

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTU MEDIA *PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
MIN 3 PONOROGO**

SKRIPSI



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Sholihah, Nurul Rohmatul. 2024. *Efektivitas Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Ulinnuha Nur Faizah.M.Sc.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Example Non Example*, Kemampuan Berfikir Kreatif, IPA, Media *Puzzle*.

Pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah dasar hendaknya dapat menumbuhkan sikap logis, kritis, dan kreatif terhadap gejala alam yang ada di sekitarnya. Namun, masih banyak yang memandang IPA sebagai mata pelajaran membosankan karena terlalu banyak materi dan teori yang harus dihafalkan. Sehingga perlu adanya inovasi baru dalam model pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan. Upaya untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan penelitian terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *example non example* berbantu media *Puzzle*.

Penelitian ini bertujuan (1). Untuk menganalisis keterlaksanaan model pembelajaran *example non example* untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa, (2). Untuk menganalisis kemampuan berfikir kreatif mata pelajaran IPA setelah penerapan model pembelajaran *example non example*, dan (3). Untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *example non example* untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental*. Pengambilan data dilakukan dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi penelitian ini yaitu kelas V yang berjumlah 51 siswa, dengan Sampel penelitian yaitu 15 siswa sebagai kelas eksperimen dan 17 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian diolah dan dilakukan uji hipotesis berupa uji *independent t Test* dan Uji *N-Gain*.

Hasil penelitian ini yaitu (1) Penggunaan model pembelajaran *example non example* pertemuan pertama 80% terlaksana, pertemuan ke dua 95% terlaksana, dengan rata-rata keterlaksanaan yaitu 87,5%, dilakukan secara runtut dari kegiatan awal hingga akhir. (2) Kemampuan berfikir kreatif mata Pelajaran IPA terdapat peningkatan antara kelas kontrol dengan penerapan model konvensional dan kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *example non example* memperoleh rata-rata *pre-test* 57,06 sedangkan *post-test* 70,88. (3) Pada uji hipotesis dihasilkan nilai Sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$ dan rata-rata skor N-Gain sebesar 58,24. Maka dapat disimpulkan Model *Example non Example* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif mata Pelajaran IPA Kelas V MIN 3 Ponorogo.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nurul Rohmatul Sholihah
NIM : 203200083
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MIN 3 Ponorogo.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian Munaqasah.

Pembimbing,

Ulinnuha Nur Faizah, M.Sc.
NIP. 199210022020122018

Ponorogo, 22 Oktober 2024

Mengetahui
Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Ulin Fauzan Nik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Nurul Rohmatul Sholihah
NIM : 203200083
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Example Non Example*
Berbantu Media *Puzzle* untuk Meningkatkan
Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran
IPA Kelas V MIN 3 Ponorogo.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 8 November 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 November 2024

Ponorogo, 13 November 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim penguji:

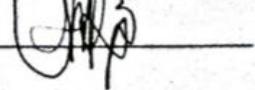
Ketua Sidang : Dra. Hj. Aries Fitriani, M.Pd.

Penguji 1 : Sofwan Hadi, M.Si.

Penguji 2 : Ulinnuha Nur Faizah, M.Sc.

()

()

()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Rohmatul Sholihah
NIM : 203200083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Example Non Example* Berbantu
Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif
Siswa Pada Mata Pelajaran IPA KELAS V MIN 3 Ponorogo.

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 22 November 2024

Pembuat Pernyataan



Nurul Rohmatul Sholihah

203200083

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Rohmatul Sholihah
NIM : 203200083
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MIN 3 Ponorogo.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya tulis saya sendiri, dibawah bimbingan dosen, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Ponorogo, 22 Oktober 2024
Yang Membuat Pernyataan



Nurul Rohmatul Sholihah
NIM. 203200083

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya pertama untuk meningkatkan kualitas manusia dalam berbagai bidang kehidupan agar dapat memperbaiki diri dan menjadi manusia yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat. Undang-undang pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 mengartikan pendidikan sebagai suatu proses dinamis dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dalam lingkungan belajar agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pengembangan potensi dirinya.¹

Kemajuan pendidikan Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 120 negara menurut laporan pemantauan global informasi pendidikan (EFA) tahun 2012 yang diterbitkan oleh UNESCO, sedangkan Indonesia berada pada peringkat ke-57 dari 115 negara pada tahun 2012 menurut indeks pemantauan pendidikan. 2014 Angka-angka ini terlalu rendah untuk menjelaskan perkembangan pendidikan di Indonesia, dan salah satu penyebabnya adalah rendahnya kualitas pendidikan.²

Kualitas kegiatan pembelajaran dapat dievaluasi berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dapat dicapai salah satunya memerlukan kemampuan mengajar yang baik. Guru harus mampu mengelola

¹“UUD RI No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.,<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>.

² Calista Devi Handaru, “Evaluasi Program GuruPembelajar Moda Kombinasi Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Klaten”, Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Vol.6 No.8 (2017), 739.

pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara mengajar agar siswa dapat bekerja secara jasmani dan rohani.

Kemampuan berfikir kreatif merupakan kemampuan berfikir untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam memecahkan suatu masalah. Siti Salamah mengungkapkan berfikir kreatif merupakan pemikiran untuk menciptakan ide baru, diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memunculkan gagasan atau kaidah yang baru. Berfikir kreatif terjadi ketika otak kanan dan otak kiri bekerja bersama-sama dengan optimal.³ Berfikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun, menghasilkan ide atau gagasan baru.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang penting diterapkan dalam suatu pendidikan dikarenakan dalam sudut pandang peserta didik, materi IPA dijadikan sebuah mata pelajaran wajib bagi peserta didik baik itu di jenjang SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah dasar hendaknya dapat menumbuhkan sikap logis, kritis, dan kreatif terhadap gejala alam yang ada di sekitarnya. Pembelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik mampu melakukan analisis terhadap apa yang mereka pelajari, bersikap cermat dan teliti dalam mengambil sebuah keputusan serta mampu menalar hubungan suatu peristiwa/gejala alam yang satu dengan yang lainnya sehingga mampu menciptakan pola pikir ilmiah yang kritis sejak dini. Kemudian

³ Siti Salamah Br. Ginting, “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Ar-Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open Ended Berbasis Brain-Gym,” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 8, No. 1 (2019): 26-40

mengkomunikasikan dengan orang lain demi kehidupan yang lebih baik.⁴ Seperti yang telah diuraikan, bahwa IPA mengembangkan kemampuan berfikir kritis seperti yang sudah dijabarkan, namun ternyata, setiap individu mempunyai sudut pandang yang berbeda tentang mata pelajaran IPA, banyak yang memandang IPA sebagai mata pelajaran yang menyenangkan, ada juga yang memandang IPA sebagai mata pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak materi dan teori yang harus dihafalkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di MIN 3 Ponorogo khususnya pada kelas V, guru masih dominan mengajar hanya dengan menggunakan buku LKS saja, apabila menggunakan media, maka tidak jauh-jauh hanya menggunakan gambar. Karena kurangnya inovasi dalam menyampaikan pembelajaran, siswa kadang merasa jenuh dan bosan, merasa monoton, dan menjadi kurang maksimal dalam memahami materi.

Upaya untuk menerapkan pembelajaran IPA adalah guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk membantu siswa secara langsung menerima dan memahami apa yang telah dipelajari untuk dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, guru sebaiknya dapat menggunakan model yang menarik perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA, dimana model pembelajaran selayaknya memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkerja sama dengan sesama siswa dalam tugas terstruktur sehingga siswa dapat belajar, berkerja dan berinteraksi di dalam kelompok-kelompok. Oleh karena itu, harus ada perbaikan untuk guru dalam

⁴ Sarmiasih, *dkk*, Pengembangan Instrumen Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD, *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, Vol. 10, No. 2(2020), hlm. 71.

memilih model pembelajaran, yakni model pembelajaran yang dipilih dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* dengan media *puzzle*.

Model pembelajaran *Example Non Example* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Model pembelajaran *example non example* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik terhadap permasalahan yang ada disekitarnya melalui pemahaman contoh berupa gambar-gambar dan diagram sebagai media dalam proses pembelajarannya.⁵ Model pembelajaran *Example Non Example* bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas, dan mendorong siswa untuk belajar IPA secara berkelompok. Adapun media *puzzle* merupakan media gambar berbentuk kepingan-kepingan yang disusun membentuk suatu gambar yang utuh. Model pembelajaran *Example Non Example* merupakan salah satu metode yang efektif untuk melibatkan siswa dalam analisis gambar atau contoh yang relevan dengan topik pembelajaran, sehingga mereka dapat memahami konsep secara visual dan kontekstual. Penggunaan media tambahan seperti *puzzle* bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

⁵Aris shoimin, 68 *model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 73.

Berdasarkan permasalahan diatas, minimnya penggunaan media pembelajaran dan kurang tepatnya pemilihan metode disekolah, dan juga kurang optimalnya berfikir kreatif peserta didik, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul: **“Efektifitas Model *Example Non Example* Berbantu Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V MIN 3 Ponorogo”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V MIN 3 Ponorogo pada mata pelajaran IPA masih sering menggunakan model konvensional.
2. Guru masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran kurang baik karena peserta didik masih menganggap bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sedikit sulit di pahami, atau bahkan merasa bosan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh peneliti yang disebabkan masalah yang terlalu luas atau lebar yang bisa mengakibatkan penelitian itu tidak bisa fokus. Dari identifikasi diatas peneliti

membatasi kajian penelitian ini. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran *Example Non Example*.
2. Keterampilan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3 Ponorogo.
3. Muatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata Pelajaran IPA pada materi Organ Pencernaan Manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat ditentukan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *example non example* berbantu media *puzzle* kelas V MIN 3 Ponorogo?
2. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di MIN 3 Ponorogo setelah diterapkan model pembelajaran *Example Non Example*?
3. Apakah model *Example Non Example* efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di MIN 3 Ponorogo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *example non example* berbantu media *puzzle*.

2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di MIN 3 Ponorogo setelah diterapkan model pembelajaran *Example Non Example*
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas model *example non example* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di MIN 3 Ponorogo.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan didunia pendidikan dan ilmu pengetahuan. Adapun kegunaannya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini mengangkat tentang kemampuan berfikir kreatif dan proses berfikir kreatif siswa dalam memahami dan menyelesaikan materi dan soal organ pencernaan manusia. Sehingga diharapkan mampu menambah referensi pembaca tentang hal tersebut.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dalam menyelesaikan dan memahami soal dan materi organ pencernaan manusia pembelajaran IPA.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dikelas khususnya melalui model pembelajaran *example non example*.

- c. Bagi sekolah, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang membangun dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai wadah untuk melatih diri dalam penelitian yang sifatnya ilmiah serta sarana menambah pengalaman ilmu pengetahuan terutama mengenai model *pembelajaran example non example*.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada poin ini terdiri dari tiga bagian, Adapun sistematika pembahasan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Pada bagian ini merupakan gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran secara keseluruhan. Dimana dalam bab ini terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian ini terdapat kajian teori yaitu tentang pengertian, langkah-langkah, serta kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *example non example*. Pengertian, manfaat, kelebihan dan kekurangan, dan cara bermain *puzzle*. Pengertian, indikator berfikir kreatif. Pengertian dan mata pelajaran IPA kelas V. Terdapat Telaah penelitian terdahulu, Kerangka Pikir, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini terdapat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sample penelitian, definisi operasional variable

penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validasi dan reliabilitas, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti akan memberikan penjelasan yang terdiri atas gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis atau jawaban pertanyaan penelitian dan pembahasan.

