

PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN KARTODIPURAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*

Tri Wahyu Swadani¹, Wahyudi²

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar

Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

email: swadanitriwahyu@gmail.com¹, yudhi@staff.uksw.edu²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran “Problem Based Learning dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas peserta didik dalam mengatasi masalah dan membuat suatu karya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Metode pengumpulan data menggunakan tes atau latihan dan observasi. Teknik analisis data menggunakan presentase untuk mengetahui dan menganalisis kreativitas peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik meningkat dari siklus satu ke siklus dua dengan peningkatan sebesar 23%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik meningkat secara signifikan (kategori baik). Hasil ini diperkuat dengan hasil pekerjaan peserta didik dan hasil karya membuat kincir air sederhana. Berdasarkan hasil penelitian ini maka disimpulkan bahwa model pembelajaran “*Problem Based Learning*” dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Problem Based Learning, kreativitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan wajib yang harus diperoleh setiap anak di Indonesia. Seorang anak atau dalam dunia pendidikan disebut peserta didik, memerlukan bekal untuk dimasa mendatang. Bekal tersebut dapat diperoleh seorang peserta didik dari sebuah proses pendidikan. Pendidikan diselenggarakan untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik di masa mendatang.. Perkembangan zaman dimasa depan tidak cukup hanya dengan bermodalkan pandai saja namun ada hal penting yang harus dimiliki pula yaitu kreativitas. Pengembangan kreativitas peserta didik sebagai bagian dari usaha mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam Permendikbud No 20 Tahun 2016 menjelaskan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dari sekolah dasar wajib memiliki 3 dimensi kompetensi, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi sikap yang harus peserta didik memiliki diantaranya beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakarakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejati sepanjang

hayat, dan sehat jasmani dan rohani. Dalam Permendikbud No 20 Tahun 2016 juga dijelaskan Kompetensi pengetahuan yang harus dimiliki seorang peserta didik antara lain Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar sesuai dengan perkembangan usia peserta didik terkait dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Sedangkan kompetensi keterampilan yang harus dimiliki seorang peserta didik yaitu keterampilan untuk berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Bertindak dan berpikir kreatif adalah kemampuan lain selain penguasaan pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik. Peserta didik dapat menggunakan kreativitasnya dalam menghadapi setiap permasalahan. Pada dasarnya kreativitas itu sendiri adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi masalahnya, dengan menggunakan cara atau prosedur baru yang belum digunakan sebelumnya. Menurut Sherly yang dikutip dari Ngalimun dkk (2012:44) bahwa kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan Utami Munandar (2011:29) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan atau potensi diri yang dimiliki seorang anak sejak lahir. Setiap anak memiliki potensi kreativitas masing-masing.

Kreativitas dalam diri peserta didik perlu ditingkatkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang mengacu student center akan menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang mendapatkan kebebasan dalam mengeksplorasi suatu pengetahuan. Rendahnya kreativitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas akan mempengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD N Kartodipuran Surakarta, menunjukkan peserta didik cenderung kurang kreatif dalam menanggapi pertanyaan dari guru. Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan yang ada di buku panduan. Jawaban yang diberikan tidak disampaikan dengan menggunakan bahasa sendiri, dan antar peserta didik cenderung memberikan jawaban yang sama. Kegiatan belajar

mengajar yang guru sajikan berfokus pada pembacaan materi, tanya jawab, dan pemberian soal. Saat kegiatan tanya jawab guru meminta peserta didik membaca dan mencari jawaban dari buku paket atau LKS yang telah tersedia. Peserta didik jarang melakukan suatu analisis masalah, sehingga yang diketahui peserta didik hanya sebatas yang ada di buku pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini kurang mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam menciptakan gagasan baru. Peserta didik kurang mendapat kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuannya. Model belajar dengan mengerjakan buku paket dan mencari jawaban sebatas buku panduan akan membuat peserta didik cepat bosan, dan pengetahuannya sebatas pada buku paket saja saja.

