



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Trifa Yulianita Kusuma¹, Kurniasih², Andhin Dyas Fitriani³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: trifayk@yahoo.co.id; kurniasih@gmail.com; andhindyas@upi.edu.

Abstract: this research is motivated by the lack of student creativity as well as learning that has not yet facilitated the improvement of creativity. Model problem based learning can improve creativity because it is a learning that is done by confronting student on the problems in every life. So student in problem solving can find a variety of solutions and enhance creativity. The purpose of this study is to describe the application of problem based learning model to improve the creativity of this grade student of elementary school. This research uses classroom action method of Kemmis and Taggart model with three cycles. Each cycle consists of planning, execution, observation, and reflection. Instrument observation sheet shows graduation on cycle I 77,4%, in cycle II to be 83,9%, and in cycle III to be 87,1%. The conclusion from this research that problem based learning model can increase creativity of grad third student of elementary school.

Keywords: creativity, model problem based learning (pbl)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan memiliki peran penting dalam proses mengembangkan sumber daya manusia, sehingga para siswa dapat menjadi manusia yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif, dan inovatif. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan pula dengan kompetensi abad ke-21 Maroco (dalam Abidin, 2014, 8) menyatakan bahwa abad ke-21 memiliki empat kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yakni kemampuan berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi, serta berpikir kreatif. Sehingga dalam pendidikan abad ke-21 ini harus berorientasi pada pencapaian kompetensi abad ke-21 tersebut. Salah satunya kompetensi tersebut yaitu mencangkup manusia yang kreatif. Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas sejak dini.

Pendidikan memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, oleh karenanya dalam pengembangan kreativitas siswa di indonesia salah satunya bertumpu pada proses pendidikan. Sejalan dengan permendikbud (2016) karena guru bukan hanya berperan sebagai pengajar materi di kelas. Hal tersebut meyakinkan bahwa guru memiliki peran sebagai fasilitator yang harus dapat memfasilitasi proses perkembangan siswa, yakni pengembangan kreativitas.

Salah cara peningkatan kreativitas yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Melalui PBL akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi dimana konsep diterapkan.

Dalam situasi PBL, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilannya secara simultan dan mengaplikasikan dalam konteks yang relevan. Dalam PBL memiliki zona dimana pada zona ini tingkat perkembangan aktual pelajar dan tingkat

perkembangan potensialnya menjadi aspek yang ditingkatkan. Sehingga mengharuskan siswa berinteraksi dengan orang di sekitarnya dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah sampai proses penyelidikan untuk menyelesaikan masalah melalui rasa ingin tahu siswa yang muncul melalui pembelajaran PBL ini.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik. Dengan mendeskripsikan tujuan khusus sebagai berikut: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III. 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik kelas III. 3) Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tematik kelas III.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan merupakan hasil kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya, terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan merupakan hasil kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya, terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Menurut Guilford (1973), "kreativitas adalah pola berpikir untuk mencari alternatif jawaban lain terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya". Sedangkan menurut Haefele (Munandar, 1999:21) memaparkan bahwa, "Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial".

Dalam (Dasolia, dkk. 2011) Designer dan How menyatakan “*Creative thinking is the essential genre of thinking for exploring alternative ways of conceptualizing environmental problem though the use of multiple sources of information and by applying multiple frames of reference*”. Ciri sebagai orang kreatif, tentu berperan sebagai pemberi solusi dan ide. Dimana sebuah permasalahan tidak hanya dilihat dari satu sudut pandang saja. Mempunyai pemikiran yang akan menghasilkan ide-ide kreatif atau divergen dan mampu menjelaskan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis faktor, Guilford menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*).

Salah satu kajian mengenai model kreativitas dibahas dan dikembangkan oleh Williams (1968). Perumusan dan ciri-ciri model kreativitas Williams terbagi menjadi beberapa indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan evaluasi (*evaluation*).

Adapun tahapan untuk melaksanakan model *problem based learning* menurut Kemendikbud, 2013 yang dijelaskan sebagai berikut; (a) orientasi siswa kepada masalah, (b) mengorganisasikan siswa pada masalah, (c) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, (d) mengembangkan dan menyajikan artefak (hasil karya) dan memamerkannya, serta (e) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang

ditujukan untuk memperdalam penalaran terhadap tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung serta untuk memperbaiki kelemahan dalam proses pembelajaran. PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc. Taggart mengatakan PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri

Data pada penelitian ini yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini cara pengolahan data berdasarkan jenis datanya.

