

Penggunaan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Peserta Didik Kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang

Agustina Alverasima Nugraheni¹, Agust Winarno², Fidia Fibriana³

¹Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

²SMP Negeri 1 Semarang, Kota Semarang

*Email korespondensi: alveranugraheni@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Ruang lingkup materi penelitian ini adalah Bumi dan Tata Surya. Metode pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terbagi dua siklus pembelajaran. Masing-masing siklus meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek Penelitian adalah 35 siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang. Data diperoleh dari hasil nilai tes dan observasi produk hasil belajar siswa. Teknik analisis data adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Persentase kreativitas peserta didik pada siklus 1 yaitu 51,8 %. Persentase meningkat pada siklus 2 menjadi 80,6 %. Artinya, penerapan Model *Problem Based Learning* meningkatkan ketuntasan klasikal siswa Kelas VII H di SMP Negeri 1 Semarang.

Kata kunci: Kreativitas; *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwasannya proses pembelajaran yang ada pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi peserta didik untuk dapat mengikuti secara aktif, serta memberikan ruang yang sesuai bagi peserta didik untuk menyalurkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Mashitoh et al., 2021). Penggunaan pendekatan, metode, dan strategi yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran perlu ditingkatkan demi mencapai kompetensi lulusan yang telah ditetapkan. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat memperkuat pendekatan ilmiah baik dalam suatu mata pelajaran maupun non mata pelajaran dalam pendidikan (Widiyanti, 2018).

Salah satu aspek pendorong prestasi siswa adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan- hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2016). Kreativitas menentukan pencapaian kemampuan belajar secara optimal (Supardi, 2015). Pada penelitian Ginting (2019) menunjukkan semakin tinggi kreativitas siswa maka prestasi belajarnya juga semakin tinggi. Siswa yang kreatif selalu mempunyai minat tinggi, percaya diri, serta pantang menyerah dalam belajar. Menurut Salsabila & Ramdhini (2020), ini menyebabkan prestasi belajar siswa memuaskan. Di samping itu, meningkatkan kemampuan berpikir divergen dapat menggali kreativitas siswa. Lebih lanjut kreativitas juga dapat dipupuk melalui aktualisasi diri. Proses ini melibatkan diskusi penyampaian ide dan gagasan. Untuk mengakomodir hal tersebut, guru perlu menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, tujuan, dan karakteristik materi pelajaran.

Peningkatan kreativitas dapat dilakukan menggunakan Model *PBL (Problem Based Learning)*. Hasil penelitian Simangunsong dkk. (2023) menunjukkan kreativitas dapat meningkat melalui Model *Problem Based Learning*. Menurut Oktaviani dkk. (2017), kreativitas siswa dapat berkembang baik dan dihasilkan lebih tinggi setelah diimplementasikan Model PBL. Menurut Yulianingtiast dkk. (2016), penggunaan Model PBL pada pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan. Hal ini menyebabkan keterampilan berpikir siswa dalam menghasilkan ide-ide yang kreatif meningkat. Selain itu, Model PBL juga berimplikasi pada meningkatnya keterampilan proses, penguasaan konsep, pengetahuan dan keterampilan siswa. Oleh sebab itu, Mulyadi dkk. (2022) menyarankan penerapan Model PBL dalam upaya peningkatan kreativitas hasil belajar siswa.

Indikator kreativitas adalah kefasihan/kelancaran (*fluency*), keluwesan/luwes (*flexibility*), orisinal, dan keterincian (*elaboration*). Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru, sehingga peserta didik dapat memberikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan masalah dalam penerapannya atau untuk mendapatkan pandangan lain tentang hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas peserta didik dapat tumbuh ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Siregar, 2020).

Selaras dengan itu, menurut Hartini dkk. (2014), dan Wahyu & Syaadah (2018), Model PBL meningkatkan prestasi belajar siswa dalam berpikir kreatif untuk memecahkan masalah. PBL mewadahi eksplorasi aktivitas dan keterampilan siswa terhadap konsep IPA. Menurut Fauzan dkk. (2017), hal ini menunjang peningkatan kinerja siswa saat proses pembelajaran. Selain itu, pengaruh PBL terhadap prestasi siswa telah diteliti oleh Belt dkk.