Pengembangan kreativitas peserta didik memerlukan suatu skenario pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan gagasan dan idenya sesuai dengan permasalahan yang guru sajikan. Skenario pembelajaran yang dimaksud adalah skenario pembelajaran yang menekankan kebebasan peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan untuk memecahkan suatu permasalahan. Dengan skenario pembelajaran seperti ini peserta didik akan mampu mengembangkan gagasannya, dan tidak lagi mengacu pada teks. Peserta didik dengan diberikan kesempatan seperti itu akan muncul ide-ide baru dari setiap peserta didik. Ide baru itu akan bermacam-macam, karena muncul dari pemikiran masing-masing peserta didik. Peserta didik nantinya juga akan mampu mengkolaborasikan ide-ide yang muncul dari beberapa peserta didik menjadi suatu kesatuan idea atau gagasan padu sebagai penemuan baru.

Skenario pembelajaran atau model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya salah satunya yaitu Problem Based Learning (PBL). Rusman dalam Resty Novitasari (2017:82-91) mengatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Dengan pembelajaran berbasis masalah akan membantu peserta didik mengeksplorasi

gagasan/ide dari peserta didik. Menganalisis masalah tidak hanya membantu peserta didik untuk mengenali masalah saja namun membantu mempelajari konsep-konsep yang berhubungan metode ilmiah atau cara sesuai dengan gagasan/idenya masing-masing

METODE PENELITIAN

Pendidikan merupakan kebutuhan wajib yang harus diperoleh setiap anak di Indonesia. Seorang anak atau dalam dunia pendidikan disebut peserta didik, memerlukan bekal untuk dimasa mendatang. Bekal tersebut dapat diperoleh seorang peserta didik dari sebuah proses pendidikan. Pendidikan diselenggarakan untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik.. Pengetahuan yang dimiliki nantinya akan mendorong anak untuk terampil menghadapi segala tantangan masa depan. Perkembangan zaman dimasa depan tidak cukup hanya dengan bermodalkan pandai saja namun ada hal penting yang harus dimiliki pula yaitu kreativitas. Pengembangan kreativitas peserta didik sebagai bagian dari usaha mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Dalam Permendikbud No 20 Tahun 2016 menjelaskan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dari sekolah dasar wajib memiliki 3 dimensi kompetensi, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi sikap yang harus peserta didik memiliki diantaranya beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakarakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejati sepanjang hayat, dan sehat jasmani dan rohani.

Dalam Permendikbud No 20 Tahun 2016 juga dijelaskan Kompetensi pengetahuan yang harus dimiliki seorang peserta didik antara lain Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar sesuai dengan perkembangan usia peserta didik terkait dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Sedangkan kompetensi keterampilan yang harus dimiliki seorang peserta didik yaitu keterampilan untuk berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Bertindak dan berpikir kreatif adalah kemampuan lain selain penguasaan pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik. Peserta didik dapat menggunakan kreativitasnya dalam

menghadapi setiap permasalahan. Pada dasarnya kreativitas itu sendiri adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi masalahnya, dengan menggunakan cara atau prosedur baru yang belum digunakan sebelumnya. Menurut Sherly yang dikutip dari Ngalimun dkk (2012:44) bahwa kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan Utami Munandar (2011:29) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan atau potensi diri yang dimiliki seorang anak sejak lahir. Setiap anak memiliki potensi kreativitas masing-masing.

Kreativitas dalam diri peserta didik perlu ditingkatkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang mengacu *student center* akan menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang mendapatkan kebebasan dalam mengeksplorasi suatu pengetahuan. Rendahnya kreativitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas akan mempengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD N Kartodipuran Surakarta. Kelas IV saat pembelajaran tampak tenang memperhatikan guru. Saat pembelajaran menunjukkan peserta didik cenderung kurang kreatif dalam menanggapi pertanyaan dari guru. Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan yang ada di buku panduan. Jawaban yang diberikan tidak disampaikan dengan menggunakan bahasa sendiri, dan antar peserta didik cenderung memberikan jawaban yang sama. Kegiatan belajar mengajar yang guru sajikan berfokus pada pembacaan materi, tanya jawab, dan pemberian soal. Saat kegiatan tanya jawab guru meminta peserta didik membaca dan mencari jawaban dari buku paket atau LKS yang telah tersedia. Peserta didik jarang melakukan suatu analisis masalah, sehingga yang diketahui peserta didik hanya sebatas yang ada di buku pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini kurang mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam menciptakan gagasan baru. Peserta didik kurang mendapat kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuannya. Eksplorasi kemampuan peserta didik terganggu karena gaya belajar peserta didik

berbeda-beda. Model belajar dengan mengerjakan buku paket dan mencari jawaban sebatas buku panduan akan membuat peserta didik cepat bosan, dan pengetahuannya sebatas pada buku paket saja.

