

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS

Mayang Eka Israni

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author, email: mayang.eka.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v3.i10.2024.5

## Kata kunci

Model problem based learning  
Kemampuan berpikir kreatif  
IPS

## Abstrak

Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik menguasai kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan solusi yang nyata dan bervariasi. Faktanya, kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat dilatih melalui model Problem Based Learning, karena membuat siswa terdorong untuk berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah. Riset ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS. Riset kuasi eksperimen ini menggunakan Post-test Only Control Group Design. Subjek riset merupakan siswa kelas IX SMP Laboratorium UM, Kota Malang. Instrumen tes yang digunakan berbentuk soal essay berjumlah 4 untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana mendapat nilai  $t$  hitung  $6,277 > t$  tabel  $2,035$ . Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ini menuntut peserta didik melakukan pengembangan perilaku kerja sama dan kecerdasan berpikir dalam memecahkan masalah yang ada di sekitarnya. Prayogi, (2020) menjabarkan bahwa peserta didik dituntut memiliki empat kecakapan dalam pendidikan abad ini, diantaranya inovasi, kreativitas, pemecahan permasalahan, berpikir kritis, kolaborasi, & komunikasi. Oleh karena itu, membangun kapasitas intelektual di dunia nyata tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga harus mampu memecahkan masalah yang muncul di lingkungan. Sama halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengkaji seluruh aktivitas manusia, sehingga tidak hanya sekedar mengingat konsep materi pembelajaran, namun harus mampu menyelesaikan permasalahan dunia nyata (Purwanto et al., 2022).

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai masalah-masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Berpikir kreatif sangat penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peserta didik diharapkan untuk mampu memberikan solusi dari fenomena atau permasalahan yang terjadi melalui *creative thinking* yang dimiliki. Hal ini selaras dengan Armana, (2020) bahwa peserta didik harus mampu memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam menganalisis, memahami, dan pada akhirnya mampu memecahkan suatu permasalahan tersebut. Pembelajaran IPS membahas mengenai banyak aspek kehidupan manusia, mulai dari aktivitas manusia dalam memanfaatkan alam hingga aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan melakukan kegiatan perdagangan. Maka dari itu, kecakapan berpikir kreatif penting untuk diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dalam mengembangkan kecakapan berpikir kreatif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membutuhkan model kegiatan belajar mengajar yang sesuai. Model ini harus mampu menekankan kegiatan belajar yang aktif dalam mencari keterkaitan fenomena atau permasalahan yang terjadi. Namun berdasarkan fakta di lapangan, kegiatan pembelajaran IPS selama ini terlalu berfokus pada penjelasan materi yang sebanyak mungkin. Hal ini mengakibatkan kegiatan belajar kurang diminati oleh peserta didik, karena hanya tertuju pada guru (*teacher centered*). Kegiatan belajar yang kurang memberi peluang peserta didik dalam berpartisipasi aktif pada kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan kebosanan (Florentina & Leonard, 2017). Peserta didik yang sudah merasa bosan tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, yang pada akhirnya mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan memperoleh hasil akademik yang rendah (Junedi et al., 2020). Hal ini disebabkan kurangnya waktu guru dalam merencanakan kegiatan belajar yang dapat menumbuhkan berpikir kreatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat membangun kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan mampu mengembangkan *creative thinking* peserta didik, yaitu peserta didik mampu memberikan banyak ide, solusi permasalahan, dan jawaban; peserta didik mampu memberikan variasi dari solusi yang diberikan; dan peserta didik mampu memerinci dalam melakukan pemecahan masalah dan memberikan jawaban (Armana et al., 2020).

