

# Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas 4 Menggunakan Model *Problem Based Learning* dalam Pembuatan Media IPAS Berbentuk *Pop Up Book*

Danti Alifa Nawangsari, Prihatin Sulistyowati, Satinem

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48 Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia  
[dantialina@gmail.com](mailto:dantialina@gmail.com)

## Abstract

*This research is based on observations made on the learning process which found that the creativity aspect in science learning in grade 4 has not been seen. This research is a Classroom Action Research which aims to describe the increase in students' creativity using the problem-based learning model in the creation of pop-up book IPAs media. The method used is qualitative and quantitative in which the data obtained is in the form of percentages to be described later. The results of this study indicate an increase in student creativity in terms of the activities and products produced. The overall average for each aspect of creativity in terms of activity at pre-cycle 55% increased from cycle I 69% to cycle II 86%. The overall average for each aspect in terms of product at pre-cycle 57% increased from cycle I 70% to cycle II 83%. It can be concluded that there has been an increase in the creativity of students in making science fiction media in the form of pop up books using the problem based learning model. **Keywords:** Creativity; Problem Based Learning, Pop Up Book*

## Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran yang menemukan bahwa aspek kreativitas dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 belum terlihat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model *problem based learning* dalam pembuatan media IPAS berbentuk *pop up book*. Metode yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif yang mana data yang didapat berupa persentase untuk kemudian dideskripsikan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik yang ditinjau dari aktivitas dan produk yang dihasilkan. Rata-rata keseluruhan untuk setiap aspek kreativitas dari segi aktivitas pada pra siklus 55% meningkat pada siklus I 69% hingga siklus II 86%. Rata-rata keseluruhan untuk setiap aspek dari segi produk pada pra siklus 57% meningkat pada siklus I 70% hingga siklus II 83%. Dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembuatan media IPAS berbentuk *pop up book* dengan menggunakan model *problem based learning*.

**Kata kunci:** Kreativitas; *Problem Based Learning*, *Pop Up Book*

## 1. Pendahuluan

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2012: 42-43), memaparkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya

dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya dengan cara berpikir divergen. Pada Kurikulum Merdeka yang digunakan dalam pendidikan Indonesia saat ini terdapat Profil Pelajar Pancasila yang mana salah satu elemen di dalamnya adalah elemen kreatif.

Menurut Sanjaya (2008) aktivitas belajar itu tidak hanya berupa aktivitas fisik semata, akan tetapi juga melibatkan aktivitas mental dan emosional. Untuk aktivitas fisik, guru dapat dengan jelas mengamati pada tiap siswa, akan tetapi untuk aktivitas mental dan emosional, tidak dapat diamati secara langsung oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan aspek psikomotor dan kreativitas adalah model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yang mana salah satu sintaksnya terdapat pengembangan dan penyajian hasil karya.

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model PBL memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menumbuhkan kreativitas di dalam diri, khususnya kreatif dalam merancang media pembelajaran. Menurut Asyhar (2014:47) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran tidaklah harus selalu dibuat dengan alat dan bahan yang mahal, tetapi media pembelajaran juga dapat dibuat dengan menggunakan alat dan bahan sederhana yang tetap mempunyai makna. Salah satu media pembelajaran yang dapat dirancang sendiri untuk mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran berbentuk *pop up book*. *Pop up book* merupakan media berbentuk buku 3 dimensi yang apabila dibuka maka bagian dalamnya dapat terbuka memberikan kesan nyata. Dewanti,dkk (2018:224) menyatakan media *pop up book* dapat mengembangkan kreativitas dan memudahkan menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik, selain itu *pop up book* juga memunculkan keinginan untuk membaca. Dengan kata lain, media *pop up book* memiliki daya tarik tersendiri bagi yang membaca untuk mempelajarinya lebih dalam lagi. Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model PBL dalam pembuatan media IPAS berbentuk *pop up book*. Peningkatan kreativitas dilihat dari aktivitas serta produk media *pop up book* yang peserta didik hasilkan. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan akan membawa manfaat bagi pengembangan kreativitas peserta didik terutama dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang mempunyai nilai makna edukatif.