Pengembangan kreativitas peserta didik memerlukan suatu skenario pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan gagasan dan idenya sesuai dengan permasalahan yang guru sajikan. Skenario pembelajaran yang dimaksud adalah skenario pembelajaran yang menekankan kebebasan peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan untuk memecahkan suatu permasalahan. Dengan skenario pembelajaran seperti ini peserta didik akan mampu mengembangkan gagasannya, dan tidak lagi mengacu pada teks. Peserta didik dengan diberikan kesempatan seperti itu akan muncul ide-ide baru dari setiap peserta didik. Ide baru itu akan bermacam-macam, karena muncul dari pemikiran masing-masing peserta didik. Peserta didik nantinya juga akan mampu mengkolaborasikan ide-ide yang muncul dari beberapa peserta didik menjadi suatu kesatuan idea atau gagasan padu sebagai penemuan baru.

Skenario pembelajaran atau model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya salah satunya yaitu Problem Based Learning (PBL). Rusman dalam Resty Novitasari (2017:82-91) mengatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Dengan pembelajaran berbasis masalah akan membantu peserta didik mengeksplorasi gagasan/ide dari peserta didik. Menganalisis masalah tidak hanya membantu peserta didik untuk mengenali masalah saja namun membantu mempelajari konsep-konsep yang berhubungan metode ilmiah atau cara sesuai dengan gagasan/idenya masing-masing.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* pada penelitian ini menggunakan *Sintaks* menurut Ibrahim, Nur, dan Ismail (dalam Novitasari, 2017 : 82) sebagai berikut 1) Orientasi masalah, menjelaskan tujuan dan memotivasi dalam proses pemecahan masalah, 2) mengorganisasi siswa, membantu mendefinisikan tugas, 3) membimbing pengalaman, mendorong peserta didik mengumpulkan informasi, 4) menyajikan hasil, mendorong peserta didik merencanakan dan menyiapkan laporan, 5) menganalisis dan mengevaluasi, membantu peserta didik merefleksi serta mengevaluasi.

Pada pelaksanaan penelitian ini pada *sintaks 1* orientasi masalah, peserta didik disajikan beberapa masalah dan diminta menganalisis pemecahannya. Pada *sintaks 2* mengorganisasi peserta didik, guru berperan mengelompokkan peserta didik dalam beberapa kelompok secara heterogen. *Sintaks 3* membimbing pengalaman, peserta didik diminta mengumpulkan informasi terkait masalah yang disajikan. Kegiatan ini dilakukan bersama dalam kelompok dengan catatan semua peserta didik terlibat. *Sintaks 4*, peserta didik menyajikan sebuah laporan dan hasil analisis berdasarkan kemampuan kreativitasnya. Pada tahap ini kreativitas peserta didik dalam menganalisis masalah dan menemukan solusinya yang akan menjadi penilaian utama. *Sintaks 5*, Pada tahap ini peserta didik akan merefleksi dan mengevaluasi hasil dari kegiatan analisis masalah yang telah dilakukan. Kelima sintaks tersebut dilakukan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut dilakukan pada pembelajaran tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 ditunjang dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan sintaks pembelajaran pada model *Problem Based Learning* disertai LKPD berisikan permasalahan yang harus dipecahkan peserta didik dan hasil observasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Berikut hasil penelitian :

Tabel 1. Nilai Observasi Kreativitas Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran

NO	ASPEK KREATIVITAS	SIKLUS 1		SIKLUS 2	
		SKOR (%)	KATEGORI	SKOR (%)	KATEGORI
1	<i>Fluency</i> (kefasihan),	56%	cukup	77%	Sangat Baik
2	<i>Flexybility</i> (keluwesan),	51%	Cukup	76%	Baik
3	<i>Originality</i> (keaslian)	39%	Cukup	70%	Baik
4	<i>Elaboration</i> (keterincian)	61%	Baik	76%	Baik
RATA-RATA		52%	Cukup	75%	Baik
Presentase Peningkatan		23 %			