BAB V Simpulan dan Saran

Yang dimana meliputi hasil kesimpulan dan saran penelitian. Pada bab terakhir ini akan dijelaskan terkait kesimpulan secara menyeluruh dari hasil penelitian yang telah dilakukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Example Non Example*

a. Pengertian model *example non example*

Model pembelajaran *Example Non Example* yaitu serangkaian penyampaian materi ajar kepada siswa dengan menunjukkan gambar-gambar yang relevan yang telah dipersiapkan dan diberikan kesempatan pada siswa untuk menganalisisnya. Menurut Huda bahwa model pembelajaran *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.⁶ Menurut Kaharuddin dan Hajeniati model pembelajaran *example non example* adalah suatu pendekatan proses pembelajaran yang bisa menggunakan video tentang kasus-kasus yang pernah terjadi atau gambar-gambar yang tentunya relevan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.⁷

Kurniawan menyebutkan bahwa *Example non example* perlu dilakukan karena dengan memusatkan perhatian siswa terhadap model

⁶ Huda, M. (2014). Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 234.

⁷ Hariyanto & Maryam. "Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Barru", *Pinisi journal of education*, Vol.1 No. 1 (2021) :242

ini diharapkan akan dapat mendorong peserta didik untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenal materi yang disampaikan. Suprijono mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *example non example* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendiskusikan materi yang diberikan oleh guru melalui gambar⁸.

Berdasarkan pembahasan di atas kegiatan pembelajaran dengan model ini diharapkan agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan secara lebih mendalam dan mampu meningkatkan berfikir kreatif dengan melakukan pengamatan terhadap materi yang disajikan melalui gambar, dalam hal ini adalah dapat melihat langsung dan mampu memahami bagaimana bentuk dan nama dari masing-masing organ pencernaan manusia.

b. Langkah-langkah Model *Example Non Example*

Muliawan menyebutkan, langkah-langkah model pembelajaran *example non example* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang sesuai dengan materi yang disampaikan yang sesuai dengan kompetensi dasar.
- 2) Guru menempelkan gambar di papan tulis atau menayangkan melalui proyektor. Pada tahapan ini guru juga dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar yang telah dibuat.

⁸ Amin & Linda, 164 Model Pembelajaran Kontemporer, (Bekas:2022), hlm. 208.

- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan. Biarkan siswa melihat dan menelaah gambar yang telah disajikan secara seksama, agar siswa bisa lebih mudah memahaminya. Selain itu, guru juga memberikan deskripsi jelas tentang gambar yang di amati siswa.
- 4) Siswa diminta menganalisis gambar. Guru mempersilahkan siswa untuk menganalisis gambar yang sudah ditunjukkan di depan.
- 5) Melalui diskusi kelompok, lalu hasil diskusi gambar dicatat pada kertas. Siswa menggunakan kertas yang sudah disediakan guru untuk mencatatnya.
- 6) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Siswa dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok.⁹

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Example Non Example*

kelebihan model pembelajaran *example non example* adalah:

- 1) Dapat melatih keterampilan berbicara dan mengemukakan pendapat pada siswa
- 2) Dapat mengembangkan sikap kritis siswa
- 3) Dapat memantapkan pemahaman siswa mengenai konsep materi pembelajaran

⁹ Hariyanto & Maryam. "Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Barru ", *Pinisi journal of education*, Vol.1 No. 1 (2021) 242

Adapun kelemahan model pembelajaran *example non example* yaitu sebagai berikut:

- 1) Apabila guru tidak bisa menjadi moderator yang baik maka akan terjadi debat kusir
- 2) Adanya kecenderungan siswa yang pandai terus aktif dan siswa yang kurang pandai menjadi pasif.
- 3) Apabila guru tidak dapat mengendalikan kelas maka suasana kelas akan gaduh.¹⁰

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian *puzzle*

Menurut Patmonedowo *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan tentang media *puzzle*, merupakan media permainan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berfikir secara kritis yang dimainkan dengan cara menyatukan potongan-potongan gambar.¹¹

Menurut Jatmiko Nur *puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak-anak, sebab pada dasarnya peserta didik menyukai gambar dan warna yang menarik. Pada tahap awal pengenalan *puzzle*, anak akan mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara memasang bagian-bagian *puzzle* dengan arahan atau petunjuk. Dengan arahan

¹⁰ *Ibid.* 243

¹¹ Ratnasari Dwi Ade Candra, "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 5 Tahun di TK Nusa Indah Di Desa Gumuksari Kecamatan Klisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018-2019", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 01 No 01, (2019), hlm, 35

tersebut, maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk dan juga gambar yang tersedia.¹²

Berdasarkan pembahasan di atas menggunakan media *puzzle* dirasa mampu untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, karena dengan menggunakannya, siswa mampu berfikir secara lebih kritis karena siswa harus mengamati dan menyatukan potongan-potongan gambar yang disediakan.¹³

Didalam sebuah pendidikan media bermain *puzzle* sendiri tentunya juga memiliki manfaat bagi peserta didik, yaitu:

1. Mengasah otak, dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih. Karena permainan ini melatih otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan. Karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi bentuk yang utuh.
3. Meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir dan belajar berkonsentrasi. Saat bermain *puzzle*, anak bisa melatih sel otaknya, mengembangkan kemampuan berfikirnya, dan berkonsentrasi menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan gambar *puzzle*.

¹² *Ibid.* 35

¹³ Ermaita, dkk, "Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa". *Jurnal Studi Sosial*, Vol. 4 No. 1. (2016), 81.

4. Melatih kesabaran. Dengan bermain puzzle kesabaran akan terlatih, karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
5. Belajar bersosialisasi. Permainan puzzle yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok bisa meningkatkan interaksi sosial.¹⁴

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Kelebihan media *puzzle* menurut Bahar:

1. Gambar bersifat kongrit karena melalui gambar, siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu.
2. Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
3. Dapat mengenal bentuk, ukuran, warna yang beragam.
4. Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa.¹⁵

Kekurangan Media *Puzzle* menurut Ayu, yakni:

1. Terdapat beberapa siswa masih mengalami kesulitan ketika menyusun gambar.
2. Menuntut kreativitas siswa.
3. Kelas menjadi kurang terkendali.
4. Media *puzzle* lebih menekankan pada visual (indera penglihatan).
5. Pembuatan media membutuhkan waktu cukup lama dan suli.

¹⁴ *Ibid.* 36

¹⁵ Bahar and Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa."

6. Membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembuatan.¹⁶

c. Cara Bermain *Puzzle*

Adapun cara penggunaannya adalah sebagai berikut:

1. Setiap kelompok diberi media permainan *puzzle* dengan posisi gambar tersusun acak tak beraturan.
2. Peserta didik diperkenalkan dulu apa nama media.
3. Lalu peserta didik juga diberitahu tentang bagaimana cara menggunakan media permainan *puzzle*.
4. Setiap kelompok diberikan sebuah masalah terlebih dahulu agar selanjutnya dapat memecahkan media *puzzle*.
5. Setiap kelompok dipersilahkan untuk memulai menyusun dan menyelesaikan media *puzzle*.
6. Peserta didik menganalisis gambar apakah yang sudah terlihat dari susunan *puzzle*, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan.
7. Setiap kelompok mulai berdiskusi dan menganalisis gambar apa yang sudah tersusun.
8. Perwakilan kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi tentang gambar media *puzzle*.¹⁷

¹⁶ Ayu, Shinta, *Segudang Game Edukatif Mengajar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hlm. 46.

¹⁷ Astri Tirmidziani, Eva Rahmati, "*APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*", (Jawa Bara: Edu Publisher, 2019), hlm, 31-34.

3. Kemampuan Berfikir Kreatif

a. Pengertian Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif berhubungan erat dengan kreatifitas, karena merupakan hasil dari proses berfikir kreatif yang dilakukan oleh seseorang. Munandar berpendapat bahwa berfikir kreatif ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Berfikir kreatif sering juga disebut sebagai berfikir divergen.¹⁸

b. Kemampuan Berfikir Kreatif

Merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran IPA di sekolah. Berfikir kreatif menurut Putra dkk adalah suatu proses berfikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam, dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berfikir kreatif akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya.¹⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif adalah kecakapan yang melibatkan kecakapan dari seseorang untuk berimajinasi sesuai dengan pemikirannya sendiri, sehingga terbentuk suatu ide yang unik saat menemukan sebuah jawaban maupun saat

¹⁸ Darwanto, "kemampuan berfikir kreatif matematis", *Jurnal Eksponen*, Vol. 9, No. 2, 2019, hlm. 22

¹⁹ Tomi Tridaya Putra dkk, "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, 2012, hlm. 23.

sedang menyelesaikan permasalahan. Kemampuan berfikir kreatif tentunya mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, baik itu di bidang pendidikan, ataupun sosial. Oleh sebab itu kemampuan berfikir kreatif perlu dipupuk, dirangsang, dan ditumbuhkan sejak usia dini.

c. Indikator Berfikir Kreatif

Indikator berfikir kreatif matematis menurut Munandar menguraikan indikator secara rinci sebagai berikut:²⁰

1. Kelancaran (*Fluency*)

Pada indikator ini peserta didik diharapkan mampu mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, penyelesaian masalah dan banyak memberikan pertanyaan dengan lancar, serta mampu memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. Dimana siswa mampu menjawab soal atau pertanyaan mengenai materi yang disampaikan dengan lebih fasih dan lancar

2. Kelenturan (*Flexibility*)

Pada indikator yang kedua peserta didik diharapkan mampu menghasilkan sebuah gagasan, jawaban atau pertanyaan dengan bervariasi, mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, serta Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Dimana hasil penelitian ini

²⁰ Munandar Utami, *Kreatifitas dan kтерbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 192.

siswa mampu mengasikkan jawaban dan pertanyaan yang lebih banyak dan beragam, yang sebelumnya hanya bertanya satu pertanyaan yang monoton, siswa menjadi berani memberikan lebih dari satu pertanyaan atau jawaban dan dengan tingkat pertanyaan yang lebih bervariasi.

3. Keaslian (*Originality*)

Pada indikator ketiga peserta didik diharapkan mampu mengemukakan pendapat dirinya sendiri. Dimana hasil dari penelitian ini, ketika guru mencoba memberikan jawaban yang salah, siswa dengan tanpa ragu atau takut langsung menyanggah dan mengemukakan suatu alasan, pendapat atau jawaban yang menurut mereka benar.

4. Keterincian (*Elaboration*)

Pada indikator terakhir peserta didik diharapkan Mampu mengembangkan sebuah gagasan yang disampaikan, serta mampu menambah atau merinci secara detail suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Dimana siswa menjadi mampu memahami lebih dalam mengenai materi yang disampaikan dengan sangat rinci.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa hasil peneliian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan untuk pengembangan terhadap penelitian yang dilaksanakan.