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggambarkan lingkungan belajar aktif dalam memecahkan masalah. Pembelajaran dimulai dengan masalah yang harus dipecahkan, dan masalah yang ditimbulkan adalah sedemikian rupa sehingga peserta didik perlu mendapatkan pengetahuan baru sebelum dapat memecahkan masalah. Permasalahan yang tidak hanya mempunyai satu macam solusi, masalah yang melibatkan berbagai disiplin ilmu dan kajian, dan berupa persoalan yang memancing pemikiran untuk menemukan alternatif rumusan dan solusi yang mendorong peserta didik untuk aktif dan mampu berpikir kreatif (Rahmadani, 2023). Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki 5 fase sintaks, yaitu fase 1 orientasi peserta didik pada masalah; fase 2 mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; fase 3 membimbing penyelidikan individual atau kelompok; fase 4 mengembangkan dan menyajikan penyelesaian masalah; dan fase 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Armana et al., 2020). Setiap sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* menggambarkan, bahwa model ini dapat membantu guru untuk membentuk keterampilan peserta didik sesuai dengan kecakapan abad 21. Hal ini karena di dalamnya terdapat upaya untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah dan mengomunikasikan hasil pemikiran peserta didik untuk memperoleh solusi yang tepat.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, keterampilan berpikir kreatif perlu dikuasai peserta didik, utamanya dalam mata pelajaran IPS. Individu yang mampu berpikir secara kreatif akan lebih mudah melakukan pemahaman konsep atau materi dan menyelesaikan masalah pada pembelajaran IPS. Model *Problem Based Learning* memiliki banyak keunggulan seperti yang dipaparkan di atas. Berangkat dari hal tersebut dan didukung oleh keunggulannya, maka riset ini memiliki tujuan guna mencari tahu pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## 2. Metode

### 2.1. Desain dan Subjek Penelitian

Riset ini menerapkan jenis quasi experiment melalui posttest only control group design. Posttest diberikan setelah dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen yang mengaplikasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Riset digambarkan melalui desain berikut.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O

X : Model Problem Based Learning (PBL)

O : Tes kemampuan berpikir kritis (Posttest)

Prosedur riset dilakukan dengan beberapa langkah sesuai sintaks model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang terdiri dari 1) orientasi peserta didik pada masalah, yaitu peserta didik mengamati fenomena atau permasalahan yang disajikan guru, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, yaitu peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi dan mendiskusikan permasalahan yang disajikan oleh guru, 3) membimbing penyelidikan individual atau kelompok, yaitu peserta didik dibimbing guru mencari informasi untuk menjawab permasalahan yang disajikan melalui studi literatur internet dan buku paket, 4) mengembangkan dan menyajikan penyelesaian masalah, yaitu peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu peserta didik bersama guru melakukan analisis serta evaluasi terhadap pemecahan masalah yang telah didiskusikan oleh peserta didik sebelumnya. Subjek yang digunakan dalam riset ini merupakan peserta didik kelas IX, yaitu IX C di SMP Laboratorium UM Kota Malang.

## 2.2. Instrumen Penelitian

Teknik tes berupa tes akhir (posttest) diterapkan untuk mengumpulkan data pada riset ini. Instrumen riset yang digunakan adalah soal essay sebanyak 4 soal untuk kompetensi dasar 3.3, yaitu menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi, dengan materi Perdagangan Internasional. Instrumen berperan sebagai alat pengumpul data.

## 2.3. Teknik Analisis Data

Analisis data posttest memakai pengujian regresi linier sederhana. Data perlu dilakukan uji asumsi klasik melalui (1) uji normalitas, melalui Kolmogorov-Smirnov; dan (2) uji linieritas sebelum dilaksanakan uji hipotesis dengan regresi. Dasar pengambilan ketetapan dalam pengujian hipotesis ialah apabila nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka  $H_0$  ditolak, sehingga model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS. Sementara, apabila nilai  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel maka  $H_0$  diterima, sehingga model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Creative Thinking**

