

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

(The Influence of Problem Based Learning and Creativity Towards Student's Learning Outcomes)

Mulyana

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

mulyanamunir@gmail.com

Asnawi Syarbini, Luluk Asmawati

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The purpose of the research is to know: (1) The difference of the science learning outcomes between students who learn using problem based learning model and students who learn expository model SDN Bitungjaya I Cikupa, (2) The difference of the science learning outcomes between students who have high creativity and students who have low creativity SDN Bitungjaya I Cikupa, (3) Effects of the interaction between the usage model of problem-based learning, and creativity to the science learning outcomes at SDN Bitungjaya I Cikupa, (4) The difference of science learning outcomes between groups of students who use the model of problem-based learning and high creativity, with a group of students who use the model of expository and high creativity at SDN Bitungjaya I Cikupa, (5) The difference of science learning outcomes between a group of students who use the model of problem-based learning and low creativity with a group of students who use the model of expository and low creativity at SDN Bitungjaya I Cikupa. The results of the research show there are differences in science learning outcomes between students who learn using problem-based learning model and students who learn using the expository model $F_{hitung} (10.208) > F_{tabel} (2.15)$, there are the differences of science learning outcomes between students who have high creativity and students have low creativity $F_{hitung} (21.908) > F_{tabel} (2.15)$, there is an interaction effect between the usage of problem-based learning model and the creativity of science learning outcomes $F_{hitung} (18.265) > F_{tabel} (2.15)$, there are the differences of science learning outcomes between a group of students who use problem-based learning model and high creativity, with a group of students who use expository model and high creativity $F_{hitung} (12.776) > F_{tabel} (3.18)$, there are the differences of science learning outcomes between a group of students, who use problem-based learning model and low creativity with a group of students who use model of learning expository and low creativity $F_{hitung} (12.776) < F_{tabel} (3.18)$. It can be concluded that by using problem-based learning model proven effectively improve science learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning Model, Creativity, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang belajar menggunakan model ekspositori SDN Bitungjaya I Cikupa, (2) Perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah SDN Bitungjaya I Cikupa, (3) Pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar IPA di SDN Bitungjaya I Cikupa, (4) Perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan berkegiatan tinggi, dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan berkegiatan tinggi di SDN Bitungjaya I Cikupa, (5) Perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan berkegiatan rendah dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan berkegiatan rendah di SDN Bitungjaya I Cikupa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang belajar menggunakan model ekspositori $F_{hitung} (10.208) > F_{tabel} (2,15)$, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah $F_{hitung} (21.908) > F_{tabel} (2,15)$, terdapat pengaruh interaksi antara

penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar IPA $F_{hitung} (18.265) > F_{tabel} (2,15)$, terdapat perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan berkekrativitas tinggi, dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan berkekrativitas tinggi $F_{hitung} (12.776) > F_{tabel} (3,18)$, terdapat Perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan berkekrativitas rendah dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan berkekrativitas rendah $F_{hitung} (12.776) < F_{tabel} (3,18)$. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPA.

Kata kunci: Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Kreativitas, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah humanisasi atau upaya memanusiakan manusia, yaitu suatu upaya membantu manusia untuk dapat bereksistensi sesuai dengan martabatnya sebagai manusia. Sebab manusia menjadi manusia yang sebenarnya jika ia mampu merealisasikan hakikatnya secara total, maka pendidikan hendaknya merupakan upaya yang dilaksanakan secara sadar dengan bertitik tolak pada asumsi tentang hakikat manusia. Tujuan pendidikan di Sekolah Dasar mencakup pembentukan dasar keperibadian siswa, membimbing, mengajar, dan melatih peserta didik yang berusia antara 6-13 tahun untuk memberi bekal kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya, sehingga peserta didik selanjutnya dapat melanjutkan pendidikan di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama atau yang sederajat. Tujuan Pendidikan di SD mencakup pula pendidikan dasar keperibadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya.

Salah satu ilmu dasar pendidikan yang harus dikuasai oleh siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak yang terorganisir secara sistematis yang merupakan ilmu dasar materi maupun kegunaannya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, cermat, jujur, serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Beetlestone (2011:28) kreativitas dipandang sebagai bentuk intelegensi, tanpa kreativitas siswa belajar atau bekerja pada tingkat kognitif yang sempit. Aspek kreatif belahan otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak sehingga memungkinkan anak untuk mencapai

penguasaan konsep pelajaran yang lebih besar. Kreativitas merupakan suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif dan praktis.

Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan dan kesuksesan. Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang di mana saja dan oleh siapa saja. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal menjadi lingkungan yang dapat membentuk kreativitas, dengan terbentuknya kreativitas diharapkan siswa dapat mengembangkan dan mengemukakan apa yang ada dipikirkannya sehingga nantinya akan menciptakan hal-hal yang baru, namun pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah lebih menitik beratkan aspek kognitif saja, tanpa memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitas yang dimiliki siswa, sehingga kreativitas yang dimiliki oleh siswa lambat laun akan hilang yang akhirnya pada saat menerima pelajaran siswa sangat tergantung pada guru tanpa bisa mengembangkan apa yang ada dibenaknya.

Rachmawati, (2010 :9) Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual untuk mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pembelajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas belajar. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 dan umumnya para praktisi pendidikan memusatkan perhatiannya pada pengembangan dan inovasi model pembelajaran. Tan (2003: 23).Guru adalah orang yang membelajarkan. Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan penting dalam pendidikan formal dan nonformal. Bagi peserta didik guru sering dijadikan tokoh teladan, bahkan menjadi

tokoh identifikasi diri. Oleh karena itu guru seyogyanya memiliki perilaku dan kompetensi yang memadai untuk mengembangkan peserta didik secara utuh. Untuk melaksanakan tugasnya secara baik sesuai dengan profesi yang dimilikinya, guru perlu menguasai berbagai hal terutama kompetensi kepribadian, sosial dan profesional. Pendidikan IPA bukan sekedar kumpulan hukum dan fakta semata, namun lebih dari itu IPA adalah suatu objek atau bidang studi yang membahas kenyataan, fakta-fakta dan teori menggambarkan tentang kerja dari alam dan merupakan kreasi dari pemikiran manusia dalam mengemukakan ide-idenya ataupun konsep-konsep secara bebas, seluruh pemikiran ini sangat bermanfaat bagi kehidupan anak. Dengan kata lain IPA dapat dilihat dari beberapa dimensi yaitu IPA sebagai produk yaitu sebagai kumpulan pengetahuan tentang IPA yang telah teruji kebenarannya, serta IPA sebagai proses yaitu cara memperolehnya, yang tidak lain metode ilmiah, oleh karena itu mengajarkan IPA pada siswa SD tidak cukup hanya dengan mentransfer apa yang ada di buku paket, akan tetapi lebih jauh dari itu anak harus diajak untuk melakukan pengamatan dan observasi seolah mereka menjadi “ilmuan cilik” mereka melakukan pengamatan dan penemuan sendiri.

Pada kenyataan fakta yang dihadapi di lapangan terkait hasil belajar IPA di di kelas V SDN Bitungjaya I Cikupa semester genap materi kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi adalah siswa begitu hafal dengan konsep-konsep yang telah dipelajari, akan tetapi masih jarang diantara mereka yang

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dengan siswa yang menggunakan pembelajaran ekspositori di SDN Bitungjaya I Cikupa?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah di SDN Bitungjaya I Cikupa?
- c. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa di SDN Bitungjaya I Cikupa?

mampu menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut disebabkan karena mereka hanya mampu menghafal konsep IPA tanpa memahaminya dengan benar, gejala ini disebut verbalisme. Agar penyimpangan ini tidak terus berlanjut maka perlu segera dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPA yang lebih serius, guru sebagai ujung tombak dalam sistem pembelajaran bertanggung jawab atas upaya ini, guru diharapkan merenungkan kembali hakikat utama dalam proses pembelajaran IPA dan mengupayakan model pembelajaran IPA yang tepat dan akurat yang akan diterapkan pada anak. Dengan demikian diharapkan pembelajaran IPA dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi di SDN Bitungjaya I Cikupa, hasil belajar siswa kelas V masih kurang optimal, hal tersebut dapat terlihat dari pencapaian nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA yaitu hanya sebanyak 55% siswa yang dapat mencapai di atas nilai standar KKM. Selain itu, guru belum bisa mengoptimalkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA PADA KEGIATAN MANUSIA YANG DAPAT MENGUBAH PERMUKAAN BUMI DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI BITUNGJAYA I CIKUPA”.

- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan memiliki kemampuan kreativitas tinggi dengan siswa menggunakan model pembelajaran ekspositori dan memiliki kemampuan kreativitas tinggi di SDN Bitungjaya I Cikupa?
- e. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah memiliki kemampuan kreativitas rendah dengan siswa menggunakan model pembelajaran ekspositori memiliki kemampuan kreativitas rendah di SDN Bitungjaya I Cikupa ?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar. Secara rinci tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

- a. Perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, dan siswa yang belajar menggunakan model ekspositori SDN Bitungjaya I Cikupa.
- b. Perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah SDN Bitungjaya I Cikupa.
- c. Interaksi antara penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar IPA di SDN Bitungjaya I Cikupa.
- d. Perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan berkekrativitas tinggi, dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan berkekrativitas tinggi di SDN Bitungjaya I Cikupa.
- e. Perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan berkekrativitas rendah dengan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dan berkekrativitas rendah di SDN Bitungjaya I Cikupa.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Hasil Belajar IPA

Banyak difinisi tentang hasil belajar diantaranya menurut Gagne yang dikutip oleh Jufri (2013:58) hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang teramati dalam diri seseorang dan kapabilitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Yudhawati (2011:16) hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku individu yang memperoleh perilaku baru yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar adalah perilaku keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Wahidmurni (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan

berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Dimiyati dan Mudjiono (2008:200) menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Watson (2002: 208) *defines a learning outcomes as "being something that student can do now that they could not do previously, change in people as a result of learning experience"* mendefinisikan hasil belajar merupakan sesuatu yang dapat Anda lakukan saat ini yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Perubahan orang sebagai akibat dari pengalaman belajar Hamalik (2010: 30) seseorang yang telah belajar akan terjadi perubahan-perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Anderson dan Krathwohl (2001) bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang secara umum dapat dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif dibagi menjadi enam jenjang dimulai dari jenjang yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi, yaitu :

- a. **Pengetahuan**, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. **Pemahaman**, mencakup pengetahuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c. **Penerapan**, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
- d. **Analisis**, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. **Sintesis**, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak didalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f. **Evaluasi**, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, Sebagai contoh kemampuan menilai hasil

karangan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh pembelajar. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa disekolah merupakan tujuan dari kegiatan belajarnya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Semakin besar angka yang diperoleh menunjukkan semakin baik pula pemahaman siswa terhadap materi yang dibelajarkan, sebaliknya semakin kecil angka yang diperoleh siswa menunjukkan pemahaman siswa yang rendah terhadap materi yang di belajarkan.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pendidikan abad abad ke-21 berhubungan dengan permasalahan baru yang ada di dunia nyata. Model pembelajaran berbasis masalah berkaitan dengan penggunaan intelegensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang, atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Soekamto dalam Hamruni (2012: 5) berpendapat model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran berbasis masalah diadopsi dari Inggris dari istilah *Problem Based Intruccion (PBI)*. Model pengajaran berdasarkan masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini model pembelajaran ini mulai diangkat sebab di tinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk mengadakan penyelidikan dan inkuiri. Cahyo (2013:283) pembelajaran berbasis masalah adalah suatu strategi pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru.

Menurut Killen yang dikutip oleh Susanto (2014:196) pemecahan masalah sebagai strategi pembelajaran adalah suatu teknik dimana masalah digunakan secara langsung

sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Dengan pendekatan pemecahan masalah ini siswa dihadapkan pada berbagai masalah yang dijadikan bahan pembelajaran secara langsung agar siswa menjadi peka dan tanggap terhadap semua persoalan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sanjaya (2013 : 214) strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat 3 ciri utama dari pembelajaran berbasis masalah, *Pertama*, dalam pembelajaran ini ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Siswa tidak sekedar mendengarkan, mencatat, kemudin menghafal materi pelajaran, akan tetapi siswa diharapkan aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan, *Kedua*, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Pada pembelajaran berbasis masalah, masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah yang didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Pembelajaran berbasis masalah bermaksud untuk memberikan ruang gerak berpikir yang bebas kepada siswa untuk mencari konsep dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru. Arends (2007) Pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi, inkuiri dan memandirikan peserta didik. Model pembelajaran ini berusaha membantu peserta didik menjadi pelajar mandiri dan otonom. Melalui bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan menggerakkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata dan belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.\

Dewey dalam Sudjana (2001: 19) belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara

stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Dalam model ini siswa di dorong untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah- masalah yang dihadapi sehari-hari. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. Pembelajaran berbasis masalah menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran.