Data Kualitatif

Data kualitatif berupa deskripsi yang berisi temuan selama proses pembelajaran melalui hasil observasi, wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan biasanya melalui tiga tahap (reduksi data, paparan data dan penyimpulan). Reduksi data adalah proses penyederhanaan data, dilakukan dengan seleksi, pemfokusan dan mengabstraksikan data mentah menjadi informasi bermakna. Paparan data adalah proses penampilan data secara sederhana berbentuk naratif, representasi matrik, grafik. Penyimpulan data adalah proses pengambilan intisari, dan sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk narasi kalimat padat yang mengandung isi luas

Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif menggunakan statistika deskriptif untuk menganalisis aktivitas guru dan siswa (pelaksanaan pembelajaran) menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban (Ya-

Tidak) bobot untuk jawaban “Ya” adalah 1 dan untuk jawaban “Tidak” adalah 0 (Sugiyono, 2014)

Tabel 1. Aturan Skoring Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Jawaban	Bobot
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2014)

Data kuantitatif berbentuk angka yang diolah dari lembar lembar observasi yang dilengkapi oleh observer pada proses pembelajaran. Pada lembar kerja siswa sebagai alurb dari pembelajaran yang diamati observer, jumlah skor maksimal yaitu 5 dengan 5 indikator. Penskoran kreativitas siswa setiap siklusnya sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Maksimal Kreativitas

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
		Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	
1							

Sedangkan untuk menghitung rata-rata kemampuan siswa dan keterlaksanaan penerapan model *problem based learning* digunakan rumus:

Rumus pengolahan rata-rata:

$$R = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

R : Rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai yang diperoleh semua siswa

$\sum n$: Jumlah semua siswa

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelas III SD.

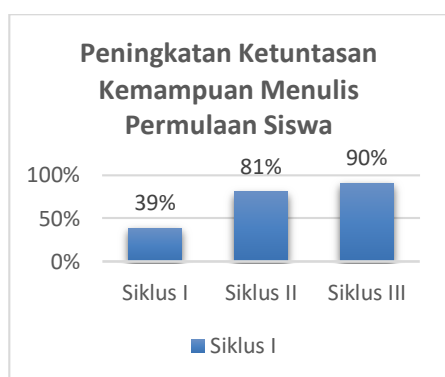
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan permendikbud no.22 tahun 2016 dengan menggunakan kurikulum 2013. Adapun sistematika RPP yakni; identitas sekolah (nama satuan pendidikan, identitas mata pelajaran atau tema, sub tema, kelas/semester, dan alokasi waktu), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan/metode/strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian. Sistematika RPP pada dasarnya sama dengan RPP dari guru kelasnya, adapun perbedaan terdapat pada kegiatan inti pembelajaran karena peneliti menerapkan model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas. Adapun langkah dalam kegiatan inti seperti berikut: 1) guru memberikan sebuah permasalahan berupa sebuah pertanyaan dan memperlihatkan gambar 2) guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, 3) guru cara pengerjaan kelompok dan membagikan LKS 4) memulai penyelidikan dan pengerjaan LKS, 5) siswa menempelkan kumpulan hasil pengerjaan pada karton, 6) siswa mempresentasikan hasil pengerjaan, dan 7) guru dan siswa mengevaluasi mengenai permasalahan dan sikap yang harus dimiliki.

Adapun perbaikan dari siklus I, siklus II dan siklus III ada pada penyusunan langkah RPP yang harus terperinci mengenai langkah apa saja yang akan dilakukan siswa. Dan penempatan pemunculan indikator kreativitas pada langkah pembelajaran yang harus lebih diperhatikan. Pada siklus I siswa

membagikan pengerjaan kepada setiap orang dengan berbeda-beda, sehingga indikator kreativitas tidak muncul semua pada setiap siswa, diganti pada siklus II menjadi pengerjaan tugas pada pembelajaran dilaksanakan secara berurutan. Mengingat PBL merupakan model pembelajaran suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah melalui tahap –tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah. Sehingga segala tindakan pembelajaran yang dilakukan harus dilakukan bertahap dan sama rata pada setiap orang agar indikator kreativitas dapat tercapai secara optimal.

Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang dituliskan pada RPP. Selain melalui catatan lapangan, observasi aktivitas guru dan siswa pun dibantu oleh Observer yang merupakan enam orang teman sejawat.

Dalam penelitian ini yang dilakukan sebanyak tiga siklus yang mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan Suparman dan Dwi Nastuti Husen Dosen (2015).

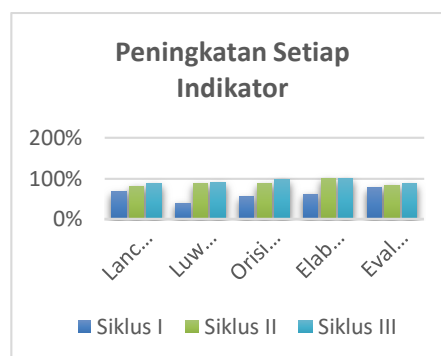


Grafik 1. Peningkatan Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dari mulai kegiatan siklus I, II sampai siklus III. Pada

penelitian siklus I, ketercapaian kreativitas siswa sebesar 38,7%, yaitu sebanyak 12 orang siswa dari jumlah keseluruhan sebanyak 31 orang. Sedangkan pada penelitian siklus II, ketercapaian kreativitas siswa sebesar 80,6%, yaitu sebanyak 25 oarng siswa dari jumlah siswa keseluruhan 31 orang. Sedangkan pada penelitian siklus III, ketercapaian kreativitas siswa sebesar 90,3% , yaitu sebanyak 28 siswa dari jumlah keseluruhan siswa 31 orang.