1. Berdasarkan penelitian dari Nolpin Sunggudek, Bonifasius Saneba dan jamaludin (2015) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS Melalui model pembelajaran *Example Non Example kelas V SDN Unu Kecamatan Bulagi Selatan*”.²¹ yang membuktikan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example* mengalami peningkatan dari siklus pertama dan siklus kedua sebesar 40%. Dari penelitian tersebut kita mendapat pengalaman bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nolpin Sunggudek dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode *example non example*, perbedaannya penelitian ini untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa sedangkan penelitian Nolpin dkk untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan penelitian Robina Simanjuntak (2021) dengan judul “Model pembelajaran *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa kelas VI SDN 003 Rambah kecamatan Rambah kaupaten rokan hulu tahun pelajaran

²¹N. Sunggudek, dkk, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Example non Example Kelas V SDN Unu Kecamatan Bulagi Selatan.*,” *Jurnal Kreatif Tadulako*. Vol. 5, No. 9,(2015), 193-204.

2019-2020”.²² Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan penelitian saya untuk mengetahui berfikir kreatif siswa. Persamaannya terletak pada, sama menggunakan model pembelajaran *example non example* melalui pembelajaran IPA.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh saudari Rizda Dwi Putra, dkk dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016”.²³ Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas XI MIA 1 dengan peningkatan sebesar 40,30%. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu variabel yang diteliti untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Namun juga terdapat perbedaan yaitu penelitian terdahulu menggunakan model inkuiri terbimbing sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *example non example* untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa.

²²Robin Simanjuntak, “Model pembelajaran *example non example* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa kelas VI SDN 003 Rambah kecamatan Rambah kabupaten rokan hulu tahun pelajaran 2019-2020”, Jurnal Imliah EDU RESEARCH, Vol. 10, No. 1 (2021).

²³Redza Dwi Putra, dkk, “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016”, Jurnal Proceeding Biology Education Convergence, Vol. 13, No. 1, (2016).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ifa Seftia Rakhma dkk dengan judul penelitian "Pengembangan *Magic Crossword puzzle* sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar"²⁴ hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini termasuk kategori valid. Media ini memiliki dua fungsi, yaitu media puzzle atau bongkar pasang kemudian disisi lain teka teki silang. Persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media *puzzle*, Pembelajaran IPA dan jenjang yang sama, perbedaanya terletak pada design media pembelajaran, materi dan focus penelitian.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Minartin dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Example non Example untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Randuagung 01 Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2017/2018".²⁵ Menjelaskan bahwa kemampuan berfikir kreatif sangat perlu dilatih, salah satu caranya adalah melalui proses belajar mengajar disekolah, kemampuan berikir kritis perlu ditanamkan sejak dini. Dalam penelitian ini perbedaanya dengan penelitian Minartin adalah penelitian tersebut adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan peneitian ini untuk mengetahui tingkat berfikir kreatif siswa. Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Example Non Example*.

²⁴Ifa Seftia Rakhma, dkk, "Pengembangan *Magic Crossword puzzle* sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar", Jurnal *REFLEKSI EDUKATIKA*, Vol. 7, No. 1 (2016).

²⁵ Minartin, "Penerapan Model Pembelajaran Example non Example untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Randuagung 01 Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2017/2018". Jurnal *PTK dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 2 (2017)

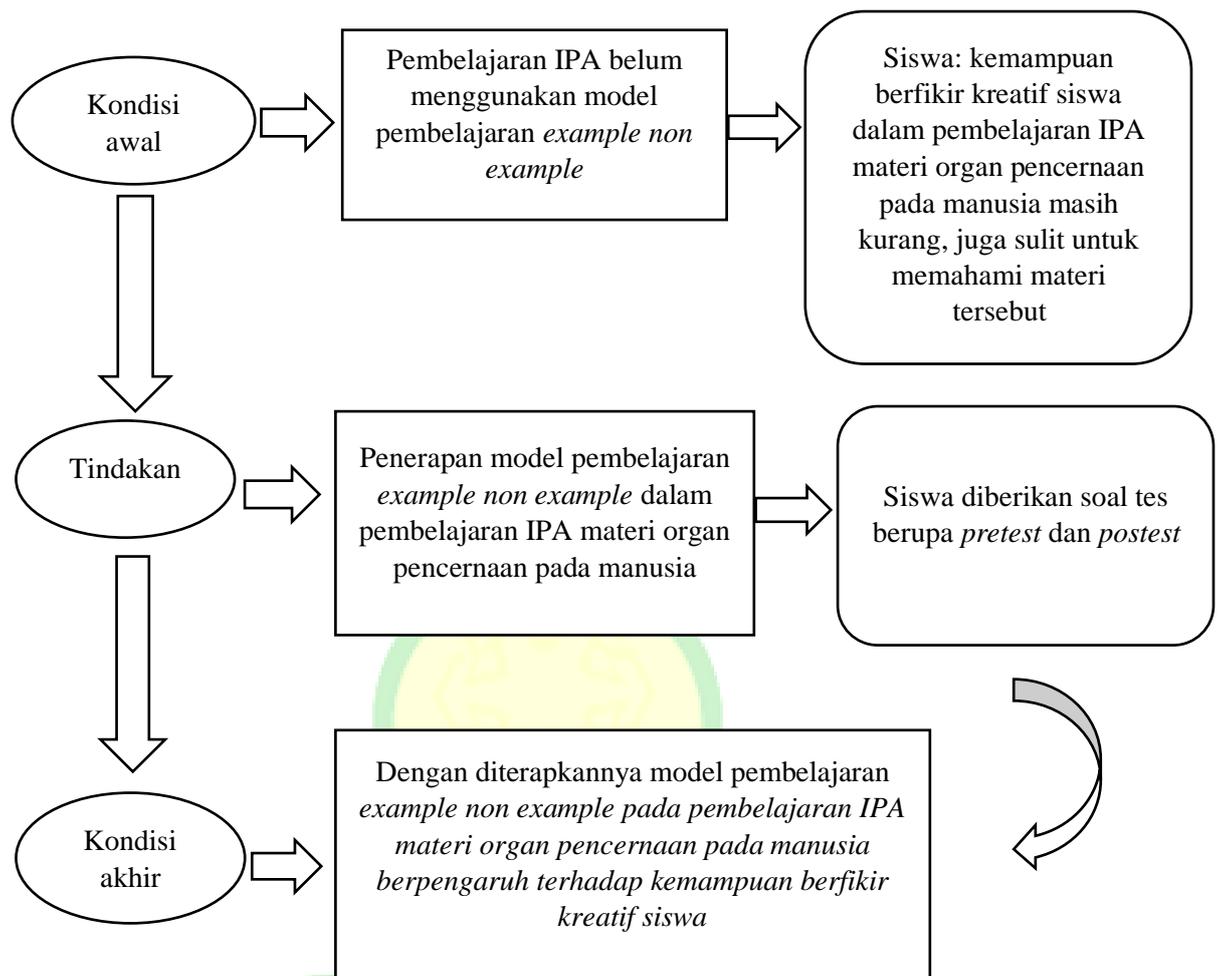
C. Kerangka Pikir

Menurut Widayat dan Amrullah dalam Addn ahra syahputra kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁶ Kemampuan berfikir kreatif dalam diri siswa memungkinkan siswa dapat menganalisis suatu permasalahan dari berbagai arah sudut pandang atau siswa dapat mengembangkan pola pikirnya dan kemampuan berfikir kreatifnya, maka siswa akan mendapat banyak alternatif penyelesaian dalam merampungkan masalah.

Peneliti menentukan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah ditentukan maka kedua kelas di berikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dua kelas tersebut. Kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional dan pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *example non example*. Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian hasil *posttest* tersebut dibandingkan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *example non example* dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo.

Setelah diterapkannya model pembelajaran *example non example* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3 Ponorogo. Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah terdapat pada gambar 2.1

²⁶ Addn ahra syahputr, dkk. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif, *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.1 2023), 161.



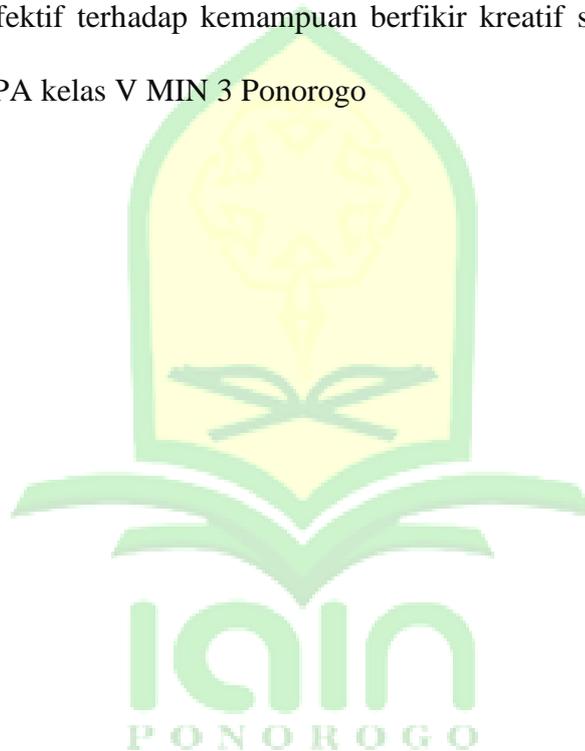
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Model pembelajaran *Example non Example*

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka selanjutnya dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H0 : Model pembelajaran *Example Non Example* berbantu Media *puzzle* tidak efektif terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo

H1 : Model pembelajaran *Example Non Example* berbantu Media *puzzle* efektif terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena pada dasarnya pendekatan kuantitatif menggunakan angka sebagai ukuran datanya. Tujuannya yaitu untuk memberikan *deskripsi statistic*, hubungan atau penjelasan. Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif yaitu sebuah metode kuantitatif yang mengelola data penelitian berupa angka dan analisis dengan menggunakan statistik. Kaidah ilmiah yang digunakan dalam metode ini harus obyektif, konkrit, terukur, rasional dan sistematis. Adapun metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode kuantitatif untuk mengidentifikasi, mengumpulkan data, analisis dan menarik kesimpulan.²⁷ Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah model pembelajaran *example non example* berbantu Media *puzzle* efektif terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini termasuk dalam *Quasi Experimental Design* dengan desain *pretest and posttest control group*. Menurut Arikunto Metode *Quasi Experiment* ini sering kali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya karena belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, hlm. 45

yang dapat dikatakan mengikuti peraturan-peraturan tertentu. Hal tersebut disebabkan karena penelitian ini dilaksanakan dalam sekolah yang terbagi dalam beberapa kelas sehingga peneliti hanya memilih kelas yang ada dan menjadikan sebagai subjek penelitian.²⁸

Penelitian ini menggunakan *pretest dan posttest control group*. Subjek penelitian mendapatkan perlakuan (*treatment*). Dimana *Treatment* yang dimaksud dalam penelitian adalah menerapkan model pembelajaran *example non example* dalam pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia terhadap subjek penelitian. Penelitian jenis ini merupakan penyempurnaan dari jenis pra eksperimen dan berusaha untuk memenuhi kriteria penelitian yang memenuhi kevaliditasan.