Pembelajaran berdasarkan masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri Ibrahim, (2000 :7).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah kepada peserta didik dimana masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari peserta didik. Selanjutnya peserta didik menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan pengetahuan baru. Memberi peluang bagi pembelajar untuk melibatkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang dimiliki pembelajar. Keterlibatan kecerdasan mejemuk dalam pemecahan masalah dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi wahana bagi siswa yang memiliki kecerdasan majemuk beragam untuk melibatkan kemampuannya secara optimal dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Belajar dengan pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Keterampilan-keterampilan pemecahan masalah sangat bermanfaat dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Belajar dengan pembelajaran berbasis masalah berangkat dari permasalahan dalam konteks nyata yang dikaitkan dengan pemecahan masalah secara matematis. Karakteristik pembelajaran berbasis masalah menurut Oon Sen Tan(2000: 2) adalah:

a. Masalah di gunakan sebagai awal pembelajaran.

- b. Permasalahan yang di angkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak tersruktur (*ill- Structured*).
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*MultipePerspective*)
- d. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki siswa sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi, kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- e. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam penggunaan dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
- f. Belajar adalah kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- g. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- h. Keterbukaan dalam proses pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integritas dari sebuah proses belajar.
- i. Pembelajaran baerbasis masalah melibatkan evaluasi pengulang kembalipengalaman siswa dalam proses belajar.

Proses pembelajaran berbasis masalah dijalankan dengan delapan langkah langkah, yaitu :

- a) Menemukan Masalah
- b) Mendefinisikan Masalah
- c) Mengumpulkan fakta-fakta
- d) Menyusun Dugaan Sementara
- e) Menyelidiki
- f) Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan
- g) Menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif
- h) Menguji solusi permasalahan

3. Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau berkreasi. Yatim Riyanto, (2012:233) kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang

dengan tingkat yang berbeda-beda tinggal bagaimana potensi ini dapat di kembangkan dengan baik dan tidak hilang dimakan usia. Conny R Semiawan (2009:12) kreativitas hasil interaksi antara individu dan lingkungan, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun di lingkungan masyarakat Utami Munandar (2009: 12), mengemukakan bahwa Kreativitas adalah: Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Dari uraian diatas dapat dikemukakan bahwa kreativitas padaintinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana dipaparkan oleh Parnes dalam Nursito (2000: 31) sebagai berikut :

- a. Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah dalam waktu cepat.
- b. Keluwesan (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- c. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik dan luar biasa.
- d. Keterperincian (*elaboration*) yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. Kepekaan (*sensitivity*), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri cirinya, upaya

menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan, kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Munandar dikutip Uno(2011: 252) indikator kreativitas bagi siswa yaitu : 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5) Mempunyai atau menghargai rasa keindahan, 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh terhadap orang lain, 7) Memiliki rasa humor yang tinggi, 8) Memiliki daya imajinasi yang kuat, 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah suatu yang berbeda dari orang lain, 10) Dapat bekerja sendiri, 11) Senang mencoba hal-hal baru dan 12) Mampu mengembangkan dan merinci sesuatu suatu gagasan.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan oleh orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat, Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Sedangkan 24 ciri keperibadian yang ditemukan dalam berbagai studi adalah : 1). Terbuka terhadap pengalaman baru. 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespons. 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan. 4) Menghargai fantasi. 5) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh pada pendapat orang lain. 6) tertarik pada kegiatan kreatif. 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar. 8). Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti. 9). Berani mengambil resiko yang di perhitungkan. 10) Percaya diri dan mandiri. 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas. 12). Tekun dan tidak pernah bosan. 13) Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah. 14). Kaya akan inisiatif. 15). Peka terhadap lingkungan. 16). Lebih berorientasi kemasa kini, dan masa depan dari pada masa lalu. 17). Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki. 18). Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik. 19). Memiliki gagasan yang orisinal. 20). Mempunyai minat yang luas. 21). Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan kondusif bagi pengembangan diri. 22).