Menurut Beetlestone (2011: 2), kreativitas dapat membantu seseorang khususnya guru maupun peserta didik dalam menjelaskan dan menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar terdapat pada peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut, kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas peserta didik hanya akan belajar pada tingkat kognitifnya saja, dan hal ini akan mempersempit pengetahuan peserta didik dalam belajar mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam peserta didik dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh peserta didik

Masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak

tersebut. Rangsangan dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk maupun membuat dengan caranya sendiri. Munculkan daya kreatifitas anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Santrock dalam Yuliani (2010:6) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dengan tidak bisa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada peserta didik kelas 4A SDN Tanjungrejo 2 Malang diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajarannya cenderung mengedepankan aspek psikomotor hampir di seluruh mata pelajaran. Permasalahan yang ditemukan adalah pada mata pelajaran IPAS aktivitas yang mengedepankan aspek psikomotor masih kurang. Pada mata pelajaran ini peserta didik masih banyak mendapatkan pembelajaran dengan cara diam, duduk, menghafal serta mencatat. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan strategi mengajar, pemilihan strategi pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil observasi pra siklus dengan menggunakan lembar observasi kreativitas diperoleh persentase rata-rata kreativitas peserta didik adalah 55% untuk aktivitas, sedangkan untuk media pembelajaran yang dihasilkan diperoleh persentase rata-rata 57%.

Melalui latar belakang masalah yang disampaikan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas 4 Menggunakan Model *Problem Based Learning* dalam Pembuatan Media IPAS Berbentuk *Pop Up Book*.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian terdiri dari dua siklus yang mana setiap siklusnya terdiri dari empat pertemuan. Rancangan penelitian dilakukan dalam empat tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebelumnya juga dilakukan observasi awal dengan mengamati dan menganalisa permasalahan yang muncul untuk kemudian dirumuskan menjadi permasalahan dalam penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam mata pelajaran IPAS. Pengambilan sampel penelitian dengan teknik purposive sampling memutuskan bahwa subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik pada siswa kelas 4A SDN Tanjungrejo 2 berjumlah 29 orang. Alasan pemilihan kelas 4A dikarenakan semua peserta didik pada kelas tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka.

Teknik pengumpulan data berupa non tes dengan instrumen yang digunakan adalah angket dan lembar observasi. Angket ditujukan untuk mengukur kreativitas dari segi aktivitas dan lembar observasi ditujukan untuk mengukur kreativitas dari segi produk. Dalam penyusunan instrumen terlebih dahulu disusun kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek kreativitas yang telah ditentukan. Kemudian diuraikan menjadi butir pernyataan menggunakan pernyataan positif dengan dua pilihan jawaban yaitu Ya (1) dan Tidak (0). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Menurut Kunandar (2018:101) Analisis data kualitatif dilakukan secara berulang-ulang, dimulai sejak awal pengumpulan data. Data yang terkumpul direduksi untuk diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus. Data yang tidak sesuai dihilangkan untuk selanjutnya

disajikan dengan cara penyusunan informasi data. Kesimpulan diambil berdasarkan data yang disajikan dan menjadi kegiatan akhir dari penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan pada setiap akhir siklus yang dilaksanakan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dengan rumus teknik persentase dikemukakan oleh Trianto (2019:241) :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh

Tt = Jumlah skor total

Penafsiran besarnya nilai yang diperoleh, mengadopsi kriteria yang dikemukakan Purwanto (2016:103) yaitu :

**Tabel 1. Penafsiran Persentase Kategori Kreativitas**

(%)	Kategori
0-54	Sangat kurang
55-59	Kurang
60-74	Cukup
75-84	Baik
85-100	Sangat Baik

Depdikbud (dalam Trianto, 2019, p. 241) menyatakan ketuntasan individu dapat ditentukan apabila proporsi jawaban benar  $\geq 65\%$  dan ketuntasan klasikal ditentukan apabila  $\geq 85\%$  tuntas dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini ditargetkan 75% peserta didik mampu mencapai kategori baik untuk masing-masing aspek kreativitas baik dari segi aktivitas maupun produk dan 85% dari jumlah peserta didik mencapai ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata adalah 75, sehingga penelitian disimpulkan berhasil.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Pada kegiatan pra siklus peneliti mengumpulkan data menggunakan lembar observasi kreativitas untuk mengetahui tindakan yang diberikan. Hasil pada kegiatan pra siklus adalah nilai rata-rata keseluruhan aspek kreativitas peserta didik dari segi aktivitas 55% kategori sangat kurang dan nilai rata-rata keseluruhan dari segi produk 57% kategori kurang.