Dalam penelitian jenis ini, peneliti mencoba memenuhi kriteria eksperimen dengan mengadakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur pemerolehan dari perlakuan uji dan sudah mempunyai kelompok kontrol.

Tabel 3.1 Kelompok Penelitian Berfikir Kreatif

Groub	<i>pretest</i>	Perlakuan	<i>posttest</i>
Kelas Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kelas Kontrol	Y1	-	Y2

Keterangan:

X1 : Pembelajaran dengan model *example non example*

X2 : -

²⁸ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik", (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 124.

Y1 : tingkat kemampuan berfikir kreatif peserta didik saat *pretest*

Y2 : tingkat kemampuan berfikir kreaif peserta didik saat *posttest*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam memilih dan menentukan lokasi penelitian, terdapat beberapa hal yang tentunya menjadi pertimbangan, diantaranya yakni waktu, tenaga, dan biaya, hal ini bertujuan agar peneliti bisai lebih efektif dan efisien.²⁹ Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Janti. MIN 3 Janti terletak di Desa Janti jalan Mayjen Panjaitan No 13 Janti Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo yang merupakan sekolah dengan fasilitas ruang belajar yang memadai. Lokasi penelitian ini dipilih karena peneliti menemukan fenomena yang terkait dengan masalah yang diteliti, yatu pada saat peneliti melakukan praktikum magang 2 dilembaga tersebut, sehingga peneliti dapat memperoleh data dan informasi yang lengkap dan drasa cukup valid. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.³⁰ semua anggota kelompok orang, kejadian atau objek yang telah dirumuskan secara jelas. Populasi terjangkau pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MIN 3 Janti Slahung Ponorogo. Populasi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu seluruh kelas V

²⁹ Umar Sidiq and Moh. Miftachul Choiri, Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan, Journal of Chemical Information and Modeling, vol. 53, 2019

³⁰ Sandu Siyoto & Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 63

MIN 3 Janti Slahung Ponorogo yang berjumlah 51 peserta didik, dimana terdiri dari 17 siswa untuk kelas kontrol, 17 siswa untuk kelas eksperimen, serta 17 siswa untuk percobaan soal tes.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.³¹ Dalam penelitian diperlukan adanya Sampel penelitian atau miniature dari populasi dengan menggunakan sampel purposive sampling. Maka dapat ditentukan yang menjadi sampel pada penelitian tentang efektifitas model *example non example* terhadap berikir kreatif siswa mata pelajaran IPA siswa kelas V MIN 3 Ponorogo ini adalah :

Tabel. 3.2 Sampel Penelitian

No	Objek	Sampel	Total
1	Objek kelas eksperimen	15	32
2	Objek kelas kontrol	17	

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.³²

1. Variable independen adalah atribut atau karakteristik yang dapat memberikan pengaruh atau dampak dari variabel dependen. Didalam penelitian, variabel ini disebut pula variabel X, bebas.³³ Dalam penelitian

³¹ *Ibid.* 64

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (2019). Hlm.68

³³ Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUB, 2018), 65.

ini, variabel independen yaitu model pembelajaran *example non example* berbantu media pembelajaran *puzzle* operma (x). Model pembelajaran *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan

2. Variabel dependen adalah atribut atau karakteristik yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel ini menjadi objek utama dalam penelitian. Variabel dependent disebut pula sebagai variabel Y, terikat.³⁴ Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah kemampuan berfikir kreatif (y). Berfikir kreatif adalah suatu proses berfikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam, dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berfikir kreatif akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya.

E. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.

1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi.
 - a. Tes

Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada

³⁴ *Ibid.* 65.

subyek yang diperlukan datanya. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dapat disebut juga dengan teknik pengukuran (*measurement*).³⁵ Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes subjek yang berbentuk esai (uraian) yang terdiri dari 5 soal yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif siswa siswa kelas V MIN 3 Ponorogo antara yang mengikuti pembelajaran dengan model *example non example* pada kelas eksperimen dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional pada kelas kontrol. Jawaban yang diperoleh nantinya akan di analisis untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kali tes dengan rincian sebagai berikut: yaitu tes sebelum memberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). *Pretest* dan *posttest* diberikan kepada masing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas pertama yaitu kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah yang biasa diterapkan oleh guru. Kelas kedua yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*. Tes ini dilakukan untuk memperoleh data kemampuan berfikir kreatif siswa.

b. Dokumentasi

Metode ini dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data dengan cara memanfaatkan data-data berupa buku, catatan (dokumen) sebagaimana dijelaskan oleh Sanapiah Faesal sebagai berikut: metode

³⁵ Junaha Nasrudin, *Metodologo Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019) 31.

dokumenter, sumber informasinya berupa bahan-bahan tertulis atau tercatat.³⁶ Dokumen yang diambil atau yang akan diperoleh dari teknik pengumpulan ini yaitu berupa foto ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol maupun eksperimen.

2. Instrument Pengumpulan Data

a. Soal Tes

Tes merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atau pertanyaan dalam instrument, peserta didorong untuk menunjukkan kemampuan maksimalnya³⁷. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3 Ponorogo.

Pengumpulan data tentang model pembelajaran *example non example* menggunakan instrument observasi dan kemampuan berfikir kreatif menggunakan tes tulis sebagai alat untuk memperoleh nilai dari pemahaman siswa terhadap materi. Berikut adalah kisi-kisi instrument dalam penelitian ini yang terletak pada tabel 3.3.

³⁶ Sanafiah Faesal, *Dasar dan Teknik Penelitian Keilmuan Sosial* (Surabaya: Usaha Nasional, 2002), 42-43.

³⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 64.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Tes Soal Pretest dan Posttest Model

Pembelajaran Example Non Example

No	Indikator Berfikir Kreatif	Sub Indikator	Butir Soal	Bentuk Soal
1.	Kelancaran (mampu memberikan banyak ide, menyelesaikan suatu permasalahan, serta menjawab pertanyaan dengan lancar.)	Mampu menjawab soal tentang organ pencernaan manusia, yaitu mampu mengurutkan proses pencernaan dengan tepat.	1 <i>pretest</i> 1 <i>posttest</i>	Essay
2.	Kelenturan (Mampu memahami apa yang sedang dihadapinya atau dilihatnya)	Mampu memahami gambar yang ditunjukkan pada soal.	2 <i>pretest</i> 2 <i>posttest</i>	Essay
3.	Keaslian (Mampu mengemukakan pendapatnya)	Mampu mengemukakan beberapa dampak atau permasalahan yang akan terjadi, dan menjawab pertanyaan tentang organ pencernaan manusia dengan benar.	3,4 <i>pretest</i> 3,4 <i>posttest</i>	Essay
4.	Keterincian (Mampu mengembangkan suatu gagasan dengan rinci)	Mampu menjawab pertanyaan apa saja fungsi masing-masing organ pencernaan pada manusia.	5 <i>pretest</i> 5 <i>posttest</i>	Essay

Adapun pedoman penskoran kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek yang diukur	Skor	Keterangan
Kelancaran	4	Menjawab urutan dengan lengkap dan tepat
	3	Menjawab dengan lengkap tetap kurang tepat
	2	Menjawab beberapa dan benar
	1	Jawaban salah
	0	Tidak memberi jawaban
Kelenturan	4	Menjawab dengan lengkap dan tepat
	3	Menjawab dengan lengkap tetap kurang tepat
	2	Menjawab beberapa dan benar
	1	Jawaban salah
	0	Tidak menulis jawaban
Keaslian	4	Menjawab dengan lengkap dan tepat
	3	Menjawab dengan lengkap tetap kurang tepat
	2	Menjawab beberapa dan benar
	1	Jawaban salah
	0	Tidak menuliskan jawaban

keaslian	4	Menjawab pertanyaan dengan lengkap dan tepat
	3	Menjawab dengan lengkap tetapi kurang tepat
	2	Menjawab beberapa dan benar
	1	Jawaban salah
	0	Tidak menuliskan jawaban
Keterincian	4	Menyebutkan fungsi dengan lengkap dan tepat
	3	Menjawab dengan lengkap tetapi kurang tepat
	2	Menjawab beberapa dan benar
	1	Menjawab tetapi salah
	0	Tidak menuliskan jawaban

b. Dokumentasi

Dimana dokumentasi ini, nantinya akan digunakan untuk memperoleh sebuah keterangan yang berupa catatan atau dokumen yang ada keterkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Metode ini digunakan untuk memperoleh data daftar nama siswa, profil sekolah dan dokumentasi berupa pengambilan gambar ketika melakukan kegiatan pembelajaran dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan keahlian suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.³⁸ Salah satu cara menentukan validitas untuk menguji instrument butir soal yang akan diukur adalah dengan menggunakan *korelasi product moment*.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Banyaknya subjek

$\sum X$ = Jumlah skor tiap butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y

Uji validitas dapat dilihat dari tingkat signifikansinya, jika menunjukkan hasil yang signifikan yaitu kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa indikator pertanyaan adalah valid.³⁹ Namun untuk

³⁸ *Ibid*, 224.

³⁹Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 2*. Semarang: Universitas Diponegoro. Hal.55.

mengefisienkan waktu, uji validitas ini menggunakan SPSS 25 *for windows*.

Instrumen soal memiliki 20 butir pertanyaan yang telah di uji coba terhadap 15 peserta didik pada kelas V di MIN 3 Ponorogo, pada item soal tes dapat dikatakan valid jika nilai signifikansi $<0,05$.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

No	Item	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	Soal 1	0,945	Tidak Valid
2	Soal 2	0,003	Valid
3	Soal 3	0,001	Valid
4	Soal 4	0,000	Valid
5	Soal 5	0,000	Valid
6	Soal 6	0,000	Valid
7	Soal 7	0,000	Valid
8	Soal 8	0,000	Valid
9	Soal 9	0,000	Valid
10	Soal 10	0,000	Valid
11	Soal 11	-	-
12	Soal 12	0,000	Valid
13	Soal 13	0,000	Valid
14	Soal 14	0,000	Valid
15	Soal 15	0,000	Valid
16	Soal 16	0,000	Valid
17	Soal 17	0,000	Valid
18	Soal 18	0,000	Valid
19	Soal 19	0,000	Valid
20	Soal 20	0,000	Valid

Berdasarkan hasil uji diatas, keseluruhan item soal yang berjumlah 20 butir dinyatakan 18 butir soal valid karena memenuhi ketentuan nilai signifikansi < 0,05, dan 2 butir tidak valid karena tidak memenuhi ketentuan nilai signifikansi. Dari jumlah soal yang terdapat pada tabel 3.5 peneliti memilih 5 soal yang akan digunakan sebagai soal tes untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Reliabilitas

Untuk mengetahui besarnya koefisien reliabilitas, butir soal yang telah valid kemudian dilakukan pengujian reliabilitas tes dengan menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach*.⁴⁰ Adapun rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Varians skor tiap-tiap butir

$\sum \sigma_t^2$ = Varians table

Namun untuk mengefisienkan waktu uji reliabilitas ini menggunakan SPSS 25 for windows. Menurut Nunnally pada pengujian *statistic Cronbach'alpha*, instrument dikatakan reliable untuk mengukur variabel bila memiliki nilai *alpha* lebih besar dari 0,60. Menurut kountur

⁴⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 186

tingkat reliabilitas pada umumnya dapat diterima pada nilai sebesar 0,60. Test yang reliabilitasnya dibawah 0,60 dianggap tidak reliable.⁴¹

Tabel. 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Essay

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.980	20

Berdasarkan hasil uji pada tabel 3.6 menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas soal lebih dari 0,60 hal ini menunjukkan bahwa instrument ini reliabel atau layak digunakan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis data *uji-T* atau *T-test*. Data yang dianalisis melalui *uji-t* terwujud dalam bentuk angka. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu variabel memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang mempunyai distribusi normal merupakan salah satu syarat dilakukannya *parametric-test*.⁴² Dalam penelitian ini untuk menguji normalitas data sampel dihitung dengan program SPSS dengan uji *One sample Kolmogorov-smirnov*

⁴¹Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS, 21 Update PLSRegresi Edisi 7*. Semarang:Badan Penerbitan Universitas Diponegoro.

