

Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Cililitan 02 melalui *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Contextual Content*

Septian Mukhlis¹, Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas²

¹Pelita Bangsa University, ²Syarif Hidayatullah Jakarta Islamic State University

²septian.mukhlis@pelitabangsa.ac.id, ²rizqaluthfi@uinjkt.ac.id

Article History

received 1/5/2021

revised 21/5/2021

accepted 4/6/2021

Abstract

This research aims to improve students' creative thinking skills through the application of Contextual Content-based Problem Based Learning learning models. This research is a Class Action Research (PTK) conducted as many as 3 cycles. The subjects of this study were grade V students at SDN Cililitan 02, 30 students, 11 female students and 19 male students. The data collection techniques used in this study are observation, test, and documentation studies. The collected data is then analyzed through the stages of data reduction, display data, concluding, verification. The results showed that the Learning Model of PBLCC can improve the creative thinking skills of grade V students in ips learning at SDN Cililitan 02 School Year 2017/2018. This research is used to show that the implementation of PBLCC can improve the quality of the learning process and provide improvement of students' creative thinking skills. This research provides students with different learning experiences and can develop students' thinking skills more out of the box creating creative ideas in learning.

Keywords: *Problem Based Learning, Contextual, Creative Thinking*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Contextual Content* (PBLCC). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cililitan 02 berjumlah 30 siswa, yaitu 11 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan studi dokumentasi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis melalui tahapan *data reduction*, *data display*, *concluding*, *verification*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PBLCC dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPS pada SDN Cililitan 02 Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini digunakan untuk menunjukkan bahwa implementasi PBLCC dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memberikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa lebih *out of the box* menciptakan ide-ide kreatif dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Kontekstual, Berpikir Kreatif*



PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan ujung tombak jenjang pendidikan, suatu landasan primer yang harus dilalui oleh setiap anak tanpa terkecuali, sehingga orientasi proses pembelajarannya tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan siswa dari segi intelektual dasar saja, namun juga lengkap dengan pengembangan sikap dan keterampilannya. Saat ini ketiganya menjadi fokus program Pendidikan di sekolah dasar, dengan harapan mampu mewujudkan hakikat Pendidikan nasional seperti yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dari hakikat tersebut tersirat bahwa sebagai wahana pendidikan pada dasarnya proses pembelajaran bertujuan menyiapkan peserta didik agar mampu membangun kecakapan hidup (*life skills*) atau *life competency*, oleh karenanya proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada teori yang hanya bisa dihafal sesaat oleh siswa, namun sampai kepada bagaimana siswa mampu mengaplikasikan teori tersebut dan mengeksplorasi teori menjadi suatu hasil dari kreativitas siswa. Bloom memaknai berpikir sebagai proses kerja otak dan mengklasifikasikan kemampuan berpikir manusia dalam dua kategori yaitu beberapa tingkatan yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Berdasarkan dimensi prosesnya, tingkatan berpikir manusia mencakup kategori: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) Anderson dan Krathwohl (2001:66-88). Dari kelima tingkatan berpikir tersebut, Bloom mengklasifikasikan menjadi dua jenis proses berpikir yaitu berpikir tingkat rendah atau yang disebut dengan *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* dan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Adapun bagian dari LOTS yaitu kemampuan mengingat, memahami, dan mengaplikasikan secara sederhana artinya siswa hanya sebatas mengingat memahami dan mengaplikasikan suatu objek atau teori yang dipelajari, sedangkan yang merupakan bagian dari HOTS yaitu mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Ketiga kemampuan berpikir tingkat tinggi ini menjadi PR besar guru karena harapannya seluruh siswa mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, tidak terkecuali siswa sekolah dasar.

HOTS menempati porsi yang potensial dalam menghadapi dinamika kebutuhan global abad 21, sehingga memunculkan paradigma revitalisasi pedagogi ke arah pembelajar yang mampu berpikir tingkat tinggi. Konseptualisasinya jelas memerlukan aksi yang lebih komperhensif daripada pembelajaran konvensional, sebab atribut kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam hal ini adalah menjadi inti dari proses pembelajaran (Herianingtyas and Harmawati 2017). Oleh karena itu guru dan *stakeholder* pendidikan sebagai garda terdepan harus mampu mendesain pembelajaran dengan strategi dan teknik yang mengarah pada pembentukan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar.