(2002). Hasilnya menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas eksperimen menggunakan PBL mengalami peningkatan signifikan dibandingkan siswa kelas kontrol. Penelitian serupa oleh Wirata (2019), membuktikan penggunaan model PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan prestasi belajar IPA. Oleh sebab itu, Wirata (2019) merekomendasikan implementasi Model PBL (*Problem Based Learning*) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA.

Di samping itu, penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) dinilai relevan bagi siswa kelas VII. Menurut Teori Piaget, pemetaan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP mengarah pada operasional formal. Kemampuan penyusunan *planning* dan *problem solving* siswa sudah mulai berkembang sistematis untuk menguji solusi (Rifai & Anni, 2016). Siswa juga mulai mempersiapkan pengalaman di luar pengalaman konkret. Pengalaman ini dirancang lebih abstrak, idealis, dan logis (Mutammam & Budiarto, 2013). Di tahap ini siswa sudah mampu sebagai pemecah masalah, memahami dan menganalisis permasalahan sederhana. *Problem Based Learning* membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, pemecahan masalah, dan mempelajari peran otentik orang dewasa (Arends, 2012). Sehingga PBL memungkinkan siswa merepresentasikan konsep baru terhadap pengalaman sebelumnya.

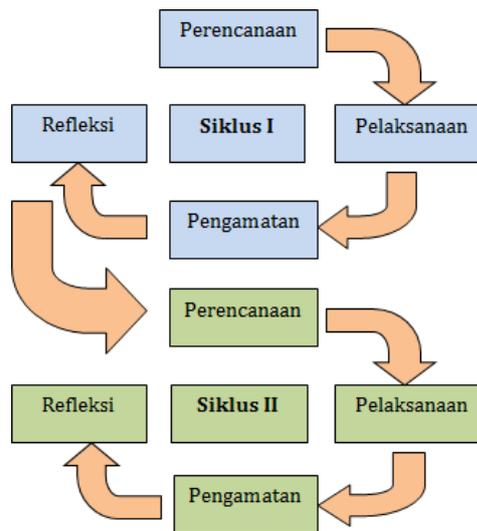
Dengan demikian, peningkatan kreativitas siswa di kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang dapat diatasi dengan Model PBL (*Problem Based Learning*). Model PBL merupakan model pembelajaran berbasis permasalahan dengan pendekatan *contextual learning*. Model PBL membantu siswa memperjelas cara berpikir kreatif dalam memecahkan masalah (Surya dkk., 2017; Nuraini, 2017). Menurut Rizkia (2017), untuk merangsang pemikiran kreatif, siswa disuguhkan permasalahan terkait kehidupan sehari-hari. Hal ini menurut Amalia dkk. (2017), membangun pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi siswa. Selain itu proses pembelajaran PBL memberikan siswa ruang untuk berperan aktif, kebebasan berpikir kreatif, dan berpartisipasi aktif. Implikasinya terlihat pada pengembangan penalaran dan pemecahan permasalahan

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2008) adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Semarang. Data diambil pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang berjumlah 35. Teknik pengumpulan data adalah tes dan observasi. Tes diambil setelah selesai siklus I maupun siklus II. Nilai tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar IPA menggunakan Model PBL (*Problem Based Learning*). Nilai tes dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui nilai kreativitas siswa.