Tabel 2. Kategori Kreativitas Peserta Didik

NO	ASPEK KREATIVITAS	PRESENTASE PESERTA DIDIK							
		SIKLUS 1				SIKLUS 2			
		SB	B	C	K	SB	B	C	K
1	<i>Fluency</i> (kefasihan/kelancaran),	0	24%	76%	0	19%	71%	10%	0
2	<i>Flexybility</i> (keluwesan),	0	14%	76%	10%	14%	76%	10%	0
3	<i>Originality</i> (keaslian)	0	0	52%	48%	5%	71%	24%	0
4	<i>Elaboration</i> (keterincian)	5%	33%	62%	0	24%	67%	14%	0

Berdasarkan Tabel 1 kretaitvas peserta didik mengalami peningkatan yaitu dengan peningkatan sebanyak 23 %. Setiap aspek kreativitas juga mengalami peningkatan. Hal ini dikarekan peserta didik dapat mengemas jawaban atau gagasan dari setiap permasalahan yang disajikan dengan bahasa sendiri. Peserta didik bebas menentukan solusi yang diberikan berdasarkan pengetahuannya tanpa terpancang dari teks. Pada siklus 1 didapatkan hasil untuk aspek *originality (keaslian)* memang masih tergolong rendah. Hal ini dipicu dari pengalaman belajar menggunakan model PBL baru yang pertama kali peserta didik lakukan. Pada siklus 1 ini peserta didik masih saling bertanya jawab dan meminta pendapat teman. Alhasil masih banyak ditemui jawaban yang hampir sama saat bekerja kelompok.

Model pembelajaran PBL pada siklus 1 ini dapat memicu anak dalam kelompok untuk berani berpendapat. Antar kelompok pada saat pembelajaran saling berlomba memberikan gagasan. Gagasan/ide tersebut adalah hasil diskusi dari anggota dalam kelompok. Pada tabel 1 dapat diamati bahwa peserta didik kategori tertinggi yaitu pada kategori Baik, dengan skor 77%. Pada aspek *originality* skor tertinggi hanya mencapai 70%, namun peningkatan skornya sudah cukup signifikan.

Pada siklus 1 ini dalam kegiatan berkelompok peserta didik diminta merancang sebuah miniature pembangkit listrik. Dari 5 kelompok yang terbentuk peserta didik dapat membuat rancangan sederhana, hanya saja beberapa komponen belum lengkap. Setelah membuat rancangan peserta didik diminta menjelaskan terkait rancangan tersebut. Dari kegiatan ini peserta didik belajar menguraikan idenya dalam membuat rancangan miniature kincir air (pembangkit listrik) air sederhana. Peserta didik sudah lancar dalam menjelaskan hanya saja penggunaan tata bahasa kurang tepat.

Dari hasil siklus 1 menuju ke siklus 2 ini dilakukan perbaikan yaitu dengan menyajikan video upaya pelestarian dan pemanfaatan sumber daya alam. Peserta didik secara individu mengamati video, dan menganalisisnya. Guru juga menyajikan sebuah contoh miniatur kincir air sebagai alternatif dalam pelestarian dan pemanfaatan sumber daya alam. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk melakukan pencarian informasi tidak hanya dikelas namun di perpustakaan, lingkungan, dan dapat dilakukan dengan wawancara kepada guru. Dengan perbaikan ini diharapkan peserta didik akan lebih mampu mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Peserta didik pada siklus kedua juga akan diberikan kesempatan lebih banyak untuk mengeksplorasi informasi pemecahan masalah dari sumber informasi yang lebih beragam pula.

Dari tabel 2, dapat diketahui capaian peserta didik dalam setiap aspeknya. Pada siklus 1 untuk aspek *fluency* atau kelancaran peserta didik sebanyak 76% dalam kategori cukup. Hal ini terjadi karena peserta didik baru pertama kali belajar dengan berbasis masalah. Namun perubahan signifikan terjadi pada siklus kedua sebanyak 71% sudah masuk dalam kategori baik. Pada siklus kedua ini peserta didik yang awalnya tidak berani berargumen, sudah berani menyampaikan pendapat dan memberikan jawaban yang sesuai dengan gagasannya. Aspek yang selanjutnya yaitu *Flexybilty*. Aspek ini pada siklus 1 didapatkan hasil sebanyak 10% peserta didik belum luwes, atau belum mampu menggunakan idenya sendiri. Peserta didik tersebut masih mengeksplorasi jawaban atau solusi masalah dari buku panduan. Hal yang sama terjadi pada aspek *originality* atau *keaslian*. Pembiasaan setiap mencari jawaban dan solusi dari buku, peserta didik masih ditemukan memberikan jawaban persis dengan di buku, dan

