

**PENERAPAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

Oswaldayah Mertha Romadona¹⁾, Arifin Maksum²⁾ Ajat Sudrajat³⁾

¹²³Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: oswalmertha@gmail.com

Abstract

This research aims to examine whether Problem Based Learning approach is able to increase the creativity of fourth grade elementary school students.? (2) How to improve the process of student creativity through problem based learning in grade IV elementary school students?. This is a qualitative research in a Classroom Action Research (CAR) type. This research was conducted on the four grade learners at Public Elementary School Bogor city, West Java Province. The result shows that: First, learning outcomes or conceptual understanding on the use of natural resources in Indonesia, for Fourth grade, semester II before applying the Problem Based Learning (PBL) Learning Model in Social Science Subjects (IPS) is still low. Second, the application of the PBL Model in point one is carried out in two cycles. Third, Student learning outcomes in point one after implementing the Problem Based Learning (PBL) Learning Model were proven to increase the students' creativity in social studies learning, for example in cycle I, the average student learning outcomes were 68, then in Cycle II it increased to 78.

Keywords: *improvement, student creativity, social Sciences, PBL.*

1. PENDAHULUAN

Masyarakat pada umumnya, memandang peran guru dan rasa hormat pada guru sangat bervariasi tergantung pada sejumlah faktor, termasuk harapan pribadi, pengalaman individu, dan latar belakang profesional untuk menyebutkan beberapa hal. Saat ini, banyak orang yang ingin dan mengharapkan hal berbeda dari guru, berarti guru dianggap mempunyai atribut yang berbeda, baik di kelas dan di tengah masyarakat. Diaz, Pelletier, dan Provenzo, memberikan pernyataan bahwa: guru sebagai pengajar ahli, sebagai pembelajar dasar-dasar moral, guru sebagai pekerja seni yang mempunyai kepedulian, guru sebagai tokoh otoritas, guru sebagai model pribadi, guru sebagai fasilitator, dan guru sebagai delegator (Diaz, Pelletier, & Profenzo, 2006).

Guru menjadi pengajar ahli, bermakna bahwa guru pada dasarnya merupakan suatu pemberi informasi, hal ini hanyalah salah satu dari beberapa model pengajaran yang mendefinisikan seorang guru bekerja. Semua guru telah diakui keahlian pengetahuan mereka untuk dibandingkan dengan yang lain. Guru sebagai pembelajar dasar-dasar moral, menyadari bahwa mengajar adalah peletak awal dasar-dasar moral di mana guru harus rajin mengadakan refleksi diri dan terampil.

Dalam setiap pembelajaran, selalu ditemukan adanya permasalahan. Permasalahan terkait belajar dan mengajar juga terjadi di SD Negeri Purbasari, dimana ditemukan data hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Negeri Purbasari pada tahun ajaran 2017/2018 yang masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang ditetapkan yaitu 67. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 82, dengan rerata kelas yaitu 65,3. Dari 28 siswa, yang mencapai KKM hanya 11 siswa sedangkan sisanya 17 siswa belum mencapai KKM. Dengan melihat data hasil belajar dan melaksanakan mata pelajaran IPS perlu sekali ditingkatkan kualitas pembelajarannya. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IVA SD Negeri Purbasari perlu diperbaiki untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS akan dapat menghadapkan siswa pada latihan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* dalam pelaksanaannya dicirikan dengan adanya masalah yang dirancang secara khusus untuk dapat merangsang dan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah. Masalah diberikan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan permasalahan, menumbuhkan inisiatif siswa dalam mencari alternatif pemecahan masalah, siswa akan terlibat aktif dan memiliki motivasi internal yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan siswa ingin segera mengetahui hasil akhir dari penyelesaian masalahnya. Selanjutnya, hal itu dapat menumbuhkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari serta menerapkannya dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari sehingga akan diperoleh pembelajaran yang semakin bermakna.

Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru peneliti di kelasnya sendiri dengan cara: merencanakan, melaksanakan dan pengamatan, serta merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat yang dilakukan secara spiral membentuk siklus. Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui Pendidikan. "Problem Based Learning adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan. Amir (2010) menjelaskan bahwa model Pembelajaran Problem Based Learning mempunyai beberapa kelebihan yang disajikan sebagai berikut (Taufik, 2010). Pertama, Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah menurut cara-cara atau gaya belajar individu masing-masing. Dengan cara mengetahui gaya belajar masing-masing individu, kita diharapkan dapat membantu menyesuaikan dengan pendekatan yang kita pakai dalam pembelajaran. Kedua, Pengembangan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*). Ketiga, peserta didik dilatih untuk mengembangkan cara-cara menemukan (*discovery*), bertanya (*questioning*),

mengungkapkan (articulating), menjelaskan atau mendeskripsikan (describing) mempertimbangkan atau membuat.

Konsep Model Tindakan

Model tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam penerapan model *Problem Based Learning*. Oleh karena itu, berikut ini akan dibahas mengenai konsep-konsep yang terkait dengan model tindakan tersebut.

1. Kreativitas

Kata kreativitas berasal dari kata bahasa Inggris *creativity*, yang berarti daya cipta. Kreativitas merupakan proses konstruksi ide yang orisinal, bermanfaat, variatif, dan inovatif. Untuk melihat terwujudnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa indikator, adapun Indikator kreativitas belajar menurut Uno adalah sebagai berikut:¹ (1) Memiliki rasa ingin tahu (2) Sering mengajukan pertanyaan yang membangun (3) Memberikan banyak gagasan (4) Mampu Mengajukan Pendapat (5) Dapat bekerja Sendiri. Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui Pendidikan.

Sedangkan kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Menurut Munandar yang dikutip oleh Syafaruddin dan Herdianto, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga diartikan dengan kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana pendekatannya adalah pada kuantitas dan keragaman jawaban.²

2. Problem Based Learning

Karakteristik *Problem Based Learning* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar, b) permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur, c) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*), d) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar, e) Belajar mengarahkan diri menjadi hal utama, f) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning*, g) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif, h) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan, i) Keterbukaan proses dalam *Problem Based Learning* meliputi sintesis dan integrasi dari

¹ Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), p. 21.

²Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), p. 18.

sebuah proses belajar, dan j) *Problem Based Learning* melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.³

“Problem Based Learning adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan. Membangun kecakapan belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dinilai memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut: a). Dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja; b). Dapat membiasakan para mahasiswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, yang selanjutnya dapat mereka gunakan pada saat menghadapi masalah yang sesungguhnya di masyarakat kelak; c). Dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses pembelajarannya, para mahasiswa banyak melakukan proses mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai aspek⁴.

Beberapa hasil penelitian yang terkait dengan kreativitas siswa, hasil belajar, dan *Problem Based Learning* antara lain. Pertama penelitian dilakukan oleh Dimas Sopan Sahid, dengan judul: “Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik Menggunakan Metode *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas VIII G SMP N 1 Trucuk Kabupaten Klaten”.⁵ Desain penelitian ini yang digunakan adalah kelompok dengan menggunakan metode *Project Based Learning*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi kreativitas dan hasil wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran muatan lokal batik lebih baik dari pada siswa mendapat pembelajaran konvensional, 2) peningkatan kreativitas siswa yang mendapatkan metode pembelajaran metode *Project Based Learning* tidak berbeda dengan siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.⁶

Berdasarkan kajian di atas, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk member ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsure-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan yang harus dikembangkan, dilatih dan dipelihara, dan biasanya siswa yang kreatif akan berusaha selalu meningkatkan kreativitasnya melalui berbagai upaya dengan menggunakan berbagai logika berpikir dan berbuat.

Dalam penelitian ini, objek dari kreativitas adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran IPS, terlalu sering berlanjut dari satu topik ke topik berikutnya, dari satu pengetahuan ke pengetahuan berikutnya. Itu semua adalah pandangan sempit untuk menangani satu pandangan yang lebih luas tentang IPS. Hal ini penting, sebagai satu hal

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta:PT Raja Grafindo, 2010), p. 232.

⁴ Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009, hal. 250.

⁵ Dimas Sopan Sahid, “Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Local Batik Menggunakan Metode Project- Base Learning Pada Siswa Kelas VIII G SMP N 1 Trucuk Kabupaten Klaten”, Thesis (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), p. 1 of 2.