Selanjutnya pelaksanaan tindakan penelitian dilanjutkan dalam pembelajaran luring yang dibagi atas dua siklus. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Kegiatan pada siklus I meliputi pada tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan perencanaan dilaksanakan dengan kegiatan menyiapkan rencana pembelajaran, rancangan tugas proyek dan instrumen yang digunakan untuk pengambilan data penelitian. Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan mengaplikasikan tahapan model PBL dalam kegiatan pembelajaran. Materi IPAS yang digunakan adalah bab 7 topik kebutuhan. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi dan wawancara mengetahui aktivitas dan kreativitas peserta didik selama pengerjaan tugas. Hasil dari lembar observasi inilah yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dari segi aktivitas dalam pembuatan media *pop up book*. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II menggunakan sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu:

1. Tahap-1 Orientasi peserta didik Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, hasil pada menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau

cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.

2. Tahap-2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil. Guru membantu peserta didik dalam hasil merencanakan dan menyiapkan karya hasil yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu peserta didik untuk melakukan hasil refleksi atau evaluasi terhadap hasil penyelidikan mereka dan proses-proses hasil yang mereka gunakan.

Observasi berupa kegiatan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Observasi meliputi pada pengamatan kreativitas dari segi aktivitas diamati menggunakan angket dan pengamatan kreativitas dari segi produk diamati menggunakan lembar observasi. Pengamatan kreativitas menggunakan angket mengukur lima aspek kreativitas yang kemudian diuraikan menjadi 14 butir pernyataan. Rangkuman hasil pengamatan kreativitas yang ditinjau dari aktivitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Kreativitas Segi Aktivitas Siklus I**

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
1	Memiliki rasa ingin tahu	65	Cukup
2	Percaya diri dan mandiri	60	Cukup
3	Tanggung jawab dan komitmen	77	Baik
4	Tekun dan tidak mudah bosan	67	Cukup
5	Karya inisiatif	60	Cukup
Rerata keseluruhan		69	cukup
Ketuntasan klasikal		75	

Berdasarkan Tabel 2 dapat diamati bahwa rerata hasil perolehan kreativitas peserta didik dari segi aktivitas berada pada kategori sedang. Dari 29 orang peserta didik yang mengisi angket, 21 orang mendapatkan nilai skor  $\geq 75$  sehingga diperoleh rerata untuk ketuntasan klasikal adalah 75%. Hasil pengamatan kreativitas dari segi produk menggunakan lembar observasi terdiri dari empat aspek dengan 8 butir pernyataan. Lembar observasi digunakan oleh observer untuk menilai hasil dari media *pop up book* yang telah diselesaikan. Rangkuman hasil pengamatan kreativitas yang ditinjau dari produk *pop up book* yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Kreativitas Segi Produk Siklus I**

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
1	Kesesuaian gambar	80	Baik

2	Penyajian dan pengembangan materi	60	Cukup
3	Penggunaan bahasa komunikatif	75	Baik
4	Pemilihan dan pemaduan warna	68	Cukup
5	Karya inisiatif	65	Cukup
Rerata keseluruhan		70	Cukup
Ketuntasan klasikal		69	

Pada Tabel 3 dapat diamati rerata kreativitas peserta didik untuk setiap aspek kreativitas dari segi produk berada pada kategori sedang. Rerata keseluruhan untuk semua aspek adalah 70% kategori cukup. Dari 29 orang peserta didik, 20 orang diantaranya memperoleh skor  $\geq 5$  sehingga diperoleh rerata untuk ketuntasan klasikal adalah 69%. Hasil dari observasi selanjutnya dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk tahapan refleksi. Tahap refleksi dilakukan dengan menelaah dan mendiskusikan pengalaman yang muncul pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi peningkatan kreativitas peserta didik yang ditinjau dari segi aktivitas didapatkan informasi bahwa peserta didik kurang memahami bentuk media *pop up book* yang baik dikarenakan kurang jelasnya contoh dan petunjuk yang diberikan, selain itu penilaian dari segi produk teramati bahwa sebagai isi maupun konten *pop up book* yang dibuat oleh peserta didik masih kurang komunikatif karena kebanyakan masih berupa tempelan gambar yang disusun seperti buku dan minim penjelasan.

