



Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Tematik Kelas V Semester II Tahun 2019/2020

Ellen Dinda Saraswati¹, Tego Prasetyo²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana
Jalan Diponegoro 52-60 Salatiga 50711
Email: ellendinda32@gmail.com, tego.prasetyo@uksw.edu
HP. 089653499944, 085865171714

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 25 Maret 2020

Direvisi: 29 Maret 2020

Dipublikasikan: 3 April 2020

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.3738916

Abstract:

This study aims to determine the effectiveness of the application of the Problem Based Learning and Problem Solving learning models to the creative thinking skills of the fifth grade elementary school. In this study there are 3 classes, namely the experimental class I in SD Negeri 1 Tanggung using the Problem Based Learning treatment, the experimental class II in SD Negeri 3 Tanggung using the Problem Solving treatment, and the control class in SD Negeri 4 Tanggung for which no treatment was given. The instruments used were observation, questionnaires, and tests. Based on the data obtained the results of the analysis showed a significant difference between the percentage of questionnaires that were reviewed based on the category of students' creative thinking level, in the experimental class I questionnaire percentage was 90.65% (very good) for the experimental class II the questionnaire percentage was 71.4% (good) and in the control class the percentage of questionnaires was 53.75% (enough). This shows that there is a significant difference in effectiveness between the creative thinking abilities of fifth grade students using the Problem Based Learning and Problem Solving models.

Keywords: *Problem Based Learning, Problem Solving, Creative Thinking Skills*

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional

mengungkapkan pendidikan ialah usaha terencana untuk menciptakan pembelajaran dan suasana belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi yang

ada dalam dirinya yang meliputi kemampuan pengendalian diri, spiritual, kecerdasan akhlak keagamaan, dan keterampilan atau skill yang dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam proses pembelajaran, pemegang peranan penentu keberhasilan siswanya ialah guru. Salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya siswa adalah terdapat peranan guru atau pendidik yang kreatif (Deni Kurniawan, 2011: 23).

Menurut Abdul Majid (2014:85) pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pelajaran yang dikaitkan dengan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran ataupun antar mata pelajaran. Berdasarkan Permendikbud No 57 Tahun 2014, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu pengalaman dan kegiatan belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, memberikan penekanan pada keterampilan berpikir siswa, kegiatan belajar dipilih yang berkesan dan bermakna bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar dari pengalaman langsung. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi siswa hingga menjadikan sebuah pembelajaran yang bermakna serta menjadikan siswa lebih kreatif.

Kreativitas peserta didik dapat ditumbuhkembangkan melalui proses pembelajaran yang dibangun dengan mengelola proses belajar, memberi kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dan mengambil resiko untuk berhasil maupun gagal. karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran kreatif tersebut akan membantu guru menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Elly's

mersina mursidik (2015) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimilikinya untuk menghasilkan gagasan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Guru sebaiknya memiliki kompetensi yang baik untuk mengembangkan kemampuan siswanya, walaupun dalam realita implementasinya sangat kurang. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya inovasi dan kreasi yang dilakukan sebagian besar guru saat ini, sehingga yang digunakan hanyalah pembelajaran konvensional, selain itu materi pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya bersumber dari buku tema (pegangan guru dan siswa) saja tanpa adanya sumber tambahan lain. Guna menyikapi masalah yang telah disampaikan, maka guru hendaknya bisa membuat proses belajar mengajar yang lebih kreatif, dan bisa merubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Perubahan tersebut bisa dengan melakukan perubahan pada strategi, model atau metode pembelajaran dengan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Trianto (2010:51) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah pola atau perencanaan yang dapat digunakan sebagai perencanaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran bisa dijadikan sebagai pola pilihan, yang berarti seorang guru boleh memilih model pembelajaran apa yang efisien serta sesuai dengan kondisi siswanya dan suasana pembelajarannya. Model pembelajaran

berbasis masalah dirasa dapat menjadi solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang telah dipaparkan diatas. Penelitian ini berfokus pada efektivitas dua model pembelajaran yaitu pedoman model pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving.