⁴² Sujianto, Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0 (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya. 2009), hlm 78

dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai *sig* atau signifikansi lebih dari 0,05 maka data distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua sampel penelitian homogen atau tidak. Uji sangat penting, terlebih digunakan untuk menguji homogenitas varians. Dalam membandingkan dua kelompok atau lebih, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji *Levene Test*,⁴³ dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{F_{\text{pembilang}}}{F_{\text{penyebut}}}$$

Untuk memperkuat hasil pengujian dengan rumus diatas, peneliti menggunakan bantuan SPSS 25 *for windows* dengan ketentuan jika *sig.* > 0,05 maka data tersebut homogen. Apabila homogeny terpenuhi maka peneliti dapat melakukan tahap analisa lanjutan.

3. Uji Hipotesis

Uji-T disebut juga uji signifikansi individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara persial terhadap variabel dependen. *Uji-t* digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan berfikir kreatif pada materi organ pencernaan manusia kelas V antara kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *example non example*.

⁴³ Retno Widyaningrum, *Statistika*, ed. Andhita Dessy Wulansari, Cetakan II (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014). 212.

Pengolahan data akan dilakukan dengan bantuan *software* atau aplikasi IBM SPSS Statistic 25 agar hasil pengukuran datanya akurat. Adapun rumus uji T dapat dilihat sebagai berikut: ⁴⁴

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

M_1 : mean kelompok 1

M_2 : mean kelompok 2

$SE_{M_1 - M_2}$: standar eror perbedaan Mean dua sampel

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, dapat diketahui perbedaan yang signifikan dari dua kelompok tersebut. Apabila nilai *t-hitung* lebih kecil dari *t-tabel*, maka tidak ada perbedaan yang signifikan pada tingkat pencapaian hasil antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Sebaliknya jika nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel*, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pencapaian hasil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Uji Ngain

Uji N-Gain dipakai guna menentukan efektivitas penerapan metode pada penelitian kelompok eksperimen serta kontrol. *N-Gain score* merupakan selisih hasil *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menyertakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji *N-Gain* dipakai waktu terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol. Perhitungan ini menggunakan SPSS versi 25.

⁴⁴ Widyaningrum, *Statistika*. 152

Rumus uji N-Gain score:⁴⁵

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$



⁴⁵ Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Singkat Madrasah

Nama	: MIN 3 Ponorogo
Alamat	: JL. Mayjend Panjaitan No. 13 Janti Slahung Ponorogo
Kode Pos	: 63463
Desa/Kelurahan	: Janti
Kecamatan	: Slahung
Kabupaten	: Slahung
Provinsi	: Jawa Timur
Status Sekolah	: Negeri
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidayah

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi Madrasah

“Terwujudnya Madrasah Berwawasan Global Yang Menguasai IPTEK dan mengamalkan IMTAQ”. Dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memiliki daya saing dalam prestasi Ujian Sekolah/Madrasah.

- 3) Memiliki daya saing dalam memasuki madrasah dan perguruan tinggi yang favorit.
- 4) Memiliki daya saing dalam memasuki lapangan pekerjaan.
- 5) Memiliki daya saing dalam prestasi olimpiade matematika, IPA, KIR pada tingkat lokal, nasional dan/atau internasional.
- 6) Memiliki daya saing dalam prestasi ICT.
- 7) Memiliki daya saing dalam prestasi seni dan olah raga.
- 8) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan.
- 9) Memiliki kemandirian, kemampuan beradaptasi dan survive di lingkungannya.
- 10) Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar

b. Misi Madrasah

Tanpa adanya strategi yang benar tidak mungkin suatu visi akan tercapai. Kami merumuskan suatu misi madrasah sebagai berikut :

- 1) Membekali siswa dengan keimanan, ketaqwaan dan akhlakul karimah, melalui pemberdayaan mata pelajaran agama.
- 2) Meningkatkan pencapaian prestasi yang unggul di segala bidang keilmuan
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang inofatif dan berkualitas.
- 4) Meningkatkan daya saing siswa dengan mengoptimalkan sarana prasarana.
- 5) Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat.

c. Tujuan Madrasah

Adapun tahapan atau langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut dalam waktu 5 tahun kedepan dalam mewujudkan visi dan misi adalah :

- 1) 90 % lulusan MIN 3 Ponorogo dapat diterima di SMP/ MTs / Pondok pesantren favorit di wilayah Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya.
- 2) Berprestasi dalam even berbagai lomba akademis maupun non akademis di tingkat Kabupaten.
- 3) Madrasah mampu memberikan layanan penunjang pendidikan, Perpustakaan, laboratorium, Koperasi, UKS, Bimbingan konseling, Kantin, Mushola secara maksimal.
- 4) 99% siswa memiliki kesadaran yang tinggi dalam melaksanakan kewajiban ibadah wajib dan bertindak sesuai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

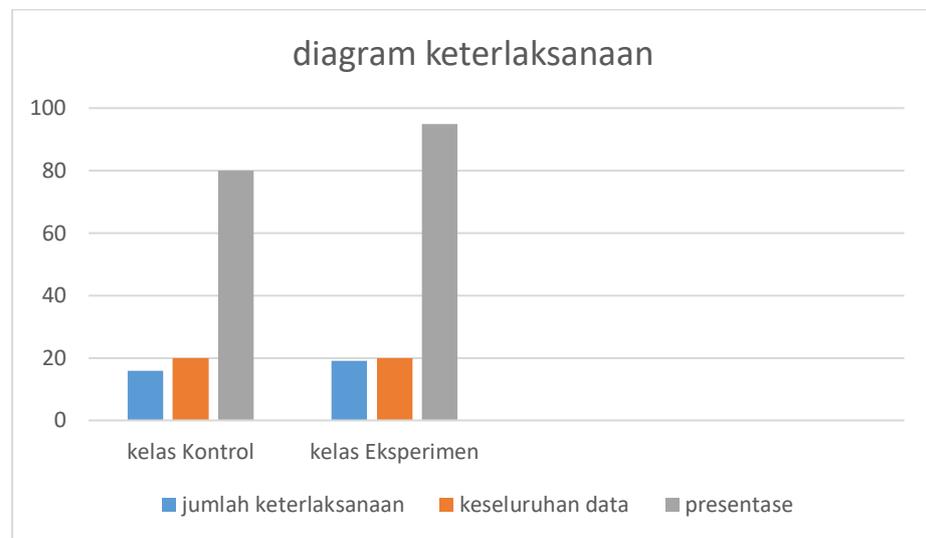
B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Min 3 Ponorogo.

Penelitian ini membahas mengenai perubahan kemampuan berfikir kreatif sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Example non example*. Untuk mengetahui hipotesis penelitian sebagaimana yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, peneliti mengolah data yang didapatkan selama melaksanakan penelitian di MIN 3 Ponorogo pada

tahun ajaran 2023/2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 11 Mei 2024 dengan objek penelitian yaitu kelas V yang berjumlah 32 siswa, dimana 17 siswa sebagai objek untuk kelas kontrol dan 15 siswa sebagai objek untuk kelas eksperimen.

Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran



Berdasarkan diagram 4.1 dapat diketahui hasil pengamatan pertemuan pertama yaitu pada kelas kontrol, keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yaitu mencapai keterlaksanaan 16 dengan jumlah keseluruhan data 20 dan melalui perhitungan persentase mendapatkan nilai sebesar 80% dengan kategori baik. Hasil pengamatan pertemuan kedua pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *example non example*, mencapai keterlaksanaan 19 dengan jumlah keseluruhan data 20 dan mendapatkan hasil presentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Rata-rata yang diperoleh dari proses pembelajaran model pembelajarn *example non example* sebesar 87,5%

sehingga pembelajaran dapat dikatakan sudah terlaksana dengan sangat baik.

Hasil kriteria kategori penilaian rata-rata yang diperoleh dari proses keterlaksanaan pembelajaran terletak pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kategori Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
1-20	Sangat kurang

2. Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Min 3 Ponorogo, setelah dterapkan Model Pembelajaran Example Non Example.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MIN 3 Ponorogo didapatkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di MIN 3 Ponorogo. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* yaitu:

a. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen Data diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas V MIN 3 Ponorogo yang berjumlah 15 siswa. Hasil *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3 Ponorogo.

1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas Eksperimen

Data diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas V MIN 3 Ponorogo yang berjumlah 15 siswa.

Adapun hasil dan kelas Eksperimen ditunjukkan terdapat pada tabel 4.2.

Table 4.2 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas Eksperimen

No	Nama peserta didik	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	A1	55	75
2	A2	60	85
3	A3	55	95
4	A4	70	80
5	A5	65	75
6	A6	65	85
7	A7	55	80
8	A8	55	95
9	A9	60	80
10	A10	55	85
11	A11	60	90
12	A12	70	80
13	A13	65	75
14	A14	60	90
15	A15	65	95

Selanjutnya, tabel hasil penyebaran data hasil *pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen terletak pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Deskripsi statistik kelas eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest eks	17	40	70	57.06	8.303
posttest eks	17	55	85	70.88	9.558
Valid N (listwise)	17				

Pretest

$$M+SD = 57.06 + 8.303$$

$$= 65,363$$

$$= 65$$

$$M-SD = 57.06 - 8.303$$

$$= 48,757$$

$$= 49$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 65 dikategorikan tinggi. Nilai dengan kisaran 49-65 dikategorikan sedang dan nilai yang < 49 dikategorikan rendah.

Adapun tabel yang menunjukkan kategori dari tabel 4.3 adalah:

Tabel 4.4 Kategori Data Hasil *Pretest* kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
> 65	2	12%	Tinggi
49-65	13	76%	Sedang
< 49	2	12%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.4 yang mendapatkan nilai > 65 adalah 12% berkategori tinggi. Siswa yang mendapat nilai antara 49-65 adalah 76% berkategori sedang. Dan siswa yang mendapat nilai < 49 adalah 12% berkategori rendah.