Penelitian mencakup dua siklus. Siklus 1 terdiri dari 3 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024, 21 Maret 2024, dan 25 Maret 2024. Siklus 2 terdiri dari 4 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2024, 28 Maret 2024, 2 April 2023, dan 4 April 2023. Setiap siklus meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Prosedur penelitian mempunyai struktur seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terletak pada penilaian kreativitas pada ranah kognitif yang menilai tentang empat aspek yaitu; orisinalitas (*originality*), kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kerincian (*elaborasi*) dengan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor kreativitas}}{\sum \text{jumlah siswa} \times 4} \times 100\%$$

Dengan kategori ketercapaian kemampuan berfikir kreatif pada siswa sebagai berikut

Tabel 1. Kategori Kemampuan Berfikir kreatif Siswa

Kategori	Persentase Aktivitas Belajar (%)
Sangat Kreatif	80,1% - 100%
Kreatif	60,1% - 80%
Cukup Kreatif	40,1% - 60%
Kurang Kreatif	20,1% - 40 %
Tidak Kreatif	0% - 20%

Sumber: Arikunto (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penggunaan *Problem Based Learning* pada materi Bumi dan TataSurya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang, dilakukan setelah melalui melewati tahapan Pra siklus, siklus I dan siklus II dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kreativitas Siswa Kelas VII H

Siklus	Persentase (%)	Kriteria
Pra Siklus	22,7	Kurang Kreatif
Siklus I	51,8	Cukup Kreatif
Siklus II	80,6	Sangat Kreatif

Hasil penelitian pada tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas kreativitas pada hasil belajar yang dialami oleh siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang.

Keberadaan peningkatan dibuktikan dengan angka persentase aktivitas belajar peserta didik yang meningkat dari pra siklus sebesar 22,7% dengan kriteria kurang kreatif meningkat menjadi 51,8% dengan kriteria cukup kreatif pada siklus I dan meningkat menjadi 80,6% dengan kriteria sangat kreatif pada siklus II. Peningkatan yang terjadi pada siklus I diperoleh karena adanya perbaikan proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari pra siklus. Lebih lanjut mengenai perbaikan, aktivitas belajar peserta didik yang meningkat pada siklus II diperoleh karena adanya hasil refleksi dari siklus I.

PEMBAHASAN

Peningkatan kreativitas siswa melalui Model *PBL (Problem Based Learning)* diukur dengan nilai kreativitas. Nilai ini didasarkan pada rubrik kreativitas. Komponen kreativitas berpikir meliputi: keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir lancar (*fluency*), dan keterampilan berpikir rinci (*elaboration*). Perbandingan hasil kreativitas siswa pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 terdapat pada Tabel 2 dengan jabaran yang lebih lengkap sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kreativitas Siswa Kelas VIII B

Siklus	Komponen Kreativitas			
	Orisinalitas	Fluency	Flexibility	Elaboration
Pra Siklus	22,8%	25,3%	22,8%	20%
Siklus I	47,1%	52,5%	58,5%	49,2%
Siklus II	80,7%	79,7%	85%	77,1%

Berdasarkan tabel 3, Pada PraSiklus menghasilkan persentasi dari keempat komponen kreativitas dengan kisaran 22,8%; 25,3%; 22,8% dan 20% yang mengkategorikan hasil kreativitas siswa pada tahap pra siklus ini pada kategori kurang kreatif. Peneliti melakukan siklus pertama dengan penggunaan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* pada LKPD yang menyajikan suatu permasalahan sesuai sintaks *PBL (Problem Based Learning)* sehingga menghasilkan komponen kreativitas yang meningkat menjadi 47,1%; 52,5%; 58,5%; dan 49,2% yang memiliki kategori cukup kreatif. Siklus dilanjutkan dengan siklus kedua dimana pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* dengan LKPD yang di modifikasi dengan video pembelajaran serta hasil output berupa poster dari kegiatan tersebut dalam siklus II menghasilkan komponen kreativitas yang meningkat dibanding siklus I yaitu 80,7%; 79,7%;85%; dan 77,1% dengan kategori sangat kreatif. Hasil ini secara keseluruhan menunjukkan ketercapaian target penelitian. Peningkatan kreativitas terjadi karenakontribusi aspek pembentuk kreativitas berpikir terealisasikan dengan baik. Hasil analisis menunjukkan ide-ide kreatif siswa berkembang dengan baik. Kreativitas siswa pada penelitian ini termanifestasi dalam bentuk poster hasil pembelajaran akhir. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Model *PBL (Problem Based Learning)* efektif ditinjau dari kreativitas siswa. Hasil ini sesuai dengan penelitian Widiyari (2019), di mana Model *Problem Based Learning* meningkatkan kreativitas siswa. Potensi kreativitas siswa berkembang melalui aplikasi sintaks-sintaks *PBL (Problem Based Learning)* secara tepat. Melalui implementasi *PBL*, guru memfasilitasi siswa belajar sesuai dengan karakteristik dan kecenderungan gaya belajarnya. Mengakibatkan siswa terlibatlangsung dalam pembelajaran. Siswa dapat mengeksplorasi melalui bacaan, video, gambar, diskusi dan presentasi. Proses *PBL* membantu siswa mengkonstruksi permasalahan dan materi pelajaran menjadi sebuah pengalaman dan pengetahuan bermakna yangsaling berkaitan. Proses ini mendukung siswa berkomunikasi dan menghasilkan karya kreatif. Kreativitas siswa dikembangkan dengan