Indikator Berpikir Kreatif	Jawaban Peserta Didik	Skor
Keterincian	Peserta didik memberikan jawaban yang memerinci dan jawaban tepat.	3
	Peserta didik memberikan jawaban yang memerinci dan jawaban kurang tepat.	2
	Peserta didik memberikan jawaban yang memerinci dan jawaban salah.	1
	Peserta didik tidak memberikan jawaban.	0
Kelancaran	Peserta didik dapat menjawab soal dengan lancar dan jawaban tepat.	3
	Peserta didik dapat menjawab soal dengan lancar dan jawaban kurang tepat.	2
	Peserta didik dapat menjawab soal dengan lancar dan jawaban salah.	1
	Peserta didik tidak memberikan jawaban.	0
Keaslian	Peserta didik dapat memberikan banyak ide dan gagasan dengan strategi baru dan jawaban tepat.	3
	Peserta didik dapat memberikan banyak ide dan gagasan dengan strategi baru dan jawaban kurang tepat.	2
	Peserta didik dapat memberikan banyak ide dan gagasan dengan strategi baru dan jawaban salah.	1
	Peserta didik tidak memberikan jawaban.	0
Keluwesannya	Peserta didik memberikan jawaban terhadap situasi berdasarkan konsep dan jawaban tepat.	3
	Peserta didik memberikan jawaban terhadap situasi berdasarkan konsep dan jawaban kurang tepat.	2
	Peserta didik memberikan jawaban terhadap situasi berdasarkan konsep dan jawaban salah.	1
	Peserta didik tidak memberikan jawaban.	0

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan riset mengaplikasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif**

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase (%)	Rata-rata Nilai <i>Creative Thinking</i>
91-100	Sangat baik	7	22	81
80-90	Baik	14	44	
65-79	Cukup	10	31	
40-64	Kurang	1	3	
<40	Sangat Kurang	0	0	
Jumlah		32	100	

Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024

Tabel 2 menunjukkan data nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yaitu 68% peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif baik hingga sangat baik, dengan rincian 22% sebanyak 7 peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif sangat baik dan 44% sebanyak 14 peserta didik dikategorikan baik. Kemudian, data menunjukkan bahwa 31% dengan jumlah 10 peserta didik dikategorikan cukup dan yang terakhir 3% dengan jumlah peserta didik sebanyak 1 termasuk dalam kategori kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik di dalam kelas telah memiliki kemampuan berpikir kreatif. Sementara itu, nilai rerata yang diperoleh setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memperoleh nilai 81.

Tahap analisis data *posttest* sebelum dilakukan uji hipotesis harus melalui uji asumsi klasik, diantaranya uji normalitas dan linieritas sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan regresi.

**Tabel 3. Hasil Uji Asumsi Klasik**

Uji Asumsi Klasik	Signifikansi	Keterangan
Uji Normalitas Residual Kolmogorov Smirnov	Asymp.Sig. (2-tailed) .200	Terdistribusi normal
Uji Linieritas	Deviation from Linearity .117	Terdapat hubungan linier antara variabel X & Y

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik, diketahui bahwa taraf signifikansi pada uji normalitas residual sebesar 0,200 dengan pengambilan keputusan nilai signifikansi > 0,05, yang berarti data nilai *posttest* terdistribusi normal. Uji linieritas data memiliki nilai signifikansi 0,117 > 0,05, yang berarti ada korelasi yang linier dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif. Hasil ini memaparkan jika nilai *posttest* tidak menunjukkan adanya persamaan pada variansi residual. Sesuai hasil uji asumsi klasik di atas, nilai hasil *posttest* memiliki nilai signifikansi > 0,05. Artinya data tersebut memenuhi persyaratan guna dijalankan pada uji hipotesis memakai uji regresi linier sederhana.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	45.459	5.815			7.817	.000
Model PBL	.543	.086	.753		6.277	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas, diketahui konstanta 45,459 dan konstanta B sebesar 0,543. Persamaan regresi tersebut dapat ditulis:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 45.459 + 0.543x$$

Persamaan ini bisa diterjemahkan konstanta 45,459, yang artinya jika nilai konsisten variabel kemampuan berpikir kreatif 45,459. Berdasarkan tabel t, didapat nilai t hitung 6,277 > t tabel 2,035. Perhitungan t tabel mengacu pada rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 t \text{ tabel} &= (a/2; n-2) \\
 &= (0,05/2; 32-2) \\
 &= (0,025; 30) \\
 &= 2,035
 \end{aligned}$$

Berdasar pada perhitungan didapat t hitung 6,277 > t tabel 2,035, maka H0 ditolak & H1 diterima. Jadi, bisa diambil simpulan jika variabel model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh ke variabel kemampuan berpikir kreatif.

