



## Peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif materi IPS melalui penggunaan model *problem based learning*

Wahyu Dwi Jayanti

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang Jl. Raya Tlogomas No. 246, Malang, Indonesia, 65144

[wahyudwijayanti0206@gmail.com](mailto:wahyudwijayanti0206@gmail.com)\*

\* penulis korespondensi

### Informasi artikel

Disubmit: 2021-05-25

Revisi: 2021-06-20

Diterima: 2021-07-21

Dipublikasi: 2021-08-30

### Kata kunci:

Hasil Belajar Kognitif  
Ilmu Pengetahuan  
Sosial  
Kreativitas  
*Problem Based  
Learning*

### Keywords:

Creativity  
Problem Based  
Learning Model  
Result-based Learning  
Social Study

### Abstrak

Materi keragaman pada muatan pelajaran IPS disampaikan dengan metode ceramah, model pembelajaran inovatif perlu diterapkan sehingga siswa tidak hanya menerima pengetahuan saja, tetapi juga memiliki kreativitas dalam membangun sendiri ilmu pengetahuannya saat belajar. Model *Problem Based learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis pada masalah, digunakan sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam solusi terhadap sebuah masalah dan mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Karanganyar pada muatan pelajaran IPS materi keragaman melalui penggunaan model *Problem Based Learning*. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. PTK dilakukan dalam siklus I dan siklus II yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Terdapat peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 69,5 dan dilakukan lagi penelitian pada siklus II nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 78,75. Hasil belajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,2 dan dilakukan lagi penelitian pada siklus II nilai rata-rata sebesar 89,6. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi keragaman ekonomi di kelas IV A SDN 1 Karanganyar Trenggalek.

### Abstract

**The enhancement of creativity and result-based learning on social study used problem based learning model.** The diversity matery on social studies delivered conventionally, an innovative learning is needed to improve in order to students not only known the matery but also creativity to build their own knowledge. Problem based learning principles focused on students' problem, it uses to stimulate for increasing students's creativity. Promblem solving skill impacts students' result-based learning. The aims of the research is to know the enhancement of creativity and result based learning used problem based learning model on social study by sixth grade students' in SDN 1 Karanganyar. The subject of the research is 22 students. The kind of the research is by doing class action research (PTK), It hold in 2 cycles that contained of planning, action, observation, and reflection. The data is collected by interview, observation, test, and documentation. The increasing resut found from the first cycle to second. The average creativity value was found 69,5 percent in the first cycle, and 78,75 in the second cycle. The result based learning found 79,2 percent in the first cycle, and 89,6 in the second cycle. It concludes that Problem based learning model can enhance creaticity and result based learning on social study by sixth grade students' in SDN 1 Karanganyar.



How to cite: Jayanti, W. D. (2021). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif materi ips melalui penggunaan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 70-75. <https://doi.org/10.22219/jppg.v2i2.16620>

## Pendahuluan

Belajar merupakan suatu usaha perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Selain itu dalam proses pembelajaran harus ada interaksi antara guru dan siswa. Siswa tidak hanya menerima ilmu pengetahuan saja, tetapi siswa juga harus memiliki kreativitas dalam membangun sendiri ilmu pengetahuannya saat belajar. Menurut Santrock dalam (Yuniharto & Susanti, 2019) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir mengenai sesuatu dalam cara baru, serta memiliki solusi terhadap sebuah masalah. Dengan demikian kreativitas merupakan upaya seseorang dalam menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk mengatasi sebuah permasalahan. Menurut Filsaime dalam (Fauziah, 2011) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi (*elaboration*) suatu gagasan. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi dapat menyelesaikan persoalannya dalam proses belajar dan akan berdampak pada hasil belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wahyu B.S, 2018).