⁶ *Ibid.*, p. 1 of 2

untuk bahan pertimbangan bahwa IPS bermakna (*meaningful*) dan berguna (*useful*) dalam kehidupan.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat difokuskan bahwa penelitian ini mengarah pada upaya penerapan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SDN Purbasari Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (a). Apakah pendekatan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV sekolah dasar? (b). Bagaimana meningkatkan proses kreativitas siswa melalui *problem-based learning* pada siswa kelas IV sekolah dasar?

2. METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagian dari Penelitian Tindakan. Istilah Penelitian Tindakan berasal dari frasa *Action research* dalam bahasa Inggris. Secara umum *Action research* digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun di tempat-tempat tugas yang lain. Sukardi dalam bukunya tentang metodologi penelitian pendidikan mengutip pandangan Kemmis dan Mc Taggar tentang penelitian tindakan sebagai berikut: *Action research is the way groups of people can organize the conditions under which they can learn from their own experiences and make their experience accessible to other.*

Penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru peneliti di kelas sendiri dengan cara: merencanakan, melaksanakan dan pengamatan, serta merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat yang dilakukan secara spiral membentuk siklus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, tampaknya siswa masih kurang kreatif dalam kegiatan belajar mengajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran IPS karena selama ini pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga, menyebabkan rendahnya kreativitas IPS siswa di sekolah. Untuk itu, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan yang digunakan dalam Penelitian ini adalah Pendekatan Kualitatif, dengan jenis Penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/*Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SDN. Purbasari, Kota Bogor, Propinsi Jawa Barat, pada Semester II, Tahun Ajaran 2018/2019.

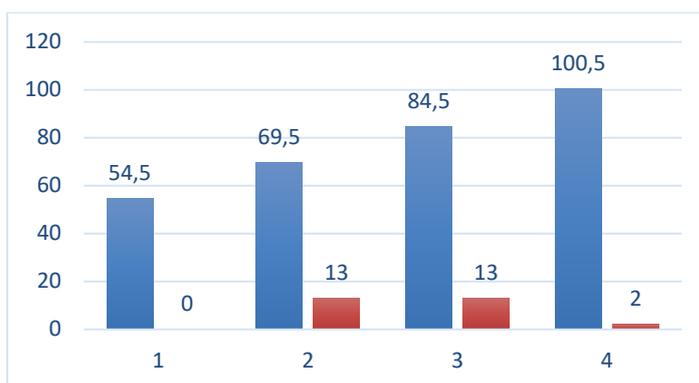
Hasil menunjukkan jika motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Motivasi sebagai penggerak siswa untuk melakukan aktivitas belajar nampak beberapa siswa masih rendah. Hal ini pun menjadi perhatian perbaikan pada siklus berikut. Hal yang dilakukan yaitu menciptakan suasana kompetitif diantara kelompok sehingga terjadi kerjasama kelompok yang lebih kolaboratif dan komunikatif. Kelompok yang dapat menyelesaikan

kerja kelompoknya dengan jawaban yang tepat akan mendapat nilai yang lebih tinggi. Beralih ke analisis hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pengerjaan instrumen hasil belajar IPS yang diberikan diakhir pelaksanaan Siklus I “Peroleh data sebagaimana tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Hasil Kreativitas IPS Siklus I

Kriteria	Kelas Interval	Fabs	frelatif	Keterangan
D	<55	0	0	Tidak Tuntas
C	55 – 69	13	46	
B	70 – 84	13	46	Tuntas
A	85 – 100	2	8	
Jumlah		28	100	

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui tidak ada siswa (0%) siswa memperoleh nilai < 55 (Kriteria D), 13 siswa (46%) mendapat nilai 55 – 79 (kriteria C), 13 siswa (46%) memperoleh nilai 70 – 84 (Kriteria B), dan 2 siswa (8%) mendapat nilai 85 – 100 (Kriteia A). Untuk melihat persebaran nilai tersebut dapat diamati pada histogram berikut.