**Tabel 5. Nilai Korelasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Model pembelajaran PBL	.753	.568	.553	7.728

Data di atas memperlihatkan nilai korelasi atau tingkat hubungan antar variabel. Hasil analisis didapat nilai koefisien determinasi (*R Square*) 0,568, artinya variabel X (model *Problem Based Learning*) berpengaruh sebesar 56,8% terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kreatif) peserta didik.

Perlakuan yang diberikan kepada suatu kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Perlakuan model pembelajaran ini memiliki tujuan guna mencari tahu pengaruh model pembelajaran tersebut atas keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif penting untuk diukur karena melibatkan pengetahuan dan pemahaman dalam proses memecahkan masalah. Hasil riset menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif ke kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi perdagangan internasional yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis data yang memperlihatkan nilai t hitung 6,277 > t tabel 2,035, yang berarti jika variabel X berdampak ke variabel Y. Selain itu, nilai *R-squared* menunjukkan jika model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh sebesar 56,8% terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Sementara itu, berdasarkan rata-rata nilai *posttest* menunjukkan hasil bahwa sebagian besar peserta didik di kelas 9C telah mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Faktor pendorong yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah kemampuan memperkaya gagasan dalam pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dan peran guru hanya sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam belajar. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan tersebut. Hal ini dikarenakan *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang mendorong peserta didik untuk memberikan suatu solusi atas permasalahan yang ada di sekitarnya, sehingga menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Armana (2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena peserta didik mampu mengeluarkan daya pikir dan daya karsanya untuk menciptakan sesuatu yang berada di luar pemikiran orang kebanyakan.

Kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk dapat berpikir kreatif, tercermin dari sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), antara lain 1) *orientasi peserta didik pada masalah*, yaitu peserta didik mengamati fenomena atau permasalahan yang disajikan guru, 2) *mengorganisasikan peserta didik untuk belajar*, yaitu peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi dan mendiskusikan permasalahan yang disajikan oleh guru, 3) *membimbing penyelidikan individual atau kelompok*, yaitu peserta didik dibimbing guru mencari informasi untuk menjawab permasalahan yang disajikan melalui studi literatur internet dan buku paket, 4) *mengembangkan dan menyajikan penyelesaian masalah*, yaitu peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas, dan 5) *menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah*, yaitu peserta didik bersama guru

melakukan analisis serta evaluasi terhadap pemecahan masalah yang telah didiskusikan oleh peserta didik sebelumnya.

Langkah pertama, yaitu menyampaikan kepada peserta didik mengenai fenomena atau permasalahan yang akan dibahas. Penggunaan orientasi masalah dalam kegiatan pembelajaran juga harus tepat. Permasalahan perdagangan internasional yang dibahas yaitu mengenai impor bahan-bahan pokok yang cukup tinggi ke Indonesia. Padahal sebagai negara agraris seharusnya Indonesia mampu memenuhi kebutuhannya sendiri, namun pada kenyataannya Indonesia masih perlu untuk mengimpor bahan pokok dari negara lain dengan kuantitas yang cukup besar. Permasalahan tersebut disajikan berdasarkan permasalahan yang ada di sekitar lingkungan peserta didik yang terjadi pada akhir-akhir ini. Sehingga peserta didik didorong untuk menganalisis permasalahan tersebut. Menurut (Febrianti et al., 2016) melalui pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai objek nyata akan lebih membantu kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Orientasi masalah yang tepat juga akan menciptakan solusi permasalahan yang tepat (Haryanti et al., 2019).

Langkah kedua, yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi dan mendiskusikan permasalahan yang disajikan oleh guru. Kegiatan berkelompok ini membantu peserta didik untuk saling bertukar ide, sehingga menghasilkan banyak pemecahan masalah yang variasi. Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah (Armana et al., 2020).