Tan berpendapat dalam Rusman, (2012) Problem Based Learning yaitu suatu model pembelajaran yang menggunakan kemampuan menghadapi segala sesuatu yang baru serta dengan kemampuan berpikir siswa yang secara maksimal melalui proses bekerja dalam kelompok ataupun tim, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya secara optimal. Selanjutnya terdapat model pembelajaran berbasis masalah lainnya, yaitu Problem Solving, Menurut Arif dan Hidayat (2016) Problem Solving merupakan belajar mengenai pemecahan masalah, memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan situasi permasalahan yang terjadi.

Dengan menginovasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran diatas, diharapkan dapat menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran serta meningkatkan berpikir kreatif terhadap masing-masing siswa, dengan hal ini siswa akan lebih memahami isi pembelajaran dan akan merasakan belajar melalui pengalaman langsung sehingga akan terus diingat, dengan demikian secara tidak langsung akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dalam hal ini merupakan eksperimen sebenarnya (true experiment). Terdapat tiga kelas dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen I di SDN 1 Tanggung menggunakan model problem based learning, kelas eksperimen II di

SDN 3 Tanggung menggunakan model problem solving dan kelas kontrol di SDN 4 Tanggung tanpa menggunakan perlakuan apapun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, angket kreativitas siswa dan tes soal evaluasi. Teknik analisi data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji t yang terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pembelajaran tematik kelas V pada kelas eksperimen I yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *problem based learning* eksperimen II yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *problem solving* dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan apapun terdiri dari rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi nilai tengah dan standar devisiasi. Berikut adalah tingkatan hasil belajar tematik yang dipaparkan melalui statistik deskriptif:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Mini- mum	Maxi- mum	Mean	Std. Deviation
eksperi men_1	24	80	100	90.62	5.955
eksperi men_2	21	50	95	71,19	129.762
kontrol	20	25	80	51,43	15.901
Valid N (listwis e)	20				

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa rata-rata nilai dari 20 angket untuk kelas eksperimen I setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* adalah 90,62 dengan standar deviasi 5,955. Nilai tertinggi angket yang diberikan

setelah perlakuan adalah 100 dan untuk nilai terendah 80.

Selanjutnya untuk rata-rata kelas eksperimen II setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* adalah 71,19 dengan standar deviasi 129,762 dengan nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah 50. Sedangkan untuk kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan apapun mendapat rata-rata nilai sebesar 51,43 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 15, dengan standar deviasi 15,901. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata tertinggi yaitu pada kelas eksperimen I dengan pembelajaran setelah diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning*.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisa dengan cara memberikan skor pada setiap jawaban yang telah siswa berikan. Selanjutnya menghitung skor total angket untuk setiap aspek berpikir kreatif dan menentukan nilai presentase kemampuan berpikir kreatif untuk setiap aspek yang muncul pada setiap siswa. presentase dihitung dengan rumus menurut (Purwanto,2010) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{S} \times 100$$

Keterangan:

- NP : Nilai Presentase
 R : Skor mentah yang diperoleh siswa
 S : Skor maksimum

Setelah memberikan skor berdasarkan jawaban siswa, selanjutnya menjumlah skor yang didapat siswa dalam bentuk presentase dan mengkategorikan kemampuan berpikir kreatif siswa

Tabel 2. Pedoman Penilaian dan Kategori Berpikir Kreatif

Presentase Pencapaian Aspek Berpikir Kreatif	Kategori Tingkat Berpikir Kreatif
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Menurut Sudijono (2010), teknik analisis data yang digunakan untuk angket adalah analisis deskriptif presentase. Teknik ini bertujuan untuk melihat presentase tanggapan dari responden atau siswa. rumus yang digunakan untuk menghitung presentase adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Ket:

- P : presentase angket
 F : frekuensi responden yang menjawab “Ya”
 N : jumlah responden

Tabel 3. Presentase Angket pada Kelas Eksperimen I, Eksperimen II dan Kontrol

Presentase Angket		
Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II	Kelas Kontrol
90,65	71,4	53,75

Berdasarkan tabel diatas, presentase angket kelas eksperimen I sebesar 90,65 yang berarti masuk kedalam kategori tingkat berpikir kreatif “sangat baik”, selanjutnya presentase kelas

eksperimen II sebesar 71,4 yang berarti masuk kedalam kategori tingkat berpikir kreatif “baik”, sedangkan presentase angket kelas kontrol sebesar 53,75 yang berarti masuk kedalam kategori tingkat berpikir kreatif “cukup”. Dari keterangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang memiliki tingkat berpikir kreatif paling tinggi adalah kelas eksperimen I kategori “sangat baik” dengan mendapat presentase sebesar 90,65