Pengolahan data pada siklus I mendapatkan hasil yang masih lebih rendah dari indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan kreativitas dari segi aktivitas untuk setiap aspek kreativitasnya memperoleh rata-rata keseluruhan 69% dan dari segi produk memperoleh rata-rata keseluruhan 70% sedangkan indikator keberhasilan 75%. Artinya ada kesenjangan 6% dan 5%. Ketuntasan klasikal peningkatan kreativitas dari segi aktivitas 75% dan dari segi produk 69% sedangkan indikator keberhasilan 85%. Artinya untuk ketuntasan klasikal terdapat kesenjangan 10% dan 16%. Oleh karena itu, tindakan penelitian dilanjutkan pada siklus II untuk mencapai ketuntasan yang ditargetkan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Kegiatan pada siklus II meliputi pada tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan perencanaan dilaksanakan dengan kembali menyiapkan Rencana Pembelajaran, rancangan tugas proyek dan instrumen yang digunakan untuk pengambilan data penelitian. Tindakan pada siklus II dilakukan dengan kembali mengaplikasikan tahapan model PBL dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara luring. Materi yang dibagikan berupa bahan ajar dilengkapi dengan video pembuatan media *pop up book* dengan membawakan beberapa contoh konten serta bentuk *pop up* yang dapat digunakan. Peserta didik dibimbing menentukan materi IPAS bab 7 topik c sebagai kelanjutan bahan pembuatan *pop up book* pada siklus II. Peneliti kembali menyebarkan angket kreativitas untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama pengerjaan tugas. Tahap observasi pembelajaran dilakukan untuk mengamati peningkatan kreativitas peserta didik ditinjau dari segi aktivitas dan produk yang dihasilkan. Pengamatan kreativitas menggunakan angket yang disebarkan saat proses pembelajaran, sedangkan untuk mengamati peningkatan kreativitas dari segi produk menggunakan lembar observasi. Rangkuman hasil pengamatan kreativitas yang ditinjau dari aktivitas pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Hasil Kreativitas Segi Aktivitas Siklus II**

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
1	Memiliki rasa ingin tahu	83	Baik
2	Percaya diri dan mandiri	85	Sangat Baik
3	Tanggung jawab dan komitmen	90	Sangat Baik
4	Tekun dan tidak mudah bosan	87	Sangat Baik
5	Karya inisiatif	83	Sangat Baik
Rerata keseluruhan		86	Sangat Baik
Ketuntasan klasikal		75	

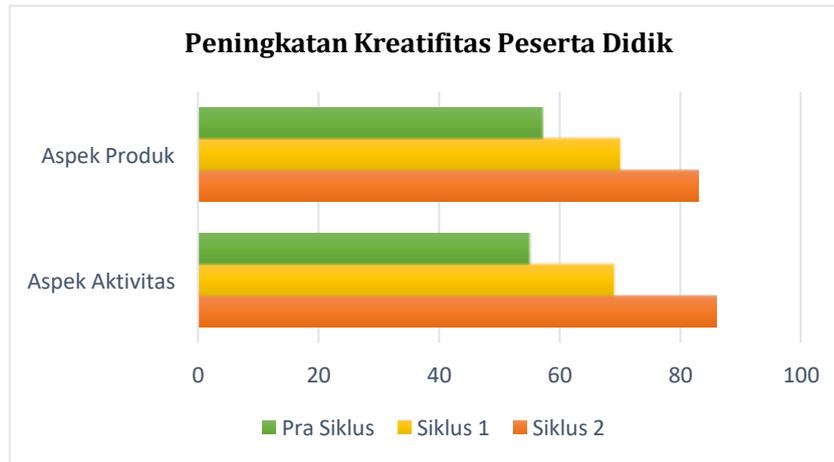
Berdasarkan Tabel 4 dapat diamati bahwa rerata hasil perolehan kreativitas peserta didik dari segi aktivitas berada pada kategori baik. Dari 29 orang peserta didik, 26 orang mendapatkan nilai skor  $\geq 75$  sehingga diperoleh rerata untuk ketuntasan klasikal adalah 93%.