Gambar 1. Histogram hasil kreativitas IPS Siklus I

Dari histogram tersebut dapat diketahui bahwa masih terdapat 13 siswa atau 46% siswa mendapat nilai diantara 54,5 – 69,5 yang merupakan nilai di bawah KKM. Sebanyak 15 siswa atau 54% memperoleh nilai diantara 69,5 / 100,5 yang memenuhi KKM. Selisih diantaranya ialah 8%. Hasil evaluasi tersebut memberikan informasi bahwa hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS siswa masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan dalam penelitian ini. Ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa masih terpaut 14% dibawah ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Mencermati hasil evaluasi tersebut ditemukan bahwa indikator hasil belajar yang masih rendah dicapai siswa adalah merumuskan masalah dan menentukan solusi terbaik. Oleh karena itu kemampuan tersebut mendapat perhatian yang lebih besar dengan

mengoptimal siswa dalam merumuskan dan menentukan solusi terhadap masalah yang akan diajukan pada perbaikan pembelajaran di siklus berikutnya.

Dari hasil observasi kegiatan siswa dan guru serta hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I tersebut diketahui bahwa pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* belum tuntas. Oleh karena itu diperlukan peningkatan, baik terhadap aktivitas belajar siswa dan guru maupun hasil belajar siswa pada Siklus II.

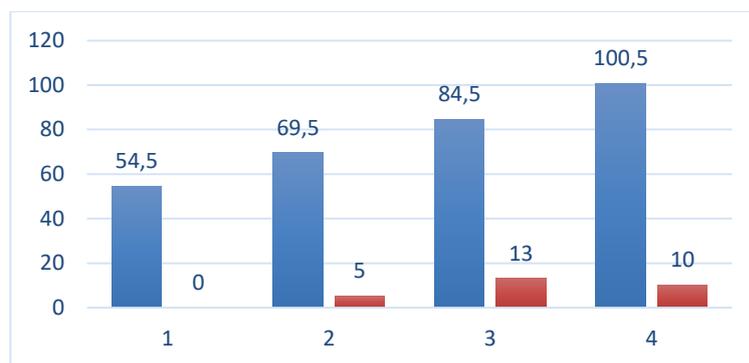
Hasil obervasi pun menunjukkan bahwa siswa secara klasikal telah melalui tahapan-tahapan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran *Problem Based Learning*. Walau demikian masih ditemukan 3 siswa yang belum mampu mengungkapkan ide untuk mencari solusi. Akibatnya ia pun tidak dapat menentukan solusi atas masalah tersebut.

Untuk hasil evaluasi menunjukkan bahwa bahwa hasil belajar IPS siswa tentang pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya alam bagi kehidupan, mengalami peningkatan sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Hasil Kreativitas Siklus II

Kriteria	Kelas Interval	fabs	frelatif	Keterangan
D	< 55	0	0	Tidak Tuntas
C	55 – 69	5	18	
B	70 – 84	13	46	Tuntas
A	85 - 100	10	36	
Jumlah		28	100	

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui tidak ada siswa (0%) siswa memperoleh nilai <55 (kriteria D), 5 siswa (18%) mendapat nilai 55 – 69 (kriteria C), 13 siswa (46%) memperoleh nilai 70 – 84 (kriteria B), dan 10 siswa (36%) mendapat nilai 85 – 100 (kriteria A). Untuk melihat persebaran nilai tersebut dapat diamati pada grafik berikut.



Gambar 2. Histogram Hasil Kreativitas IPS Siklus II

Dari histogram tersebut diketahui bahwa terdapat 5 siswa memperoleh nilai diantara 54.5 - 69.5 yang merupakan nilai di bawah KKM. Persentase jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM tersebut sebesar 18%. Jumlah siswa yang telah menuntaskan hasil belajarnya dengan memperoleh nilai memenuhi KKM sebanyak 23 siswa atau 82% dengan rincian 13 siswa (46%) mendapat nilai diantara 69,5 84,5 dan 10 siswa (36%) memperoleh nilai diantara 84,5 100,5.

Siswa yang memperoleh nilai tidak memenuhi KKM diketahui tidak menuntaskan tahapan kreativitas dalam *Problem Based Learning*. Dengan kesesuaian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa kegagalan siswa tersebut memenuhi KKM diakibatkan oleh ketidakmampuan siswa dalam memenuhi tahapan pembelajaran pemecahan masalah. Hasil

keaktivitas siswa merupakan kemampuan atas kreativitas diri yang diperoleh dari proses belajar. Dengan demikian dapat dimengerti bahwa jika dalam proses pembelajaran tidak dapat optimal maka dapat berimbas pada ketidak optimalan hasil kreativitas yang diperoleh.