mencontoh jawaban dari peserta didik lain. Aspek *Originality* ini menempati skor terendah. Jumlah peserta didik pada dalam penguasaan aspek ini yaitu sebanyak 48% pada kategori kurang. Itu artinya orisinalitas gagasan dan karya membuat kincir air sederhana itu belum sesuai dengan idenya masing-masing. Pada akhir siklus tindakan masih terdapat beberapa peserta didik masuk dalam kategori kurang. Untuk aspek *Fluency* sebanyak 10%, aspek *Flexibility* sebanyak 10%, aspek *originality* sebanyak 24% dan aspek *elaboration* sebanyak 10%. Hal tersebut dapat terjadi memang ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dan cenderung selalu membuka buku panduan. Namun, secara global untuk setiap aspeknya mengalami peningkatan

Pembelajaran dengan menekankan aspek kebebasan peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya ternyata mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Membebaskan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan menentukan solusinya sendiri mampu memandirikan peserta didik dalam belajar. Model *Problem Based Learning* ini melatih peserta didik untuk memiliki jiwa penasar dan memandirikan peserta didik dalam menemukan solusi dari suatu permasalahan. Keterampilan inilah yang penting peserta didik dapatkan dan kuasai dalam menghadapi masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diterapkan di SD Negeri Kartodipuran, Kota Surakarta. Model pembelajaran ini diterapkan dalam kegiatan belajar berkelompok berdasarkan pemerataan kemampuan peserta didik. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi menemukan solusi dari masalah yang disajikan. Solusi pemecahan masalah didapat dari kegiatan peserta didik eksplorasi lingkungan. Lingkungan belajar yang digunakan tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas.

Model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2. Dari penelitian ini setiap aspek kreativitas peserta didik mengalami peningkatan. Aspek *Fluency* (kefasihan) sebanyak 21 %, aspek *Flexibility Originality* sebanyak 25 %, aspek *Originality* sebanyak 31 % dan aspek *Elaboration* sebanyak 15 %. Dari penelitian ini untuk aspek *fluency* masuk dalam

kategori sangat baik, untuk aspek lainnya kategori baik. Secara keseluruhan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik sebesar 23%.

SARAN

Saran yang dapat penulis sampaikan setelah melakukan penelitian ini yaitu : 1) pembelajaran tidak hanya sebatas soal dan buku panduan. Ada banyak cara melatih penguasaan konsep materi peserta didik. Model pembelajaran yang bervariasi menjadi salah satu hal yang membantu kegiatan belajar supaya tidak monoton hanya mengerjakan soal dan menacari jawaban di buku panduan. 2) pemberian contoh kongkret dan melatih mewujudkan suatu gagasan menjadi benda/bukti kongkret akan membantu peserta didik dalam memahami materi sekaligus menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Dalam membuat suatu karya akan lebih baik jika peserta didik diberikan kebebasan dalam menuangkan idenya. Terkadang peserta didik memiliki ide yang luar biasa jauh dari perkiraan guru. 3) selalu memberikan contoh dan meminta peserta didik hanya mengikuti contoh guru, akan membuat peserta didik terkekang dalam mengeksplor ide-idenya sehingga kreativitasnya juga akan kurang berkembang. 4) pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dapat dikombinasikan dengan model lain yang sesuai. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, disarankan untuk merancang RPP sesuai dengan sintaks dari model pembelajaran PBL ini, dan penentuan masalah disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi Dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Manobe, Sherly. M., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 Sd. *Didaktika Dwija Indria*, 6(8).
- Kusumah, Wijaya Dan Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : Pt Indeks.

Novitasari, R. A. (2017). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Taruna Bangsa Melalui Pendekatan Problem Based Learning (Doctoral Dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip-Uksw). *Jurnal Handayani (JH)*. Vol 7 (2) Juni.201 7, hlm. 82-91

Utami Munandar. 2011. Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: Pt. Gramedia.