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran data pada kelas eksperimen I, eksperimen II dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini hasil uji normalitas kelas eksperimen I, eksperimen II dan kelas kontrol dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*:

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig
eksperimen_1	.169	20	.137	.922	20	.107
eksperimen_2	.154	20	.200*	.971	20	.770
Kontrol	.207	20	.024	.971	20	.087

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui dari uji normalitas angket kelas eksperimen I, eksperimen II dan kontrol. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan *SPSS 16.0 for windows* jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal dan sebaliknya jika $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

1. Tingkat nilai signifikansi angket kreativitas siswa kelas eksperimen I adalah 0,107 jadi data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

2. Tingkat nilai signifikansi angket kreativitas siswa kelas eksperimen II adalah 0,770 jadi data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

3. Tingkat nilai signifikansi angket kreativitas siswa kelas kontrol adalah 0,087 jadi data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel eksperimen I dan eksperimen II memiliki variasi yang sama. data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ dikatakan tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas nilai angket kreativitas menggunakan *SPSS 16 for windows*:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig
Based on Mean	3.059	2	62	.054
Based on Median	2.467	2	62	.093
Based on Median and with adjusted df	2.467	2	39.389	.098
Based on trimmed mean	3.094	2	62	.052

Tabel di atas menunjukkan hasil *homogenitas lavene's test*. Interpretasi dilakukan menggunakan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang dilakukan dengan *based on mean*. Nilai homogenitas dilihat dari nilai sig yaitu sebesar 0,054 dimana $> 0,05$ yang mengartikan bahwa kelas memiliki variasi yang sama atau homogen.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Elva Pristy Afifah, Wahyudi, Yohana Setiawan pada tahun 2019 dengan judul “Efektivitas *Problem Based Learning* Dan *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V” dengan hasil

penelitian bahwa kedua model tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan hasil uji N-Gain untuk mengetahui keefektifannya. Hasil uji N-Gain menunjukkan kelas eksperimen 1 sebesar 0,59 dan kelas eksperimen 2 sebesar 0,50 sehingga dapat disimpulkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa lebih efektif jika menggunakan model *Problem Based Learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan analisis data, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* lebih efektif dalam berpengaruh terhadap tingkat berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Solving*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji t yang telah dilakukan menggunakan independent sample t-Test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dari hasil uji t tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,303 > 2,016692$ dengan signifikasinya adalah $0,000 < 0,005$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dan *problem solving*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014:85). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abidin. 2014: 163. Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama
- Amir, Taufiq. 2009:21. Inovasi Pendidikan Melalui *Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Anshori, M, Sri, 2009:57. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP)
- Deni, Kurniawan. 2011:23. Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek Penilaian. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Erik Rudiyanto, Hendra. 2014. Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Premiere Educandum, Volume 4
- Gulo, W. 2002:115. Metodologi Penelitian. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Iqbal, Muhammad. 2019: 12. Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- Ika, Made. 2019:2. Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian. Sleman: CV Budi Utama
- Kosasih, E. 2014: 91. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya
- Kurniawan, Deni. 2011:23. Pembelajaran Terpadu (Teori, Praktik dan Penilaian). Bandung. Pustaka Cendikia Utama
- Majid, Abdul. 2014:85. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrudin, Juhana . 2019:7-10. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- Nata, Abuddin. 2009: 250. Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Permendikbud No 57 Tahun 2014
- Pramesti. Getut. 2014:49. Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Prastowo, Andi. 2019:3. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

- Rusman, 2012:10. Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2016:1. Metode Penelitian Kuantitatif dan Campuran. Surabaya: Refika Aditama
- Timotius, Kris. 2017:5. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Trianto, 2010:51. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami, Munandar. 2009. Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- UU No. 20 Tahun 2003
- Wahyono, Teguh. 2012:185. Analisis Statistik Mudah dengan SPSS 20. Jakarta: PT Elex Media Komputindo