Postest

$$\begin{aligned} M+SD &= 70,88 + 9,558 \\ &= 80,438 \\ &= 80 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M-SD &= 70,88 - 9,558 \\ &= 61,322 \\ &= 61 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 80 dikategorikan tinggi. Nilai dengan kisaran 61-80 dikategorikan sedang dan nilai yang < 61 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas terletak pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Kategori Data Hasil *postest* kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
> 80	2	12%	Tinggi
61-80	12	71%	Sedang
< 61	3	17%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.5 yang mendapatkan nilai >80 adalah 12% berkategori tinggi. Siswa yang mendapat nilai antara 61-80 adalah

71% berkagori sedang. Dan siswa yang mendapat nilai <61 adalah 17% berkategori rendah.

2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas Kontrol

Data diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas Kontrol yaitu kelas V MIN 3 Ponorogo yang berjumlah 17 siswa. Adapun hasil dan kelas Kontrol ditunjukkan dalam tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil *Pre-Test* dan *Post-test* kelas Kontrol

No	Nama peserta didik	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	A1	65	85
2	A2	55	70
3	A3	70	80
4	A4	60	75
5	A5	55	75
6	A6	55	75
7	A7	40	60
8	A8	65	55
9	A9	45	60
10	A10	60	80
11	A11	50	70
12	A12	70	85
13	A13	50	80
14	A14	65	70

15	A15	55	65
16	A16	55	60
17	A17	55	60

Selanjutnya, hasil penyebaran data hasil *pre-test* dan *posttest* kelas kontrol terletak pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest kon	15	55	70	61.00	5.412
posttest kon	15	75	95	84.33	7.287
Valid N (listwise)	15				

Pretest

$$M+SD = 61,00 + 5,412$$

$$= 66,412$$

$$= 66$$

$$M-SD = 61,00 - 5,412$$

$$= 55,588$$

$$= 56$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 66 dikategorikan tinggi. Nilai dengan kisaran 56-66 dikategorikan sedang dan nilai yang < 56 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas terletak pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Kategori Data Hasil *Pretest* kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
> 66	2	13%	Tinggi
56-66	8	53%	Sedang
< 56	5	33%	Rendah

Posttest

$$M+SD = 84.33+7.287$$

$$= 91,617$$

$$= 92$$

$$M-SD = 84.33-7.287$$

$$= 77,043$$

$$= 77$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >92 dikategorikan tinggi. Nilai dengan kisaran 77-92 dikategorikan sedang dan nilai yang < 77 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas terletak pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Kategori Data Hasil *posttest* kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
> 92	3	20%	Tinggi
77-92	9	60%	Sedang
< 77	3	20%	Rendah

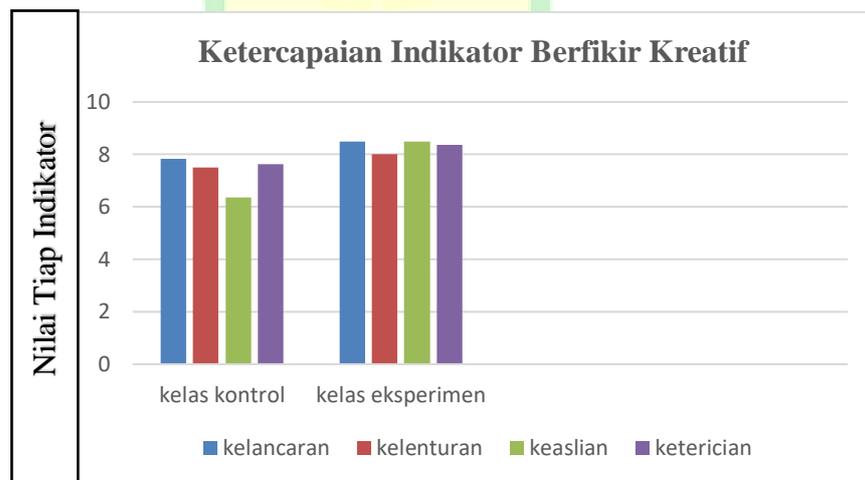
Lebih lanjut, peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dilihat dari rata-rata tiap indikator

kemampuan berfikir kreatif. Adapun perhitungan rerata tiap indikator kemampuan berfikir kreatif disajikan dalam tabel 4.10

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Tiap Indikator

Indikator	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	pretest	posttest	gain	pretest	posttest	gain
Kelancaran	5,66	8,50	3,01	6,33	7,83	1,60
Kelenturan	6,66	8,00	1,44	5,66	7,50	1,95
keterincian	5,62	8,50	3,05	5,25	6,37	1,85
Keaslian	6,37	8,37	2,14	5,87	7,62	1,86

Diagram 4.2 Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Tiap Indikator



Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berfikir kreatif tiap indikator dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata tertinggi kelas eksperimen terletak pada indikator keterincian dengan peningkatan sebesar 8,50, dan nilai terendah yaitu indikator kelenturan dengan nilai 8,00, sedangkan rata-rata tertinggi

kelas kontrol terletak pada indikator kelancaran dengan nilai sebesar 7,83, dan nilai terendah terletak pada indikator keterincian yaitu 6,37.

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji atau mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dipakai untuk penelitian ini menggunakan *kolmogrov smirnov*. Perhitungan uji normalitas menggunakan program *SPSS* versi 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan diperoleh sebagai berikut:

tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	Pre Kon	.186	17	.120	.947	17	.412
	Post Kon	.167	17	.200*	.928	17	.205
	Pre Eks	.200	15	.111	.867	15	.030
	Post Eks	.191	15	.147	.895	15	.079

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui pada uji normalitas kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Organ pencernaan manusia IPA pada nilai *pretest* kelas eksperimen signifikannya 0,111, *pretest* kelas kontrol signifikannya 0,120. Nilai *post-test* pada kelas eksperimen signifikannya 0,147, sedangkan *post-*

test kelas kontrol signifikannya 0,200. Nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui lebih besar dari $> 0,05$. Sehingga data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dasar pengambilan dalam uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $> 0,05$, maka data homogen, sedangkan jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $< 0,05$, maka data penelitian tidak homogen. Uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji *Levene statistic* menggunakan SPSS 20. Berikut hasil uji homogenitas kemampuan berfikir kreatif siswa MIN 3 Ponorogo.

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	2.015	1	30	.166
	Based on Median	1.212	1	30	.280
	Based on Median and with adjusted df	1.212	1	23.876	.282
	Based on trimmed mean	2.180	1	30	.150

Berdasarkan data pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa uji homogenitas pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan. Pada kolom *based on mean* yaitu sebesar 0,166. Hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$ sehingga pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen.

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	1.590	1	30	.217
	Based on Median	1.470	1	30	.235
	Based on Median and with adjusted df	1.470	1	28.253	.235
	Based on trimmed mean	1.597	1	30	.216

Berdasarkan data pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa uji homogenitas pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan. Pada kolom *based on mean* yaitu sebesar 0,217. Hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikan $>0,05$ sehingga pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Independent T Tes

Uji independen test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *example non example* dengan kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan model ceramah. Pada penelitian ini menggunakan analisis uji independent *t-test*. Hasil uji independent *t-test* terletak pada tabel 4.14.

Tabel 4.14 Hasil Uji Independen T-Tes

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df.	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.590	.217	4.429	30	.000	13.451	3.037	7.248	19.654
Equal variances not assumed			4.505	29.428	.000	13.451	2.986	7.349	19.553

Berdasarkan tabel 4.14, maka diperoleh hasil nilai sig. (2- tailed) yaitu 0,000 dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Example non example* pada peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V di MIN 3 Ponorogo.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk menentukan efektivitas penerapan model pembelajaran pada penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun berikut merupakan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan N-Gain Score (%) secara keseluruhan dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol.

Tabel 4.15 Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngainscore	15	.29	.89	.5824	.21634
ngainpersen	15	28.57	88.89	58.2407	21.63373
Valid N (listwise)	15				

Tabel 4.16 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score⁴⁶

Presentase (%)	Tafsiran
>75	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-56	kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel 4.15 menunjukkan hasil pengujian N-Gain terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dengan model *Example non example* memperoleh skor terendah adalah 29 dan skor tertinggi 89 dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 58,24% atau 58. Berdasarkan table tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain* dalam kategori cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi organ pencernaan pada manusia.

⁴⁶ A. Muhajir Nasir, Statistik Pendidikan (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

D. Pembahasan

1. Keterlaksanaan model pembelajaran *Example Non Example* Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Min 3 Ponorogo.

Model pembelajaran yaitu bentuk pembelajaran yang dari awal hingga akhir disajikan dengan cara khas oleh pengajar. Dengan kata lain, model pembelajaran yaitu bungkus alias bingkai dari implementasi sebuah pendekatan, prosedur, strategi, serta teknik pembelajaran.⁴⁷ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis model pembelajaran *example non example* untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *example non example* yaitu sebuah model pembelajaran yang memakai gambar sebagai sebuah media penyampaian pembelajaran. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik agar mampu belajar dan berfikir lebih kreatif dengan cara menjawab permasalahan yang tersirat dalam contoh gambar yang disediakan, penggunaan model ini juga membelajarkan kepekaan kepada peserta didik terhadap persoalan yang berada disekitar dengan menggunakan contoh berupa gambar.⁴⁸ Pelaksanaan penelitian ini membahas mengenai perubahan berfikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *example non example*, yang melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk mengetahui hipotesis penelitian sebagaimana yang telah disampaikan pada

⁴⁷ Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 19.

⁴⁸ Cahyani Desanti, "Penggunaan *Example Non Example* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA" *Jurnal OF Elementary Education*, Vol. 2, No.4 (2019).168

bab sebelumnya, peneliti mengolah data yang didapatkan selama melaksanakan penelitian di MIN 3 Ponorogo. Dengan objek penelitian yaitu kelas V yang berjumlah 32 siswa, 17 siswa sebagai kelas kontrol, 15 siswa sebagai kelas eksperimen. Materi dalam penelitian ini adalah organ pencernaan pada manusia. Penelitian ini meniti beratkan pada kemampuan berfikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *example non example* berbantu media *puzzle*. Proses pembelajaran dengan model *example non example* berbantu media *puzzle* dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada dua pertemuan ini kegiatan yang dilakukan sama, hanya saja pada bagian kegiatan inti pada kelas kontrol guru tidak memnunjukkan media pembelajaran dan tidak menggunakan model pembelajaran *example non example*, melainkan hanya menggunakan model pembelajaran Konvensional atau ceramah.

