



## **PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD**

**Qori Ariyani<sup>1</sup>, Nindy Citroesmi Prihatiningtyas<sup>2</sup>, Abd. Basith<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:  
Diterima: 15 September 2025  
Revisi: 9 Desember 2025  
Diterima: 18 Desember 2025  
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:  
PBL, media fun thinkers book, creative thinking skills

Kata Kunci:  
PBL, media fun thinkers book, kemampuan berpikir kreatif

DOI :  
10.31932/jpdp.v12i1.5403

Surel Korespondensi:  
qoryariyani.09@gmail.com

### **Abstract**

This study aimed to: (1) describe differences in fourth-grade students' creative thinking skills between the experimental and control classes; (2) determine the magnitude of the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the Fun Thinkers Book media on students' creative thinking skills; and (3) describe the implementation of the PBL model supported by the media. The research employed a quantitative approach using a posttest-only control group design. The sample was selected through purposive sampling, with Class IV B as the experimental group and Class IV C as the control group. Data were collected using a creative thinking skills test and an observation sheet to assess the implementation of the learning process. Data analysis was conducted using statistical techniques. The results indicated that: (1) there were differences in students' creative thinking skills between the experimental and control groups; (2) the PBL model assisted by the Fun Thinkers Book had a substantial effect on improving students' creative thinking skills; and (3) the average implementation of the learning process was categorized as very good. In conclusion, the PBL model supported by the Fun Thinkers Book is effective in enhancing students' creative thinking skills.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (2) Mendeskripsikan seberapa besar pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (3) Mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media fun thinkers book. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain Posttest-Only Control Grup-Design. Teknik pengambilan sampel berupa purposive sampling dengan Sampel kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data menggunakan lembar tes kemampuan berpikir kreatif dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2) Model problem based learning berbantuan media fun thinkers book berpengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. 3) Perhitungan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran berada pada kriteria sangat baik.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

**Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa**



### **Pendahuluan**

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran karena pembelajaran merupakan proses dari Pendidikan yang akan ditempuh oleh peserta didik. Menurut Kirom (2017),

proses pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku pada anak. Dalam proses pembelajaran harus ada timbal balik antara guru dan siswa

serta harus adanya proses interaksi yang dilakukan. Adanya interaksi antara guru dan siswa dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik. Selain adanya interaksi dalam proses pembelajaran, guru juga harus mampu memilih model pembelajaran yang dapat memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dan harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran akan bermakna dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Pane (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Pendidikan juga tidak terlepas dari kurikulum yang menjadi arah bagi terlaksananya pendidikan agar berjalan menjadi lebih baik. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pengintegrasikan IPA dan IPS juga dapat meningkatkan kesesuaian pembelajaran di dunia nyata dan mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan di era globalisasi, seperti berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi dan inovasi (Lestari & Halidjah, 2023). Dengan demikian, jika pembelajaran IPAS diajarkan dengan tepat maka dapat mengembangkan bahkan meningkatkan kemampuan yang diperlukan di era globalisasi seperti kolaborasi, komunikasi, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif. Sebagai salah satu kemampuan yang diperlukan dalam era globalisasi, kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa karena melalui berpikir kreatif diharapkan siswa dapat memahami, mengelola, dan memecahkan masalah yang dihadapi (Fakhirah, dkk, 2023). Kemampuan ini dibutuhkan oleh siswa untuk menemukan ide atau gagasan baru sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki untuk memecahkan suatu masalah atau tantangan berdasarkan pandangan yang berbeda-beda Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif siswa adalah melalui pembelajaran.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa cenderung masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil studi TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) yang merupakan salah satu studi internasional tentang kemampuan kognitif siswa menunjukkan bahwa pada tahun 2015 sebesar 54% siswa Indonesia berada pada tingkat rendah, 15% berada pada tingkat sedang dan 6% berada tingkat tinggi dalam bidang sains (Hadi & Novaliyosi, 2019). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga terjadi pada siswa kelas III SDN 17 Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan hasil prariset yang dilakukan di SDN 17 Singkawang pada tanggal 19 Mei 2024. Rata-rata nilai hasil tes soal kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa yaitu 42,63. Ketika siswa diberikan soal yang mengandung indikator kemampuan berpikir kreatif siswa tidak dapat menyelesaikan dengan benar. Dari 28 siswa, diperoleh pada soal nomor satu dengan indikator *originality*, sebanyak