Muatan pelajaran IPS sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa sekolah. Siswa merasa kesulitan dalam mengingat dan memahami materi. Hal ini dikarenakan pada saat melakukan KBM guru masih menggunakan model/metode yang kurang efektif. Dalam masa pandemi seperti ini, meskipun pembelajaran dilakukan secara daring sebagai pendidik diharuskan mampu menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada SDN 1 Karang, ditemukan sebuah permasalahan pembelajaran daring. Permasalahan tersebut antara lain: (1) Siswa kurang berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran di dominasi guru. (2) Kreatifitas siswa dalam pembelajaran belum maksimal. (3) Hasil belajar siswa sebagian besar berada di bawah KKM.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif dapat melibatkan siswa secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa. Guru sebagai fasilitator sehingga siswa dapat leluasa dalam proses belajar. Model pembelajaran yang tepat saat ini pada kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis masalah, salah satunya adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Menurut (Suyatno, 2009), Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis pada masalah, dimana masalah tersebut digunakan sebagai stimulus yang mendorong siswa menggunakan pengetahuannya untuk merumuskan sebuah hipotesis, pencarian informasi relevan yang bersifat *student-centered* melalui diskusi dalam sebuah kelompok kecil untuk mendapatkan solusi dari masalah yang diberikan. Model tersebut efektif untuk mengembangkan keterampilan proses sehingga akan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Ada beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan model pembelajaran PBL tersebut, menurut Arends (Nur et al., 2016) sintaks model pembelajaran problem based learning yaitu; 1) orientasi terhadap masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing kelompok investigasi, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Tujuan perbaikan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keragaman ekonomi di kelas IV SDN 1 Karanganyar dengan penerapan model *Problem Based Learning*. Perbedaan dari peneliti terdahulu terletak pada penggunaan model yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga juga terdapat perbedaan dalam langkah pembelajaran yang diterapkan.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Harapan dari penelitian ini yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) dirancang untuk menyelesaikan suatu masalah secara sistematis dalam pembelajaran (Legiman, 2015). Sehingga, tujuan dari penelitian tindakan kelas itu sendiri adalah menghasilkan perbaikan-perbaikan yang terdapat dalam proses pembelajaran (Puji & Hidayah, 2016). Penelitian ini dilaksanakan melalui model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggar dalam (Arikunto, 2014). Pada pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan dua siklus untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak dengan diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* pada keragaman ekonomi. Alur penelitian dimulai dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV-A SDN 1 Karanganyar dengan jumlah 22 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pada semester II tahun ajaran 2020/2021.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun kegiatan yang di dokumentasikan adalah kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran secara daring. Instrumen yang terdapat pada penelitian adalah pedoman wawancara, lembar observasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Terdapat 3 tahapan dalam menganalisis data kualitatif meliputi: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) kesimpulan (Sugiyono, 2016). Hasil dari data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengolah data yang kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

## Hasil dan Pembahasan

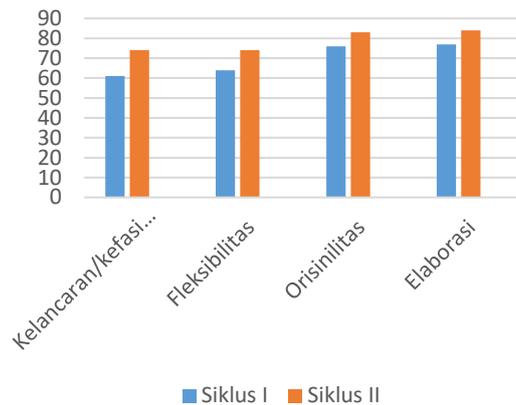
### Penerapan model pembelajaran *problem based learning*

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan model *problem based learning* dalam penyampaian materi IPS keragaman ekonomi. Untuk mengetahui penerapan model *problem based learning*, peneliti menggunakan tabel aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan model *problem based learning*. Menurut Arends dalam (Nur et al., 2016) sintaks model pembelajaran *problem based learning* yaitu; 1) orientasi terhadap masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing kelompok investigasi, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari siklus I presentase aktivitas guru dalam menerapkan model *problem based learning* sebesar 73 % sedangkan pada siklus II presentase aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 20% sehingga menjadi 93% . Dengan meningkatnya aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran model *problem based learning* ketika pembelajaran berlangsung berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan faktor eksternal dari guru yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, iklim kelas yang kondusif diciptakan guru untuk memacu siswa semangat dalam belajar dan mempelajari mata pelajaran dengan baik. (Simamora et al., 2020)

### Peningkatan kreativitas siswa

Setiap anak atau perindividu yang dimiliki dapat diukur sejauh manakah tingkat kekreativitasnya maka bisa digunakan empat indikator yang didefinisikan oleh Filsaime dalam (Fauziah, 2011) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang memiliki ciri-ciri

kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi (*elaboration*) suatu gagasan.