Kemampuan berpikir kreatif dalam hal ini menduduki tingkatan tertinggi dalam komponen kemampuan berpikir, artinya siswa yang kreatif sudah menempuh dan melalui kemampuan dalam mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi sehingga siswa mampu mengeksplorasi suatu pengetahuan secara bebas sampai menemukan sesuatu yang baru atau *out of the box*. Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mampu memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang berbeda yang kemudian dapat menjadi pengetahuan baru dan jawaban yang dibutuhkan (Abdurrozak and Jayadinata 2016).

Kreativitas siswa terbentuk apabila siswa diberikan kesempatan untuk aktif menggunakan kemampuan berpikirnya secara bebas, sehingga dapat menemukan hal-hal baru. Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang berhubungan dengan suatu konsep, pemecahan masalah, dan kemampuan dalam memproses symbol-simbol serta berimajinasi (Soliman, 2012: 21). "*Creative thinking is kind thinking as abilities to put elements together to form a coherent or functional whole and to reorganize elements into a new pattern or structure.*" (Arends, 2012: 233). Berpikir kreatif merupakan bagian dari elemen proses berpikir siswa untuk membentuk suatu bentuk yang baru berbeda lain daripada yang lain. (Johnson, 2017: 213) menambahkan bahwa kemampuan berpikir kreatif diperoleh dari suatu kebiasaan yang dilatih dengan memperhatikan imajinasi, intuisi untuk mengungkapkan secara bebas kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang baru bahkan mungkin tidak terduga. Siswa yang kreatif mampu mengolah suatu struktur yang ada ke dalam suatu struktur baru yang belum pernah diketahui sebelumnya.

Siswa dapat dikatakan berpikir kreatif apabila telah memenuhi empat aspek yaitu *Fluency, Originality, Flexibility, and Elaboration* (James C. Kaufman, Jonathan A. Plucker, 2008 : 17). *Fluency* yaitu kemampuan melahirkan suatu ide atau gagasan baru, *Originality*, yaitu kebenaran bahwa suatu ide atau gagasan baru tersebut merupakan asli tumbuh dari siswa bukan hasil mencontoh orang lain, sehingga dalam hal ini terdapat suatu keunikan dalam produk atau karya yang dihasilkan siswa. *Flexibility* merupakan keluwesan, artinya kemampuan siswa dalam berpikir bebas tanpa dipengaruhi apapun yang ada disekitarnya, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, memiliki banyak alternatif baru dalam memecahkan suatu masalah. *Elaboration*, yaitu kemampuan siswa dalam menguraikan suatu lebih rinci, termasuk mengembangkan dan menghubungkan antar ide atau gagasan sehingga suatu ide tersebut menjadi lebih menarik.

Namun pentingnya mengembangkan berpikir kreatif dalam pembelajaran belum banyak disadari, sehingga produktivitas dunia pendidikan masih belum benar-benar mendukung dikembangkannya kemampuan berpikir kreatif siswa, akibatnya *output* pendidikan tidak relevan dengan tantangan dan kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) abad 21. Sebagaimana potret yang digambarkan oleh Kemendikbud (2016) bahwa kemampuan dalam pemahaman informasi yang kompleks, teoretis, analitis, problem solving, pemakaian alat, prosedur pemecahan masalah, serta proses investigasi atau penyelidikan pada peserta didik Indonesia masih rendah, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia terutama di sekolah dasar belum mengoptimalkan kegiatan yang membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti pemecahan masalah, metakognisi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

Kenyataan tersebut juga dibuktikan dari hasil observasi dilakukan pada awal bulan Januari 2018 disalah satu sekolah dasar di Jakarta Timur, hasil observasi pada pembelajaran muatan IPS menunjukkan bahwa 82% siswa belum mampu memunculkan ide-ide baru dan gagasan secara kreatif ketika guru memberikan soal studi kasus sosial, seluruh siswa masih bergantung pada bimbingan guru sehingga tidak mampu berpikir *out of the box*, 85% dari mereka juga masih kaku dalam berdiskusi dengan teman-teman di kelas, juga merasa kesulitan untuk mengungkan ide dan pandangannya, ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya atau menanggapi suatu pendapat seluruh siswa hanya terdiam dan tidak ada yang mengungkapkan ide atau gagasannya. Berdasarkan gambaran tersebut, maka tergambar jelas rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, oleh karena itu diperlukan suatu strategi yang tepat yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat mawadahi munculnya gagasan dan ide-ide baru dari siswa, strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kemampuan siswa untuk berpikir secara luas agar tercetus opini dari siswa sendiri.