Namun demikian, diketahui bahwa secara klasikal siswa telah memenuhi ketuntasan hasil kreativitas yaitu sebesar 82%. Hal tersebut berarti bahwa hasil kreativitas siswa secara klasikal telah mencapai dan melampaui ketuntasan klasikal. Dengan tercapainya ketuntasan hasil kreativitas IPS secara klasikal dan pembelajaran IPS telah dilangsungkan sesuai tahapannya maka peneliti dan observer mengambil kesepakatan bahwa penelitian dinyatakan berakhir pada siklus II.

3.2.Pembahasan

Dari hasil Penelitian tindakan kelas ini diperoleh simpulan berikut: (1). Hasil belajar/pemahaman konsep tentang Pemanfaatn kekayaan alam di Indonesia pada siswa kelas IV semester II, SDN. sebelum menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran (Mapel) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih rendah. (2). Penerapan Model PBL pada poin 1) ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. (3). Hasil belajar siswa pada poin 1) tersebut setelah menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS para siswanya. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, tampaknya siswa masih kurang kreatif dalam kegiatan belajar mengajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran IPS karena selama ini pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga, menyebabkan rendahnya kreativitas IPS siswa di sekolah. Untuk itu, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (*Focus on Learners*), memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan serta kontekstual dalam kehidupan nyata (*provide relevant and contextualized subject matter*) pada siswa. Akhirnya, peneliti memilih menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) dalam penelitian ini. Peneliti menganggap bahwa Model pembelajaran inilah tampaknya paling memenuhi kriteria pembelajaran yang berpusat pada siswa tersebut.

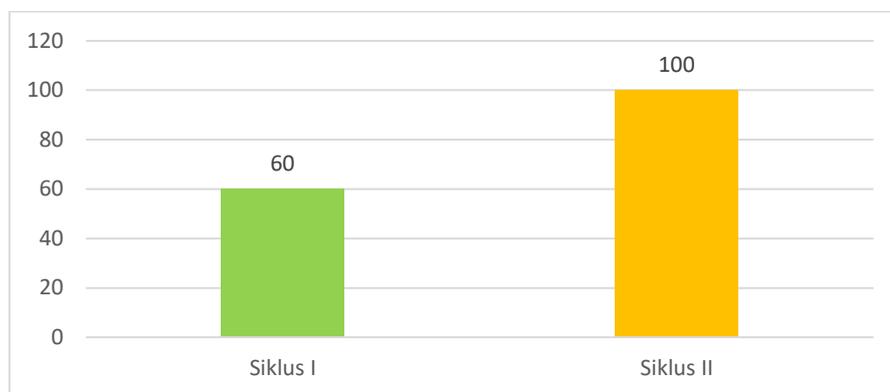
dapat diketahui bahwa siswa dapat mengamati, mencari dan menentukan solusi hingga menyajikannya melalui pengamatan langsung memberikan hasil yang lebih baik daripada secara verbal sebagaimana pernyataan Edgar dalam Azhar bahwa belajar dengan menggunakan pengalaman langsung menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.⁷

Tabel 3. Aktivitas guru dalam *Problem Based Learning*

No	Siklus	Presentase Aktivitas
1	Siklus I	60
2	Siklus II	100

⁷ Azhar Arsyad., Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers: 2011), hh. 10

Dari tabel tersebut diketahui bahwa pada siklus I, guru sebagai peneliti hanya mampu melaksanakan 60% tahapan dalam pembelajaran sesuai metode *Problem Based Learning* yang telah direncanakan. Hal ini berarti masih terpaut 40% diketuntasan tahapan pembelajaran metode *Problem Based Learning*. Namun pada siklus II guru telah menuntaskan tahapan pembelajaran sesuai metode *Problem Based Learning*. Untuk mendapatkan perbandingan yang lebih jelas maka turul dihadirkan dalam diagram batang berikut.