Hasil pengamatan kreativitas dari segi produk menggunakan lembar observasi. Peserta didik hasil *pop up book* yang telah dibuat di depan kelas. Rangkuman hasil pengamatan kreativitas segi dari produk dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Kreativitas Segi Produk Siklus II**

No	Aspek	Rerata (%)	Kategori
1	Kesesuaian gambar	83	Baik
2	Penyajian dan pengembangan materi	83	Baik
3	Penggunaan bahasa komunikatif	84	Baik
4	Pemilihan dan pepaduan warna	80	Baik
5	Karya inisiatif	85	Sangat Baik
Rerata keseluruhan		83	Baik
Ketuntasan klasikal		69	

Hasil dari Tabel 5 dapat diamati rerata kreativitas peserta didik untuk setiap aspek kreativitas dari segi produk berada pada kategori baik - sangat baik. Rerata keseluruhan untuk semua aspek adalah 83% kategori baik. Dari 29 orang peserta didik 26 orang diantaranya memperoleh skor  $\geq 75$  sehingga diperoleh rerata untuk ketuntasan klasikal adalah 90%. Tahap refleksi pada siklus II didapatkan informasi bahwa walau belum semua peserta didik menunjukkan pencapaian sempurna untuk setiap aspek kreativitas yang diukur tetapi secara keseluruhan hasil yang didapatkan oleh peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Perbandingan peningkatan kreativitas mulai dari tahap pra siklus hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Kreatifitas Peserta Didik**

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat adanya peningkatan kreativitas yang telah dicapai pada pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Hasil dari pengolahan data mulai dari pra siklus I hingga siklus II telah mencapai target yang ditentukan sehingga kegiatan penelitian dapat dicukupkan dan dilakukan penarikan kesimpulan. Penelitian ini membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model PBL dalam pembuatan media IPAS berbentuk *pop up book*.

## 4. Simpulan

### 4.1. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan secara luring dengan memanfaatkan tahapan model *Problem Based Learning (PBL)* dan dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran IPAS berbentuk *pop up book*. Peningkatan kreativitas yang dinilai pada penelitian ini ditinjau dari segi aktivitas dan segi produk dengan menerapkan tahapan model *Problem Based Learning* dalam pembuatan media IPAS berbentuk *pop up book*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan didapatkan perbandingan peningkatan kreativitas peserta didik baik dari segi aktivitas maupun produk yang dihasilkan. Rata-rata keseluruhan untuk setiap aspek kreativitas dari segi aktivitas pada pra siklus 55% meningkat pada siklus I 69% hingga siklus II 86%. Rata-rata keseluruhan untuk setiap aspek dari segi produk pada pra siklus 57% meningkat pada siklus I 70% hingga siklus II 83%. Hasil dari kegiatan penelitian ini menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model PBL dalam pembuatan media IPA berbentuk *pop up book*.

### 4.2. Saran

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam artikel ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kemajuan artikel ini. Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi penulis.

## Daftar Rujukan

- Anggraeni, T. A. (2013). Peningkatan Kreativitas Peserta didik Melalui Penerapan Metode Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 16 Tahun Ke – 5 2016*, 16(5), 495–502.
- Asyhar Rayandra. 2014. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi. Jakarta: Referensi.
- Dewanti, Handaruni, Anselmus J. E. Toenlio, and Yerry Soepriyanto. 2018. "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakuaden Kabupaten Ponorogo." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1(3):221–28.
- Hamdani, D. A. (2018). *Penerapan Metode Discussion Group (DG) – Group Project (GP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Pada Pembelajaran IPS : Studi Deskriptif Kelas Di Kelas VIII I SMP Negeri 3 Lembang*. 8–34.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58–64. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>
- Iryanto, N. D. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta. Kunandar. 2018. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mathematics, A. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 1–23.
- Mutahijhah, L., Munawar, M., & Chandra, A. (2021). Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 348–356. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9620>
- Munandar, Utami. 2018. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta. Mustika, Dea, Dafit Febrina, and Vany Sinthya. 2020. "Peningkatan Kreativitas Peserta didik Dalam Pembuatan Alat Peraga IPA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek." 3(1):31–48.
- Purwanto. 2016. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Trianto. 2019. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, M. (2021). *Pengembangan Pop-Up Book Melalui Metode Pengembangan Pop-Up Book Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 17–22. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16529>