Langkah ketiga, yaitu membimbing penyelidikan tim. Guru berperan untuk membimbing peserta didik selama melakukan diskusi, mengumpulkan informasi, melakukan penyelidikan terhadap masalah, dan memberikan solusi atas permasalahan yang disajikan. Hal ini bertujuan agar kegiatan diskusi hingga proses menentukan solusi permasalahan yang dilakukan oleh peserta didik tidak keluar dari konteks yang dibahas. Dalam kegiatan tersebut peserta didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang bertujuan untuk memudahkan proses diskusi. Sehingga peserta didik dilatih untuk berpikir kreatif memberikan solusi atas permasalahan yang disajikan guru pada LKPD. *Creative thinking* akan muncul ketika terjadi pada situasi *open ended*, situasi ini tercipta melalui penyelidikan dalam pembelajaran yang mengangkat suatu permasalahan dengan kemampuan berpikir (Ulandari et al., 2019). Pada kegiatan melakukan penyelidikan peserta didik dapat mencari informasi untuk menjawab permasalahan yang disajikan melalui studi literatur internet dan buku paket.

Langkah keempat, yaitu mengembangkan dan menyajikan penyelesaian masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan agar masing-masing kelompok dapat saling memberikan masukan, saran, dan tambahan pada kelompok presenter. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kreatif, dan menjadikan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik aktif dalam bertanya dan menjawab, maka peserta didik akan lebih berani dalam mengungkapkan ide atau gagasannya. Kegiatan tanya jawab dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat membangun hubungan yang baik antarpeserta didik dan peserta didik dengan guru (Fithriyah & Utami, 2018).

Langkah kelima, yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik bersama guru melakukan analisis serta evaluasi terhadap pemecahan masalah yang telah didiskusikan oleh peserta didik sebelumnya. Solusi atas permasalahan dapat diterakan dengan konsep sebuah situasi nyata, sehingga dapat sesuai dengan kondisi sebenarnya. Kemampuan berpikir kreatif adalah kelanjutan dari kemampuan berpikir kritis. Salah satu kriteria seseorang yang berpikir kritis dan kreatif adalah dapat menyimpulkan sebuah ide dari perspektif yang berbeda (Wahyuni & Kurniawan, 2018). Sehingga melalui langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, karena dapat membantu dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan, konsep, yang penekannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya

dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir (Armana et al., 2020).

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut diatas, model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dalam pelaksanaan penelitian dengan PBL ini, bukan tanpa kendala. Terdapat beberapa kendala dan kelemahan dari model pembelajaran ini, diantaranya 1) sedikitnya materi/pembahasan topik pada buku paket/LKS yang menjelaskan tentang kasus-kasus dalam kehidupan sehari-hari; 2) kurangnya pertanyaan-pertanyaan pada buku paket/LKS yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif; dan 3) peserta didik membutuhkan waktu yang lama untuk menjawab kasus-kasus yang diberikan oleh guru. Permasalahan yang muncul dapat diatasi dengan cara: 1) mereview dan merevisi LKS yang digunakan agar menggunakan kasus-kasus yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari; 2) menambahkan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kasus-kasus yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari; dan 3) guru dapat menjelaskan kasus-kasus yang dijadikan pertanyaan dengan bentuk nyata yang terjadi dimasyarakat sehari-hari.

#### 4. Simpulan

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik di SMP Laboratorium UM. Nilai rata-rata peserta didik setelah penerapan model *Problem Based Learning* menunjukkan hasil yang positif, yaitu 68% peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif baik hingga sangat baik, dengan rincian 22% sebanyak 7 peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif sangat baik dan 44% sebanyak 14 peserta didik dikategorikan baik. Model ini juga mampu meningkatkan kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan dan memberikan solusi atas permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### Daftar Rujukan

- Armana, I. W. D., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 63-71.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. 2016. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121-127.
- Fithriyah, L., & Utami, W. S. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Pada Pembelajaran Geografi Kelas XI IPS. *Swara Bhumi e-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa*, 5(9), 1-8.
- Florentina, N., & Leonard, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 96-106. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1877>.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58-64.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran Pada Guru MTs Massaratul Mut' Allimin Banten. *Transformasi: Jurnal*.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2). <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>.
- Purwanto, P. Bachri, S., Handoyo, B., & Khoirunnisaa'. (2022). Model Pembelajaran Science, Environment, Technology, Society (SETS) Terintegrasi Google Earth untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SMA. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 13. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p633-645>.
- Rahmadani, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Sekolah Dasar.
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putri, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Journal Cendekian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227-237.
- Wahyuni, A., & Kurniawan, P. (2018). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Matematika*, 17(2), 1-8.