adalah kemampuan siswa dalam menanggapi pertanyaan secara berantusias, aktif, dan bersemangat dalam menyelesaikan soal tes. Elaborasi merupakan nilai yang unggul yang diperoleh siswa jika dibandingkan dengan indikator yang lain pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih bersemangat dalam mencari cara yang praktis dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan pada soal tes.

Fluency adalah kemampuan kreativitas siswa dalam mengutarakan atau menciptakan banyak gagasan, jawaban, serta penyelesaian masalah yang terdapat dalam pertanyaan. Dari hasil penelitian, fluency berada di urutan terendah pada saat pra siklus namun dapat mengimbangi indikator lainnya setelah pembelajaran siklus I. Kemandirian dan sikap agresif siswa dalam bertanya menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan pada indikator fluency. Secara keseluruhan indikator kreativitas pada setiap siklus menunjukkan hampir kesamaan dari

pra siklus, siklus I, dan siklus II dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan pada setiap indikator-indikator kreativitas.

#### **D. Kesimpulan**

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media Magic Box pada materi menjaga kebersihan lingkungan sekolah dalam penelitian ini berjalan dengan baik dan dalam pelaksanaan mengalami peningkatan pada indikator kreativitas. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata indikator kreativitas siswa pada siklus I yakni sebesar 72,47 % dan meningkat pada siklus II menjadi 93,3%, dengan rentang peningkatan sebesar 20,83 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–17.
- Anik, H., & Henny, D. (2021) Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif, *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1).
- Arikunto, Suharsimi, dkk.2014. *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyaningsih, U., & Ghufron, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning terhadap Karakter Kreatif dan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(2), 41–45.
- Demirel, M., & Dağyar, M. (2016). Effects of Problem-Based Learning on Attitude: A Metaanalysis Study. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(8).
- Erwin, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Ar-Ruzz Media.
- Hakim, N. (2015). Penerapan Project-Based Learning Dipadu Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi, dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal BIODIK* 1(1). 1-11.
- Koeswanti, H. D. (2018). Eksperimen Model Kooperatif Learning dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis. *Satya Wacana Press*.

- Lisiswanti. (2016). Peranan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102–105.
- Lubis, Fitri. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*. 1(3), 192-201.
- Utomo, T., Wahyuni, D., & Rustaman, A. (2014) Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013). *Jurnal Edukasi*, 1(1), 5–9.
- Simamora, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2), 91–105.
- Suparman. & Husen. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Bioedukasi*, 3(2), 367–372.