24 siswa (86%) menjawab salah dan hanya 4 siswa (14%) menjawab benar. Pada soal nomor dua dengan indikator *fluency*, sebanyak 18 siswa (64%) menjawab salah dan hanya 10 siswa (36%) menjawab benar. Pada soal nomor tiga dengan indikator *flexibility*, sebanyak 27 siswa (96%) menjawab salah dan hanya 1 siswa (4%) menjawab benar. Pada soal nomor empat dengan indikator *elaboration*, sebanyak 28 siswa (93%) siswa menjawab salah dan hanya 2 siswa (7%) menjawab benar. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan masih kurangnya model pembelajaran yang berperan penting dalam merangsang pola pikir siswa, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas dan sikap siswa dalam pembelajaran (‘Adiilah dan Haryanti, 2023).

Hal tersebut juga didukung oleh observasi yang telah dilakukan di SDN 17 Singkawang kelas III, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikarenakan kurangnya penggunaan model pembelajaran saat proses belajar mengajar dikelas. Penyampaian materi hanya

menggunakan variasi metode pembelajaran seperti metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi tanpa menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Selain observasi juga dilakukan wawancara kepada guru kelas III SDN 17 Singkawang, diketahui bahwa siswa belum mampu memberikan jawaban secara tepat dan benar berdasarkan pengetahuan mereka sendiri. Jika dihadapkan dengan sebuah persoalan, siswa hanya mampu menjawab berdasarkan cara yang telah ada dibuku dan cara yang telah disampaikan oleh guru.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dengan kondisi belajar yang nyaman. Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang baik perlu adanya model pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat menstimulus siswa pada materi yang dipelajari.

Maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan

model *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar melalui penyelesaian sebuah masalah. Permasalahan yang digunakan dalam model *Problem Based Learning* adalah permasalahan yang dihadapi di dunia nyata (Nafiah & Suyanto, 2014). Dengan model *problem based learning* membantu siswa memecahkan masalah nyata berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui masalah yang mereka pecahkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Yani, dkk (2023) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dikarenakan penerapan model *Problem Based Learning* ini mengharuskan siswa untuk memecahkan suatu masalah yang secara tidak sadar akan melatih kemampuan berpikir kreatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh oleh Febriana, dkk

(2022) yang menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) nyatanya lebih efisien untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif kelas V Sekolah Bawah.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan ide kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan seperti menggunakan media *fun thinkers book*. Media *fun thinkers book* adalah media pembelajaran visual berupa buku yang dikemas agar kegiatan belajar lebih menyenangkan (Gordon dalam Agustina & Purwanti, 2022). *Fun Thinkers* adalah media berbasis permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri (Arsyah, 2021). Dengan penerapan media yang berbasis permainan ini dapat menciptakan kesesuaian pembelajaran dengan karakter siswa yang cenderung senang bermain.

Salah satu materi pada pembelajaran IPAS yang penting agar

siswa dapat mengeksplor pengetahuan dan cara-cara baru adalah materi mengubah bentuk energi. Materi mengubah bentuk energi adalah materi yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari karena berkaitan dengan bagaimana energi dapat diubah dan dimanfaatkan secara efisien dan inovatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam materi mengubah bentuk energi ini.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Mengubah bentuk energi kelas IV SDN 17 Singkawang”. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi mengubah bentuk energi melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*.