Gambar 3. Diagram Aktivitas Guru dalam *Problem Based Learning*

Berdasarkan tabel dan diagram tersebut tampak jelas bahwa kemampuan guru dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode *Problem Based Learning* di kelas IV SDN Purbasari mengalami peningkatan hingga mencapai 100% sesuai dengan kemampuan ideal yang diinginkan.

Pada siklus I guru hanya mampu melakukan aktivitas dalam *Problem Based Learning* sebesar 60%. Aktivitas yang belum tercapai yaitu meyakinkan siswa pentingnya meninjau ulang dan menimbang keefektifan solusi dan membahas kembali masalah dan solusi alternatif yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah. Ketidak tercapaian tersebut disebabkan Oleh kurangnya solusi yang dihasilkan siswa yang diperolehnya dalam pencarian informasi. Oleh karena itu dalam siklus selanjutnya, peneliti memperkaya sumber informasi dengan menyiapkan bahan bacaan disertai dengan informan yang lebih beragam. Akibatnya pada siklus berikutnya, aktivitas ini dapat diaktualisasikan.

Pada siklus II guru telah mampu merealisasikan segenap tahapan pembelajaran sesuai metode *Problem Based Learning* dengan melakukan perbaikan pada kekurangan yang diperoleh dari siklus sebelumnya. Guru meningkatkan peran dalam proses pembelajaran dengan memotivasi siswa dalam pembelalaran. Guru mengajukan pertanyaan untuk menuntun siswa menemukan masalah, merumuskan masalah, dan menggali ide yang dimiliki siswa untuil menentukan solusi terbaik. Guru pun menyiapkan sumber belajar yang lebih bervariasi. Hal tersebut berimbas pada peningkatan aktivitas belajar siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Proses pembelajaran IPS melalui metode *problem based learning* membekali siswa keterampilan memecahkan masalah melalui aktivitas mengamati masalah, menentukan pentingnya masalah, mengungkapkan pengetahuannya mengenai masalah dan ide pemecahannya. Melalui metode *Problem Based Learning* siswa menentukan masalah yang paling penting

kemudian ditindak lanjuti dengan mencari informasi yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang telah ditentukannya. Metode *problem based Learning* memfasilitasi siswa untuk aktif berbagi informasi dalam diskusi baik dalam kelompok maupun klasikal yang diakhiri dengan menyajikannya.

B. SARAN

Dari hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru

Sebaiknya guru dapat menerapkan model *Problem Base Learning (PBL)* dalam pembelajaran, karena model tersebut sangat penting dalam pemecahan suatu masalah. Model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa terutama dalam pembelajaran IPS. Karena siswa dilatih untuk berpikir kritis dan berani dalam menyampaikan pendapatnya. Selain itu, guru juga dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran seperti proyektor atau LCD. Proyektor berguna untuk menyampaikan beberapa materi pembelajaran melalui sarana audio dan visual. Sehingga dapat menambah kreativitas belajar siswa di dalam kelas.

2. Bagi siswa

Sebaiknya siswa melatih kemampuan mereka dalam aspek kreativitas belajarnya. Seperti kemampuan mengemukakan ide dan pendapatnya serta dapat bekerja sama dengan teman satu kelompok untuk melaksanakan diskusi. Mampu bersosialisasi dan berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah.

3. Bagi sekolah

Dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa, sebaiknya sekolah meningkatkan layanan fasilitas media pembelajaran di SD yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan memberikan sarana prasarana pendukung untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2003.

Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.

Amir, Taufiq. *Inovasi pendidikan melalui Problem Based Learning*. Jakarta:Prenada Media Group, 2010.

Carlos F. Diaz, Carol Marra Pelletier and Eugene F. Provenzo, Jr., *Touch the Future Teach!* Boston: Person, 2006), pp. 203-205.

Amir, Taufiq. *Inovasi pendidikan melalui Problem Based Learning*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), p. 8

Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers: 2011), hh. 10

Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009, hal. 250.

Dimas Sopan Sahid, “Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Local Batik Menggunakan Metode Project- Base Learning Pada Siswa Kelas VIII G SMP N 1 Trucuk Kabupaten Klaten”, Thesis (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), p. 1 of 2.

Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), p. 21.

Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), p. 18.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta:PT Raja Grafindo, 2010), p. 232.