Adapun berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai siswa pada siklus I, II dan III mengalami peningkatan kreativitas. Kemudian indikator yang digunakan sebagai alat ukur pada penelitian siklus I, II dan III menggunakan indikator yang sama. Setelah peneliti menganalisis hasil siklus I, II dan III adanya peningkatan setiap indikator dalam kreativitas siswa. dibuktikan dengan grafik dibawah ini :



Grafik 2. Peningkatan Indikator Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan setiap indikator dari siklus I ke siklus II dan III. Indikator I pada penelitian siklus I ketercapaian sebesar 67,7%, sedangkan pada penelitian siklus II sebesar 80,6%, serta ketercapaian siklus III sebesar 87,1% . Kemudian pada indikator 2, pada penelitian siklus I ketercapaian sebesar 38,7%, sedangkan ketercapaian pada penelitian siklus II sebesar 87,1% serta ketercapaian siklus III sebesar 90,3%. Kemudian pada indikator 3, pada

penelitian siklus I ketercapaian sebesar 54,8%, sedangkan ketercapaian pada penelitian siklus II sebesar 87,1%, serta ketercapaian siklus III sebesar 96,8%. Kemudian indikator 4, pada penelitian siklus I ketercapaian sebesar 61,3%, sedangkan pada penelitian siklus II sebesar 100%, serta ketercapaian siklus III sebesar 100%. Kemudian indikator 5, pada penelitian siklus I ketercapaian sebesar 77,4%, sedangkan ketercapaian pada penelitian siklus II sebesar 83,9%, serta ketercapaian siklus III sebesar 87,1%.

Setiap indikator mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang mengalami perbaikan di setiap siklusnya seperti pemberian motivasi dan pengarahannya sesuai dengan teori yang disampaikan Runco dan Nemiro mengemukakan bahwa "*motivation is important for creative thinking and that, in their model, problem finding would facilitate intrinsic motivation in individuals*" (Daniel, 2001) hal ini menunjukkan bahwa motivasi sangat penting untuk dapat berpikir kreatif dan model penemuan masalah memfasilitasi motivasi intrinsik pada individu.

SIMPULAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dengan menggunakan kurikulum 2013. Adapun sistematika RPP yakni; identitas sekolah (nama satuan pendidikan, identitas mata pelajaran atau tema, sub tema, kelas/semester, dan alokasi waktu), kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan/ metode/ strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian. Sistematika RPP pada dasarnya sama dengan RPP

yang disusun guru pada umumnya, adapun perbedaan terdapat pada kegiatan inti pembelajaran karena peneliti menerapkan model *problem based learning* untuk meningkatkan kreativitas. Yang dilaksanakan melalui langkah sebagai berikut: 1) guru memberikan sebuah permasalahan berupa sebuah pertanyaan dan memperlihatkan gambar 2) guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, 3) guru cara pengerjaan kelompok dan membagikan LKS 4) memulai penyelidikan dan pengerjaan LKS, 5) hasil karya, 6) siswa mempresentasikan hasil pengerjaan, dan 7) guru dan siswa mengevaluasi mengenai permasalahan dan sikap yang harus dimiliki.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan melihat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang pada pembelajaran sebelum diterapkan model PBL ini siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, menulis, mengamati gambar atau video, berlatih melalui tugas yang diberikan. Namun di dalam pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning kreativitas siswa meningkat dengan dilakukannya pemecahan masalah, mencari jawaban sebanyak-banyaknya, membuat karya atau artefak dengan kreativitas sendiri, mengemukakan pendapat, presentasi kelompok, merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran serta mengerjakan evaluasi. Sedangkan peranan guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator dalam pembelajaran.

Kreativitas siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *problem based learning*. Dengan peningkatan pada siklus I sebesar 38,7%. Pada siklus II ketercapaian kreativitas siswa sebesar 80,6%. Kemudian pada siklus III kreativitas siswa mengalami peningkatan kembali menjadi 90,3%.

Hal ini terjadi karena dalam problem based learning siswa diarahkan untuk merumuskan masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri.

and Welfare
Office of Education.
Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&I*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- Daniel Fasko (2001): *Education and Creativity*, *Creativity Research Journal*, 13:3-4, 317-327
http://dx.doi.org/10.1207/S15326934CRJ1334_09
- Dasolia, dkk. (2012). Secondary teacher's conception of creative thinking within the context of environmental education. *International Journal of Environmental & Science Education*, 7 (2), 269-290
- Guilford, J. P. (1973). *Characteristic of Creativity*. Illinois: Department For Exceptional Children.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud nomor 81 tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum dan Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Permendikbud
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Permendikbud
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas keterbatasan strategi mewujudkan potensikreatif & bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suparman, Nastuti Husen Dwi. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Bioedukasi*. 3(2)
- Williams, F. E. (1968). *Workshop on The Use and Adaptation of New Media For Developing Creativity*. U.S: Department of Health, Education