**Gambar 1.** Rata-rata kreativitas siswa

Berdasarkan diagram menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa menggunakan model *problem based learning*. Pada aspek kelancaran/kefasihan siklus I rata-rata sebesar 61 sedangkan rata-rata pada siklus II sebesar 74. Pada aspek fleksibilitas siklus I rata-rata sebesar 64 sedangkan rata-rata pada siklus II sebesar 74. Pada aspek orisinalitas siklus I sebesar 76 sedangkan pada siklus II sebesar 83. Pada aspek elaborasi siklus I sebesar 77 sedangkan pada siklus II sebesar 84. Rata-rata kreativitas siswa pada siklus I sebesar 69,5 sedangkan pada siklus II sebesar 78,75, terjadi peningkatan sebesar 9,25.

### Peningkatan hasil belajar siswa

Dimiyati dan Mudjiono (2015) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang diperankan oleh dua sisi pelaku yaitu guru dan siswa. Peran guru dalam menerapkan model pembelajaran baik dan sesuai maka keterlibatan siswa dalam proses belajar akan lebih meningkat, sehingga akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.



**Gambar 2.** Rata-rata hasil belajar

Berdasarkan diagram menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning*. Rata-rata skor pada siklus I sebesar 79,2 sedangkan pada siklus II sebesar 89,6 terdapat peningkatan rata-rata skor hasil belajar sebesar 10,4. Perbedaan hasil belajar siklus I dan siklus II dapat diamati melalui lima kriteria dari sangat kurang hingga sangat baik yang disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Ketuntatasan hasil belajar

Nilai	Kategori	Siklus I			Siklus II		
		Siswa	%	Ket.	Siswa	%	Ket.
90-100	Sangat baik	-	0%		7	32%	96% tuntas
80-89	Baik	18	82%	82% tuntas	14	64%	
70-79	Cukup	-	-		-	-	
60-69	Kurang	4	18%	18% belum tuntas	1	4%	4% belum tuntas
≤59	Sangat kurang	-	-				
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>	

Perolehan hasil belajar siklus I terdapat 18 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas, namun pada siklus II terdapat 21 siswa tuntas dan 1 siswa belum tuntas dalam pembelajaran materi keragaman ekonomi. Dapat disimpulkan bahwa dari penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 1 Karang Trenggalek pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman ekonomi menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Siklus I rata-rata kreativitas siswa sebesar 69,5 dan siklus II terjadi peningkatan 9,25 sehingga kreativitas siswa sebesar 78,75 pada siklus II. Penggunaan model *Problem Based Learning* juga berdampak pada hasil belajar pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 79,2 kemudian mengalami peningkatan 10,4 sehingga hasil belajar siswa menjadi 89,6 pada siklus II. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi keragaman ekonomi di kelas IV A SDN 1 Karang Trenggalek.

### Ucapan terima kasih

Ucapan terima kasih dari peneliti kami sampaikan kepada lembaga Universitas Muhammadiyah Malang yang mensupport penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala SDN 1 Karang yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian kami dan wali kelas serta siswa dan siswi kelas IV-A yang sangat berperan membantu dalam pengambilan data.

### Referensi

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Fauziah, Y. N. (2011). Analisis Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Studi Komparatif Pada Guru Sekolah Dasar Kelas V Di Beberapa Sekolah Dasar Di Kota Bandung Tahun Ajaran 2010-2011. *Edisi Khusus*, 2, 98-106.
- Legiman. (2015). Penelitian Tindak Kelas (PTK). *LPMP Yogyakarta*, 1(1), 1-15. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://lpmpjogja.kemdikbud>.

go.id/wp-content/uploads/2015/02/Penelitian-Tindakan-Kelas-PTK-legiman.pdf&ved=2ahUKEwjK7aGULZroAhWGyTgGHc20BC0QFjADegQIARAB&usg=AOvVaw3WL-rUuvxMRRWLfrtjXMTd

- Nur, S., Pujiastuti, I. P., & Rahman, S. R. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Saintifik*, 2(2), 133–141. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i2.105>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Puji, A., & Hidayah. (2016). *University Research Colloquium 2016 ISSN 2407-9189 Classroom Action Research , Upaya Membangun Ekosistem Pendidikan Melalui Atmosfir Penelitian*. 217–224.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian – Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta (ed.)).
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Masmedia Buana Pusaka.
- Wahyu B.S. (2018). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dengan hasil belajar ips. *Ilmiah Edutecno*, 18(106), 1–19.
- Yuniharto, B. ., & Susanti, M. M. . (2019). Peningkatan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas IIIA SDN Maguwoharjo 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. *Elementary Journal Vol*, 1(2), 22–32. <http://repository.usd.ac.id/33234/>