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pelaksanaan kegiatan awal sudah terlaksana dengan sangat baik. Dimana guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam, kemudian meminta salah satu siswa untuk memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Selesai berdoa guru mengecek absensi siswa untuk mengetahui siswa yang hadir maupun tidak. Selanjutnya guru memberikan apersepsi sebagai awal pengenalan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru memberikan soal pretest yang dibagikan kepada siswa, dan dikerjakan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Tahap berikutnya adalah kegiatan inti guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dipelajari, kemudian guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*, yaitu dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok pada proses diskusi kelompok, perlu adanya dukungan dan bimbingan guru agar tercipta proses pembelajaran yang efektif, sehingga proses pembelajaran seperti ini tidak terfokus pada guru melainkan guru hanya sebagai fasilitator.⁴⁹ Sebelumnya guru dan siswa melakukan Tanya jawab mengenai materi tentang organ pencernaan manusia, dimana sebagian siswa juga memberikan pertanyaan beberapa pertanyaan kepada guru mengenai apa yang belum dipahami. Selanjutnya guru menunjukkan media pembelajaran yang berupa sebuah *puzzle* yang berkaitan dengan organ pencernaan manusia, kemudian guru menunjuk beberapa kelompok siswa maju kedepan kelas untuk mencoba media pembelajaran sekaligus menganalisisnya, beberapa kelompok berhasil menyusun *puzzle* dengan benar, dan ada juga kelompok yang masih bingung meletakkan bagian *puzzle* dengan tepat. Kemudian guru meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang masih belum dipahami, setelah siswa dirasa cukup paham dengan materi, guru memberikan penguatan kembali terkait materi yang disampaikan. Selanjutnya guru membagikan soal *posttes* yang akan dikerjakan oleh siswa sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tahap akhir yaitu kegiatan penutup, guru kembali memberikan motivasi kepada

⁴⁹ Tom G.K. Bryce Stephen P. Day,” Does the Discussion of scientific Issue Require ParadigmShift in Science Teachers “ Internasional Journal Of Science Education, no. pp. 1 (2010)

siswa, dimana motivasi sendiri adalah suatu dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku.⁵⁰ Hal tersebut akan membuat siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar, terakhir guru dan siswa berdoa bersama kemudian memberikan salam penutup.

Pada pelaksanaan kelas kontrol bagian kegiatan awal pendahuluan mendapatkan presentase keterlaksanaan sebesar 23%, dilanjut pada kegiatan inti dihasilkan presentasi keberhasilan sebesar 40%, terakhir pada kegiatan penutup mendapat presentase keterlaksanaan sebesar 15%. Sedangkan Pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *example non example*, pada tahap kegiatan pendahuluan mendapat presentase 30%, pada bagian kegiatan inti mendapat presentase sebesar 55%, dan pada kegiatan penutup mendapat presentase 10%. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ini memperoleh rata-rata 87, 5% terlaksana yang menunjukkan kategori sangat efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Desanti⁵¹ menyatakan bahwa terdapat perbedaan dari nilai rata-rata kedua kelas itu. Hal ini terlihat pada dua kelompok dengan rata-rata *pretest* di kelas

⁵⁰ Hamzah, "Teori Motivasi dan Pengukurannya". (Jakarta: Bumi Aksara). 2006

⁵¹Cahyani Desanti, "Penggunaan *Example Non Example* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA" Jurnal OF Elementary Education, Vol. 2, No.4 (2019). 169.

eksperimen 9,6, rata-rata *posttest* menjadi 13,6, nilai rata-rata dikelas kontrol 8,96, rata-rata *posttest* 12,7.

2. Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MIN 3 Ponorogo, setelah dterapkan Model Pembelajaran *Example Non Example*.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki kecenderungan dapat melatih siswa untuk mengeluarkan ide-ide yang muncul atau mengekspresikan diri dalam proses pembelajaran.⁵²

Berdasarkan penelitian diatas untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *example non example*, terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif peserta didik sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *example non example*. Pada hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 57,06. Dalam pengambilan rata rata ini terdapat 3 kategori kemampuan yaitu tinggi, rendah dan sedang. Berdasarkan nilai *pre-test* siswa yang mendapat nilai > 65 ada 2 siswa atau 12% berkategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 49-65 sebanyak 13 siswa atau 76% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai < 49 sebanyak 2 siswa atau 12% berkategori rendah. Pada hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70,88. Pada *post-test* juga terdapat 3 kategori penilaian seperti *pre-test*. Yaitu kategori kemampuan tinggi, rendah dan sedang. Siswa yang mendapat nilai > 80

⁵²Ari Wahyuni, & prihadi Kurniawan, “Hubungan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”, Jurnal Matematika, Vol. 17, No. 2, (November, 2018), 2.

ada 2 siswa atau 12% berkategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 61-80 sebanyak 12 siswa atau 71% berkategori sedang, dan siswa yang mendapat nilai < 61 sebanyak 3 siswa atau 17% berkategori rendah.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kemampuan berfikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *example non example* terdapat peningkatan, hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata *post-test* yang mengalami peningkatan dari hasil *pre-test*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afdhal Ilahi, dkk Hasil penelitian tersebut mengatakan apabila tampak peningkatan kemampuan berfikir kreatif sesudahh memakai perlakuan model pembelajaran *example non example*. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I 71,76%, siklus II 80% peserta yang tuntas belajar.⁵³

3. Efektivitas Model pembelajaran Example Non Example Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Min 3 Ponorogo.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, efektivitas penerapan model pembelajaran *example non example* dapat diketahui setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta *pre-test* dan *post-test* diketahui. Berdasarkan hasil uji hipotesis *independent t-test* dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan model

⁵³Afdhal Ilahi dkk, “Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran *Example non Example* Kelas V SD Negeri 200302 Padang Sidempuan”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 3, (Agustus, 2022).

pembelajaran konvensional dan kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran *example non example*. Hasil uji hipotesis *independent t*-tes menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *example non example* berbantu media *Puzzle* pada peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa mata Pelajaran IPA Kelas V MIN 3 Ponorogo. Berfikir kreatif sendiri merupakan suatu proses berpikir untuk mengembangkan ide atau hasil yang orisinal, estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, dan menekankan aspek berpikir intuitif, rasional, dan kreatif serta sinonim dari berpikir divergen.⁵⁴

Selain itu, hasil uji *n-gain score* menunjukkan bahwa secara keseluruhan dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dihasilkan skor terendah adalah 29 dan skor tertinggi 89 dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 58,24% termasuk dalam kategori cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata Pelajaran IPA. Berdasarkan hasil rekapitulasi tiap indikator diketahui bahwa nilai tertinggi kemampuan berfikir kreatif terdapat pada indikator keterincian yaitu mendapat peningkatan nilai 8,50 dengan nilai gain 3,05. Indikator ini mendapat nilai tertinggi karena siswa mampu menjawab pertanyaan dan memaparkan beberapa pendapat mengenai materi dengan sangat rinci, kemudian nilai terendah terdapat

⁵⁴Syarifan Nurjan, "Pengembangan Berfikir Kreatif", Jurnal Basic Of Education, Vol. 03, No. 01, (Juli-Desember, 2018).

pada indikator kelenturan, dengan perolehan nilai 8,00 dan dengan nilai gain 1,44. Meskipun nilainya tergolong rendah tetapi peningkatannya termasuk dalam kategori sedang.

Model pembelajaran *example non example* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari langkah-langkah model pembelajaran *example non example* yang berjalan dengan baik, yakni siswa diajarkan untuk memahami dan menganalisis sebuah konsep, dimana guru memberikan sebuah gambar terkait materi, yaitu tentang organ pencernaan manusia. Menurut Harahap analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi oleh seseorang atau suatu kelompok. Dengan Melakukan analisis dapat meningkatkan pemahaman siswa menjadi lebih mendalam⁵⁵. Kemudian siswa melakukan diskusi bersama kelompok, dimana dalam penelitian ini juga berhasil dilakukan dengan baik oleh siswa. Diskusi merupakan suatu pengajaran yang mana guru memberi sebuah persoalan atau masalah kepada siswa, dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah itu dengan teman-temannya. Dalam diskusi siswa dapat bertukar pikiran, mengemukakan pendapatnya, menyangkal pendapat orang lain, mengajukan usul-usul, dan mengajukan saran-saran dalam rangka memecahkan masalah yang terjadi.⁵⁶ Selanjutnya, setelah

⁵⁵ Yuni Septiani, Dkk, “Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual”, Jurnal Teknologi dan Open Source, Vol.3, No.1, (2020).

⁵⁶ Syafruddin, “Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.1, No.1, (2017).

melakukan diskusi bersama dengan kelompoknya masing-masing, siswa melakukan presentasi untuk mengemukakan hasil diskusi didepan kelas. Dalam penelitian ini, peserta didik juga melakukan presentasi dengan baik. Menurut Triwidodo Presentasi adalah salah satu cara komunikasi verbal, yaitu salah satu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada pendengar atau kelompok lain, melalui tulisan atau lisan, dan diharapkan orang mampu memahami apa yang disampaikan oleh pembicara dengan baik. Presentasi juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan keberanian siswa.⁵⁷ Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan siswa. Setelah diberlakukan model pembelajaran *example non example*, memperoleh hasil *pretest* dengan nilai rata-rata sebesar 57.06, dan mengalami peningkatan pada hasil *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 70.88. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh St. Nurlaelah⁵⁸ yang menerangkan bahwa model pembelajara *example non example* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa ditunjukkan oleh meningkatnya skor rata-rata siswa pada siklus I sebesar 72 menjadi 93 pada siklus II.

Peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa sendiri juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu *puzzle*, media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir

⁵⁷ Wandayani Goeyardi, "Penerapan Metode Presentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Kuliah Berbicara Lanjutan 2 Mahasiswa Sastra Cina", Jurnal Parinti Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, Vol. 2, No.3, (2022)

⁵⁸ St Nurlaela, "Penerapan Teknik Example Non Example Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuanberfikir Kreatif Siswa Kelas X MM.1 di SMK Negeri BARRU".

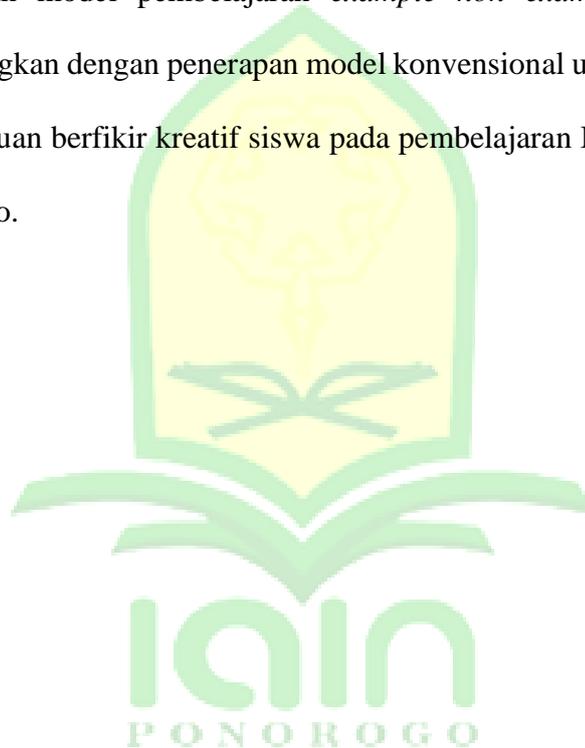
kreatif siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah dan pengembangan pola pikir logis. Menurut Kisworo *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingat siswa lebih mendalam, dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan. Memberikan efek ketagihan untuk mencoba, sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat melalui pemikiran kritis dan kreatif.⁵⁹ Dari hasil penelitian ini, menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media *puzzle*, siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan, siswa juga belajar memecahkan masalah berupa menyusun bagian-bagian *puzzle* dengan cara berfikir lebih kritis dan kreatif, mereka secara aktif juga terlibat dalam pembelajaran, dan menjadi penerima aktif bukan hanya sebagai penerima pasif. Penerima aktif adalah siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif. Melibatkan siswa dalam berbagai aktifitas seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan penerapan konsep dalam situasi nyata.⁶⁰ Sedangkan penerima pasif menurut Freire adalah siswa yang dianggap hanya sebagai wadah kosong yang harus diisi oleh guru dengan informasi dan pengetahuan, sementara guru memiliki peran yang lebih dominan dalam pembelajaran.⁶¹ Sejalan

⁵⁹ Rika Niswara, *dkk*, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill", Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, Vol.7, No.2, (2019).