permasalahan yang diberikan. Permasalahan mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah dan mencari solusi permasalahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, kesimpulan yang diambil adalah penggunaan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas pada hasil belajar siswa pada materi Bumi dan Tata Surya pada kelas VII H SMP Negeri 1 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat dari persentase pra siklus sebesar 22,7% dengan kriteria kurang kreatif menjadi persentase sebesar 51,8% pada siklus I dan meningkat menjadi persentase sebesar 80,6% pada siklus II. Model *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E., Surya, E., & Syahputra, E. (2017). The Effectiveness of Using Problem Based Learning (PBL) in Mathematics Problem Solving Ability for Junior High School Students. *IJARIE*, 3(2), P. 3402–3406. Retrieved from www.ijarie.com
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arends, R.I. (2017, April 21). *Learning to Teach Ninth Edition (9th ed.)*. USA: Library of Congress Cataloging. Available: <https://hasanahummi.files.wordpress.com/2017/04/connect-learn-succeed-richard-arends-learning-to-teach-mcgraw-hill-2012.pdf> [June 9, 2023].
- Belt, S.T., Evans, E.H., McCree, T., Overton, T.L., & Summerfield, S. (2002). A Problem Based Learning Approach to Analytical and Applied Chemistry. *University Chemistry Education*, 6(2), 65-72.
- Hartini, T.I., Kusdiwelirawan, A., & Fitriana, I. (2014). Pengaruh Berpikir Kreatif dengan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Tes Open Ended. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal of Primary Education*, 10(1), 79–88. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/45248>
- Mulyadi, E., Erlangga, S.Y., & Setyawan, D.N. (2022). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Hasil Belajar Fisika Siswa SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 333-346.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oktaviani, C., Nurmaliah, C., & Mahidin, M. (2017). Implementasi Model Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Materi Laju Reaksi di SMAN 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 12-19.
- Salsabila, S., & Ramdhini, S.A. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *AS-SABIQUN*, 2(1), 18-27.
- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 59-67.
- Simangunsong, I.T., Panggabean, D.D., & Damanik, D.P. (2023). Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Berbasis Literasi Digital. *Journal on Education*, 5(2), 5231-5237.

- Supardi, U.S. (2015). Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Surya, E., Syahputra, E., Eviyanti, C.Y., & Simbolon, M. (2017). Improving the Learning Model in VII Grade at SMPN 1 Banda Aceh Indonesia. *International Journal of Novel Research in Education and Learning*, 4(2), 138-144. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/318529138>
- Wahyu, W., & Syaadah, R. S. (2018). Implementation of Problem-Based Learning (PBL) Approach to Improve Student’s Academic Achievement and Creativity on The Topic of Electrolyte and Non-Electrolyte Solutions at Vocational School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1013, No. 1, p. 012096). IOP Publishing.
- Widiasari, F.O. “Penerapan Model Pembelajaran Problem based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Islam 1 Surakarta.” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK) I2019*, 2019, pp. 45-51.
- Yulianingtias, H.P., Tiwow, V.M.A. dan Diah, A.W.M. (2016). Pengaruh Model Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 3 Palu. *Jurnal Mitra Sains*, 4(2):62-70