Kritis terhadap pendapat orang lain. 23). Senang mengajukan pertanyaan yang baik. 24). Memiliki kesadaran etika- moral dan estetik yang tinggi. Dari karakteristik tersebut kita dapat melihat, betapa sangat beragam dan fluktuatifnya keperibadian orang kreatif.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bitung Jaya 1 Cikupa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Dimulai bulan April sampai Oktober 2015.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bitung Jaya 1 Cikupa.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data pada sampel. Menurut Riduwan (2012:121), uji normalitas data dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu (a) Uji Kertas Peluangnormal; (b) Uji Liliefors; (c) Uji Chi-kuadrat. Menurut Riduwan (2010:124), salah cara untuk menguji normalitas data yaitu dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat (X^2).

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

x^2 : nilai chi-kuadrat

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang diajukan adalah nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran

f_o : frekuensi yang diobservasi

f_e : frekuensi yang diharapkan

Kriteria untuk hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan normal dan jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka distribusi dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2010:80).

Uji Homogenitas

Menurut Riduwan (2012: 120) salah satu cara untuk uji homogenitas yaitu dengan menggunakan metode varians terbesar dibanding varians terkecil, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mencari nilai varians terbesar dan varians terkecil dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

b. Menentukan kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, yang berarti variansi populasi kedua variabel homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, yang berarti variansi populasi kedua variabel tidak homogen (Sugiyono, 2010: 140).

Uji Hipotesis Penelitian

Untuk penelitian ini menggunakan analisis statistika Anova Dua Jalur (*Two Way ANOVA*). Menurut Riduwan (2012:222) Anova Dua Jalur digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan lebih dari dua sampel dan setiap sampel terdiri atas dua jenis atau lebih secara bersama-sama.

menggunakan model pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dari nilai hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran ekspositori. Hasil perhitungan sebagaimana disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar IPA

	Sum Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Between Groups	912.025	1	912.025	10.208	.003
Within Groups	3394.950	38	89.341		
Total	4306.975	39			

Hasil perhitungan data dengan data dengan menggunakan Anova sebagaimana disajikan pada tabel 4.14 diatas menunjukkan bahwa nilai Sig 0.003 kurang dari 0.05

(0.003 < 0.05) artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima, begitupun jika dilihat dari nilai F menunjukkan nilai F_{hitung} (10.208) > F_{tabel} (2,15) artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima,

dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran yang menggunakan model ekspositori.

Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang diajukan adalah nilai hasil belajar IPA pada siswa dengan kreativitas tinggi lebih tinggi dari nilai pada siswa dengan kreativitas rendah. Hasil perhitungan sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

	Sum of Squares	Df	Mean square	F	Sig
Between Groups	1575.025	1	1575.025	21.908	.000
Within Groups	2731.950	38	71.893		
Total	4306.975	39			

Hasil penghitungan data dengan menggunakan Anova sebagaimana di sajikan pada tabel 4.15 diatas menggunakan *Anova* sebagaimana disajikan pada tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. 0.000 kurang dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil belajar IPA yang memiliki kreativitas tinggi dan yang memiliki kreativitas rendah.

Hipotesis ketiga menyatakan terdapat interaksi antara model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPA materi kegiatan manusia yang

dapat mengubah permukaan bumi di SDN Bitungjaya I Cikupa. Kebenaran hipotesis ketiga ini di uji setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Anova dua jalur, diperoleh nilai Sig. 0.000 kurang dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima, begitupun jika dilihat dari nilai F_{hitung} menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} ($18,265$) $> F_{tabel}$ ($2,15$) artinya H_0 di tolak dan H_1 di terima, dengan kata lain terdapat interaksi antara model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Interaksi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Between Groups	2599.275	3	866.425	18.265	.000
Whithin Groups	1707.700	36	47.436		
Total	4306.975	39			

Pengujian Hipotesis Keempat

Hipotesis keempat yang diajukan adalah nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas tinggi, lebih tinggi dari

nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori dan kreativitas tinggi, Hasil perhitungan sebagaimana disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Belajar IPA yang mengikuti Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Kreativitas Tinggi