⁶⁰ Laura Andarini Pasaribu, *dkk*, "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 1, No.2, (2014).

⁶¹ Idam Ragil, *dkk*. 2024 "Pembelajaran Berdiferensiasi". (Surakarta: Pajang Puytra Wijaya) hlm. 39.

dengan penelitian yang dilakukan oleh Ermaita,⁶² dkk yang menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa ditunjukkan oleh, bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterampilan berfikir kreatif siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *example non example* cukup efektif dibandingkan dengan penerapan model konvensional untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo.



⁶² Ermaita, dkk, "Penggunaan Media Pembelajaran Cross Word Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa", *Jurnal Studio Sosial*, Vol. 4, No. 19, (2016).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang efektivitas model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MIN 3 Ponorogo, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan model pembelajaran *Example Non Example* pada pertemuan pertama 80% terlaksana. Kemudian pada pertemuan ke dua 95% terlaksana. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya rata-rata keseluruhan keterlaksanaan model pembelajaran *example non example* yaitu 87,5% terlaksana secara runtut mulai dari kegiatan awal hingga akhir.
2. Kemampuan pemecahan masalah berfikir kreatif peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Example Non Example* terdapat sebuah peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 57,06 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 70.88. Pada hasil *pretest* terdapat 12% peserta didik dengan nilai rendah, 76% peserta didik dengan nilai sedang, dan 12% peserta didik dengan nilai tinggi. Kemudian pada hasil *posttest* terdapat 17% peserta didik dengan nilai rendah, 71% peserta didik dengan nilai sedang, dan 12% peserta didik dengan nilai tinggi.
3. Penerapan model pembelajaran *Example Non Example* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3

Ponorogo. Hal tersebut berdasarkan dari uji independent t-test yang menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran *Example Non Example* pada peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3 Ponorogo. Selain itu, berdasarkan uji *n-gain score* menunjukkan bahwa secara keseluruhan dari nilai *pre-test post-test* kelas eksperimen dan nilai *pre-test post-test* kelas kontrol dihasilkan skor terendah adalah 29 dan skor tertinggi 89 dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 58,24%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Example Non Example* cukup efektif dibandingkan dengan penerapan model konvensional untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas V MIN 3 Ponorogo.

B. Saran

1. Bagi Guru

Bagi guru dikelas diharapkan untuk lebih menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, misalkan pada materi organ pencernaan pada manusia yang penulis teliti, jika menggunakan model *example non example*, maka dirasa akan membuat siswa lebih cepat dalam memahami dan mengingat Pelajaran, yang Dimana pada model ini memberikan contoh berupa gambar atau benda yang terlihat secara langsung bagaimana bentuknya.

2. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan membuat siswa lebih aktif dalam mengikut pembelajaran. Dimana siswa sebaiknya juga selalu melatih kemampuan berfikir kreatifnya, entah itu dengan atau

tidak menggunakannya model pembelajaran ini. Karena kebanyakan siswa akan merasa malas dan sulit memahami pembelajaran jika penerapan model nya tidak sesuai materi.

3. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai model pembelajaran bagi calon guru untuk bekal mengajar pada peserta didik mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, dan Hidayat. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”*. Medan: LPPPI, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Darwanto, “kemampuan berfikir kreatif matematis”, *Jurnal Ekspone*n, Vol. 9, No. 2, 2019, hlm. 22
- Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Tafsirnya*, Jilid II, (Jakarta: Lentera Abadi, 2010) hlm. 95.
- Dwi Ade Candra, Ratnasari. “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 5 Tahun di TK Nusa Indah Di Desa Gumuksari Kecamatan Klisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018-2019”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 01 No 01, (2019). 35
- Dwi Ade Candra, Ratnasari. “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 5 Tahun di TK Nusa Indah Di Desa Gumuksari Kecamatan Klisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018-2019”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 01 No 01, (2019). 35
- Dwi Ade Candra, Ratnasari. “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 5 Tahun di TK Nusa Indah Di Desa Gumuksari Kecamatan Klisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018-2019”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 01 No 01, (2019). 36
- Ermaita, *dkk*, “Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa”. *Jurnal Studi Sosial*, Vol. 4 No. 1. (2016), 81.
- Faesar, Sanafiah. *Dasar dan Teknik Penelitian Keilmuan Sosial*. Surabaya: Usaha Nasional, 2002.

- Gani dan yogi sugito, Andi. “*UNDERSTANDING ENTERPRENEURSHIP*”. Malang: UB Press, 2014. Hlm.82
- Gani dan yogi sugito, Andi. “*UNDERSTANDING ENTERPRENEURSHIP*”. Malang: UB Press, 2014. Hlm.88-89
- Ginting, Siti Salamah Br., “*Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Ar-Rahman Medan Melalui Pembelajaran Open Ended Berbasis Brain-Gym,*”*AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 8, No. 1 (2019): 26-40
- Goeyardi, wandayani, “*Penerapan Metode Presentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Kuliah Berbicara Lanjutan 2 Mahasiswa Sastra Cina*”, *Jurnal Parinti Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, Vol. 2, No.3, (2022)
- Handaru, Calista Devi, “*Evaluasi Program GuruPembelajar Moda Kombinasi Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Klaten*”, *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol.6 No.8 (2017), 739
- Hamzah, “*Teori Motivasi dan Pengukurannya*”. (Jakarta: Bumi Aksara). 2006
- Huda, M. (2014). *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 234.
- Ilahi, Afdhal, dkk, “*Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Example non Example Kelas V SD Negeri 200302 Padang Sidempuan*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 3, Agustus, 2022.
- Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUB, 2018. 65.
- Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUB, 2018. 65.
- Kulsum, Umi. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember: RFM Pramedia, 2022.

- Mahpudin. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4, No. 2, (2018).
- Marlina rahayu, cici *JPPI: Indeks Pendidikan Indonesia di Bawah Ethiopia dan Filipina*. <https://m.detik.com/news/berita/345471/jppo-indeks-pendidikan-Indonesia-di-bawah-ethiopia-dan-filipina>. 2017.
- Minartin, “Penerapan Model Pembelajaran *Example non Example* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Randuagung 01 Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2017/2018”. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 2 (2017)
- Mudyahardjo, Redja. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindi Persada, 2012.
- Nasrudin, Junaha. *Metodologo Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Panca Terra Firma, 2019.
- Niswara, rika dkk, “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap *High Order Thinking Skill*”, *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Vol.7, No.2, (2019).
- Nurjan, Syarifan, “Pengembangan *Berfikir Kreatif*”, *Jurnal Basic Of Education*, Vol. 03, No. 01, (Juli-Desember, 2018). 5
- Nurlaela, St, “Penerapan *Teknik Example Non Example* Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuanberfikir Kreatif Siswa Kelas X MM.1 di SMK Negeri BARRU”.
- Pasaribu, Laura Andarini, Dkk, “Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No.2, (2014).
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009. Hlm.64.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009. Hlm. 186.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009. Hlm. 224

- Putra, Rezda Dwi, dkk, “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Proceeding Biology Education Convergence*, Vol. 13, No. 1, (2016).
- Idam Ragil, dkk. 2024 “*Pembelajaran Berdiferensiasi*”. (Surakarta: Pajang Puytra Wijaya) hlm. 39.
- Rakhma, Ifa Seftia, dkk, “*Pengembangan Magic Crossword puzzle sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar*”, *Jurnal REFLEKSI EDUKATIKA*, Vol. 7, No. 1 (2016).
- Risnawati, Bahar dan. “*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa*.”
- Risnawati, Bahar dan “*Pengaruh Penggunaan Medis Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa,*” *Jurnal Publikasi Pendidikan 9, no.1 (2019)*.<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Rizky Wandini, Rora. “*Integritas Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik*”, *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan VII*, no. 2 (2017).
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: P Indeks, 2016.
- Sarmiasih, dkk, *Pengembangan Instrumen Keterampilan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*, *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, Vol. 10, No. 2(2020, hlm. 71.
- Yuni Septiani, Dkk, “ *Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual*”, *Jurnal Teknologi dan Open Source*, Vol.3, No.1, (2020).
- Shoimin, Aris, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 73.
- Shinta, Ayu. “*Segudang Game Edukatif Mengajar*”. Yogyakarta: Diva Press, 2014.

Simanjuntak, Robin, “*Model pembelajaran example non example dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa kelas VI SDN 003 Rambah kecamatan Rambah kabupaten rokan hulu tahun pelajaran 2019-2020*”, Jurnal Ilmiah EDU RESEARCH, Vol. 10, No. 1 (2021).

Siti Salamah Br. Ginting, siti. “Peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis dan kemandirian belajar siswasmp Ar-Rahman medan melalui pembelajaran open ended berbasis brain-gym,” *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 8, no. 1(2019)

Siyoto & Ali Sodik, Sandu. “Dasar Metodologi Penelitian”. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015. Hlm 63

Siyoto & Ali Sodik, Sandu. “Dasar Metodologi Penelitian”. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015. Hlm 64

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, hlm. 45

Sunggudek, N, dkk, “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Example non Example Kelas V SDN Unu Kecamatan Bulagi Selatan.*” *Jurnal Kreatif Tadulako*. Vol. 5, No. 9,(2015), 193-204.

Sujianto. “Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0” Jakarta: PT Prestasi Pustakarya. 2009.

Syafruddin, “Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.1, No.1, (2017).

Tom G.K. Bryce Stephen P. Day,” Does the Discussion of scientific Issue Require ParadigmShift in Science Teachers “ *Internasional Journal Of Science Education*, no. pp. 1 (2010)

- Tridaya Putra dkk, Tomi. “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, 2012.
- Tirmidziani dan Eva Rahmati, Astri. “*APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*”, Jawa Bara: Edu Publisher, 2019.
- Utami, Munandar. *Kreatifitas dan kтерbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan Bakat*. Jakarta:Grameia Pustaka Utama, 2002.
- Wahyuni, Ari, dkk, “Hubungan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Matematika*, Vol. 17, No. 2, (November, 2018), 2.
- Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati, Asih. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Winarsunu, tulus. *Statistik Dalam penelitian psikologi dan pendidikan* Malang: Universitas Muhamaddiyah Malang, 2006.
- A. Muhajir Nasir, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).
- Retno Widyaningrum, Statistika, ed. Andhita Dessy Wulansari, Cetakan II (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014). 212.
- Retno Widyaningrum, Statistika, ed. Andhita Dessy Wulansari, Cetakan II (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014). 152
- UUD RI No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.,<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>.