### **Metode**

Penelitian ini termasuk kedalam bentuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan yang digunakan adalah *Posttest-Only*

*Control Group Design* dikarenakan fokus dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan nilai *post-test* siswa. Rancangan penelitian ini memiliki dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinker book*. Adapun sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SDN 17 Singkawang yang beralamat di Jalan Bambang Ismoyo, Kelurahan Jawa, Kecamatan Singkawang Tengah, Kota Singkawang, Kalimantan Barat. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 87 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar soal esai kemampuan berpikir kreatif siswa sebanyak enam soal dan lembar observasi keterlaksanaan

pembelajaran. Lembar soal esai kemampuan berpikir kreatif siswa diberikan setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan. Sedangkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas eksperimen yang di amati dan dinilai oleh tiga observer.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan uji t. Data tersebut digunakan untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV antara kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Fun thinkers book* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung, melihat Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *fun thinkers book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV serta melihat keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *fun thinkers book* pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS, Mengetahui seberapa besar pengaruh *model problem based*

*learning* berbantuan media *fun thinkers book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dan mengetahui keterlaksanaan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* pada mata pelajaran IPAS.

**Tabel 1. Uji Normalitas Data**

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Chi hitung	-30,84	-5,10
Chi tabel	11,07	11,07
Keputusan	Ho diterima	
Kesimpulan	Data berdistribusi normal	

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal Karena  $Chi_{hitung} \leq Chi_{tabel}$  yaitu  $-30,84 \leq 11,07$  sehingga data kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas pada kelas kontrol didapatkan  $Chi_{hitung}$  yaitu -5,10 dan  $Chi_{tabel}$  yaitu 11,07. Karena  $Chi_{hitung} \leq Chi_{tabel}$  yaitu  $-5,10 \leq 11,07$  maka data kelas kontrol berdistribusi normal.

### Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas IV SDN 17 Singkawang

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada kelas IV SDN 17 Singkawang menggunakan uji t dua sampel. Namun sebelumnya akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Hasil analisis uji normalitas data *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Homogenitas Data**

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians	39,68	63,89
$F_{hitung}$	1,610	
Jumlah siswa (n)	28	28
Taraf Kesukaran	5%	5%
$F_{tabel}$	1,980	
Keputusan	Ha diterima	
Kesimpulan	Data Homogen	

Berdasarkan tabel 2., terlihat bahwa nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,610 < 1,980$ , maka kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen. Karena data nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan

kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang diberikan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* dengan kelas yang diberikan pembelajaran langsung pada materi mengubah bentuk energi kelas IV SDN 17 Singkawang. Hasil perhitungan uji t dapat di;ohat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Perhitungan Uji T Dua Sampel**

Kelompok	Eksperimen dan Kontrol
Dk	54
A	5%
$t_{hitung}$	39,411
$t_{tabel}$	2,004
Keputusan	Ha Diterima
Kesimpulan	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan Tabel 3., diketahui  $t_{hitung} = 39,411$  dan  $t_{tabel} = 2,004$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $39,411 > 2,004$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi mengubah bentuk energi

di kelas IV antara kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *fun thinkers book* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan model *problem based learning*

berbantuan media *fun thinkers book* pada langkah orientasi peserta didik pada masalah ini memfokuskan siswa untuk mencari solusi dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang sehingga mereka akan lebih aktif dan luwes dalam berpikir.

Selanjutnya, Pada langkah mengorganisasikan peserta didik untuk belajar memfokuskan peserta didik untuk bekerja sama, berkolaborasi, dan berdiskusi dengan sesama teman sehingga membantu peserta didik untuk mengeksplor pengetahuan yang mereka miliki, bertukar informasi, ide, dan solusi secara tepat dan benar. Pada langkah membimbing penyelidikan individu maupun kelompok memfokuskan peserta didik dalam melakukan penyelidikan untuk mengumpulkan dan menghasilkan informasi yang inovatif dan asli berdasarkan pemikiran dari peserta didik itu sendiri. Tugas guru pada langkah ini adalah membimbing peserta didik dalam melakukan penyelidikan untuk menghasilkan informasi baru dan mengembangkan kemampuan berpikir keaslian dalam pemikiran mereka. Selanjutnya, pada langkah mengembangkan dan menyajikan

hasil karya mendukung peserta didik dalam berpikir secara rinci dan detail dikarenakan pada langkah ini peserta didik dituntut untuk mengembangkan ide atau solusi secara rinci serta menyajikannya dengan baik. Selain itu, peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka dan menghasilkan karya yang lebih bervariasi dan bermakna.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* ini membiasakan siswa belajar dengan cara mengaitkan masalah-masalah nyata kedalam pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir, bekerjasama, bertukar pikiran dan mandiri dalam belajar.