	Sum Squares	DF	Mean Square	F	Sig
Between Groups	793.800	1	793.800	12.776	.002
Within Groups	1118.400	18	62.133		
Total	1912.200	19			

Hasil penghitungan data dengan menggunakan *Anova* sebagaimana disajikan pada tabel 4.17 diatas menunjukkan bahwa nilai Sig.0.002 kurang darinya 0.05 ($0.002 < 0.05$) artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, begitupun jika dilihat dari nilai F_{hitung} yang menunjukkan $F_{hitung} (12,776) > F_{tabel} (3,18)$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil belajar IPA yang mengikuti pembelajaran menggunakan berbasis

masalah dan ekspositori pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi.

Pengujian Hipotesis Kelima

Hipotesis kelima yang menunjukkan adalah nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas rendah lebih rendah dari nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan ekspositori dan kreativitas rendah. Hasil perhitungan sebagaimana disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Belajar IPA yang mengikuti Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Kreativitas Rendah

	Sum Squares	DF	Mean Square	F	Sig
Between Groups	374.800	1	374.800	12.776	.002
Within Groups	1716.400	18	95.355		
Total	2091.200	19			

Hasil penghitungan data dengan menggunakan *Anova* sebagaimana disajikan pada tabel 4.18 diatas menunjukkan bahwa nilai Sig.0.045 kurang dari 0.05 ($0.045 < 0.05$) artinya H_0 ditolak dan H_1 di terima, begitupun jika dilihat dari nilai F_{hitung} yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} (3,930) < F_{tabel} (3,18)$ artinya H_0 di tolak H_1 diterima, dengan kata lain terdapa perbedaan yang signifikan antar hasil belajar IPA yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan ekspositori pada siswa yang memiliki kreativitas rendah.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, terdapat beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Nilai Hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi daripada nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah (*ekspository*)
2. Nilai hasil belajar IPA pada siswa dengan kreativitas tinggi lebih besar dari nilai pada siswa dengan kreativitas rendah
3. Terdapat interaksi antara pembelajaran berbasis berbasis masalah dan

kreativitas siswa terhadap hasil belajar IPA pada kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi di SDN Bitungjaya I Cikupa

4. Nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas tinggi lebih tinggi dari nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori dan kreativitas tinggi
5. Nilai hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas tinggi lebih tinggi dari hasil belajar IPA pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori dan kreativitas

Berdasarkan kesimpulan dan data-data hasil perhitungan penelitian, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan akan meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.
2. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat dipertimbangkan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih otentik terhadap masalah yang dihadapi oleh siswa sehari-hari.

3. Diharapkan guru dapat menggunakan dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi daerah dimana sekolah itu berada.
4. Para penyelenggara pendidikan sebaiknya dapat menyediakan fasilitas – fasilitas pembelajaran yang diperlukan untuk memudahkan proses pembelajaran .
5. Masyarakat sekitar sekolah sebaiknya ikut andil dalam proses mencerdaskan anak bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq, 2010, *Inovasi Pendidikan Melalui problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*, Jakarta.
- Bleetlestone, (2011). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa* (Creative Children, Imaginative Teaching) di terjemahkan oleh Yusron, N. Bandung: Nusa Media.
- Depdiknas, 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penelitian*. Dirjen. Dikdasmen.
- Fujianti Nurbanillah, 2011. *Ilmu Pengetahuan Alam*. CV. Tursina.
- Hamalik, 2010. *Proses Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Jufri, Wahab. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009 . *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* Jakarta, Rineka Cipta.
- Nursisto. (2000). *Kiat Menggali Kreativitas* Yogyakarta . Mitra Gama Widya.
- Rachmawati, Y & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* Jakarta, kencana .
- Riyanto, Yatim, 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Roziqin, Muhammad Zainur. 2007. *Moral Pendidikan di Era Global; Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global*. Malang: Averroes Press.
- Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru* . Jakarta. PT. Rajakrafindo.
- Rusmono, 2014. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Ghalia Indonesia.
- Sagala, Saiful. 2012. *Konsep dan Manajemen Pembelajaran*. Bandung Alfabeta.
- Semiawan, C R. (2009). *Kreativitas Kebebakatan*, Jakarta: PT indeks.
- Sudjana, 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti.
- Slameto, 2003. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. PT Rineka Cipta.