### **Besar pengaruh model *PBL* berbantuan media *fun thinkers book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa**

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *fun thinkers book* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi kelas IV SDN 17 Singkawang, maka menggunakan

rumus *effect size*. Adapun hasil dari pada Tabel 4. perhitungan *effect size* dapat dilihat

**Tabel 4. Perhitungan Efek Size**

Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	84,6	64,5
Standar Deviasi	6,30	7,99
<i>Effect Size</i>	2,54	
Kriteria	<i>Effect</i> Sangat besar	
Kesimpulan	Penggunaan Model PBL berbantuan Media Fun Thinkers Book berpengaruh sangat besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS	

Dari Tabel 4., dapat dilihat bahwa  $E_s = 2,54$  dan kriterianya sangat besar karena  $2,54$  berada pada  $E_s \geq 1,3$ . Hal ini berarti penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Fun Thinkers Book* berpengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS materi Mengubah Bentuk Energi di kelas IV.

**Keterlaksanaan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Fun Thinkers Book*.**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* pada materi mengubah bentuk energi yang ada di dalam modul ajar. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh satu orang guru SDN 17 Singkawang dan dua mahasiswa ISBI Singkawang (Observer) dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran**

Model PBL	Pertemuan 1			Pertemuan 2		
	I	II	III	I	II	III
<b>Jumlah</b>	100	99	99	106	105	106
<b>Persentase</b>	89%	88%	88%	95%	94%	95%
<b>Rata-rata Persentase</b>	92%					
<b>Kriteria</b>	Sangat Baik					

Dari tabel 5., diketahui bahwa terdapat dua kali pertemuan. Pertemuan pertama, observer 1 memberikan nilai 100 dengan persentase 89%, observer 2 memberikan nilai 99 dengan persentase 88%, dan observer 3 memberikan nilai 99 dengan persentase 88%. Sedangkan untuk pertemuan kedua, observer 1 memberikan nilai 106 dengan persentase 95%, observer 2 memberikan nilai 105 dengan persentase 94%, dan observer 3 memberikan nilai 106 dengan persentase 95%.

Berdasarkan hal tersebut, diperoleh rata-rata keterlaksanaan pembelajaran dua kali pertemuan sebesar 92% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan pembelajaran pada materi mengubah bentuk energi menggunakan model *problem based learning* berbantuan *media fun thinkers book* terlaksana dengan runtut dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning*.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan secara umum dapat

disimpulkan bahwa model *PBL* berbantuan *media fun thinkers book* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi mengubah bentuk energi kelas IV. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *PBL* berbantuan *media fun thinkers book* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Model *PBL* berbantuan *media fun thinkers book* berpengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dan rata-rata keterlaksanaan model *PBL* berbantuan *media fun thinkers book* berada pada kriteria sangat baik.

### **Daftar Pustaka**

- 'Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
- Agustina, D. M., & Purwanti, K. Y. (2022). Keefektifan PBL Berbantuan Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa 3 Sekolah Dasar. *Journal of Primary and Children's Education*, 5(1), 47–55.

- Arsyah, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada subtema 1 peristiea kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V SDN 66 Payakumbuh*. Skripsi. Universitas Islam Riau.
- Fakhirah, N. L., Darmiany, & Astria, F. P. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 36 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 719–733.
- Febriana, B. D., Hadi, F. R., & Budiarti, M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 962–967.
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call for Papers*. Tasikmalaya: 19 Januari 2019.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69-80.
- Lestari, E. R., & Halidjah, S. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kretivitas belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(6), 1573–1586.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125–143.
- Pane, A. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352
- Yani, Fajra, T. N., & Yulisma, L. (2023). Implementasi model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 39–4.