Pembelajaran berbasis masalah atau dikenal dengan *Problem Based Learning (PBL)* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa di kelas. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Hagi, Kristen, and Wacana 2021) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yang selanjutnya berkorelasi signifikan dengan hasil belajar siswa. Melalui *Problem Based Learning* siswa akan diarahkan untuk memecahkan masalah secara mandiri sehingga dapat mewartakan kemampuan berpikir siswa untuk *out of the box*. Menurut Nurhadi (2009: 16) *Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Dengan mendesain pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning (PBL)*, siswa dapat mencari pemecahan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan autentik.

Problem-based learning is focused, experiential learning (minds-on, hands-on) organized around the investigation and resolution of messy, real-world problems (Torp & Sage, 2002: 15) Dikatakan bahwa pembelajaran berbasis investigasi dapat memfasilitasi digunakannya *hands-on* dan *minds-on* secara aktif, sehingga kemampuan siswa untuk berpikir dan aktif dalam mengeksplorasi suatu konsep dapat dikembangkan. Problem yang dihadirkan dapat melalui beragam media, terlebih di zaman era digital saat ini guru dapat memanfaatkan berita pada internet dan atau youtube untuk menyajikan masalah-masalah sosial yang terdapat di lingkungan siswa sesuai dengan tema pelajaran. *Problem based learning promotes students'active engagement with learning. Solving a PBL problem demands student participation. The teacher helps and advise but does not direct. Learning becomes the act of discovery as students examine the problem, research its background, analyze possible solutions, develop a proposal, and produce a final result* Deslisle (1996: 9). Guru dalam hal ini berperan membantu dan memberikan saran namun tidak diperkenankan untuk mendikte siswa, sehingga siswa dapat benar-benar menemukan sendiri solusi dari masalah yang disajikan. Artinya guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator di kelas saat pembelajaran *problem-based learning* dilaksanakan. Pada akhir kegiatan *problem solving* akan menjadi sebuah kebanggaan ketika siswa dapat menemukan suatu solusi dari masalah yang disajikan guru. Guru dalam hal ini harus memberikan apresiasi kepada siswa dan terus memberikan motivasi agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam memberikan ide-ide kreatif.

Kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa di kelas dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan pengalaman dan kebermaknaan dalam belajar, siswa tidak hanya diarahkan untuk menganalisis dan memahami suatu masalah namun juga memberikan sudut pandang dan solusi pemecahannya. Menurut (Duch, 2001: 201) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk "belajar bagaimana belajar", bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu: (1) siswa terlibat aktif dalam masalah yang penting secara sosial dan bermakna secara personal, (2) siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan beragam disiplin ilmu dalam memecahkan masalah, (3) masalah yang disajikan bersifat autentik dan ada di dalam kehidupan sehari-hari siswa, (4) siswa dapat menghasilkan sesuatu dan mempresentasikannya di depan teman-teman di kelas, (5) ada kerjasama antar siswa dalam suatu kelompok diskusi (Arends, 2012: 157). Selain itu, Sungur & Tekkaya (2006) juga menambahkan bahwa pembelajaran dengan model PBL guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran sebagai berikut: (1) siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (2) siswa dapat

memberikan respon dan terjalin diskusi yang interaktif (3) menggunakan beragam sumber belajar untuk memecahkan suatu topik yang disajikan.

Masalah yang diangkat dalam pembelajaran akan lebih bermakna ketika diangkat dari permasalahan nyata di masyarakat, yaitu masalah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat merefleksikan dirinya untuk turut memberikan solusi pemecahan masalah tersebut. *Incorporating the principals of contextual teaching helps to promote authentic learning and increases students' success by allowing them to make connections as they construct knowledge* (Hudson and Whisler 2007). Kontekstual dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya melalui objek dan masalah konkrit dengan menghubungkan pengalaman nyatanya dengan teori yang sedang dipelajari. *Contextual helps teachers connect content that students learn academically with realworld situations that usually students experience. This inspires students to make connections between the knowledge and their lives* (Hudson and Whisler 2007).

Melalui konten yang bersifat kontekstual, siswa belajar sesuai dengan keadaan kondisi sehari-hari atau yang disimulasikan dan familiar, sehingga pengetahuan yang didapat dari sekolah dapat diaplikasikan di tempat kerja, di rumah, bahkan di lingkungan masyarakatnya. (Sariningsih 2014) *Problem Based Learning* dengan mengangkat masalah yang kontekstual dapat membawa siswa untuk belajar menyelesaikan masalah dengan keadaan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat terpacu untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya dalam menyelesaikan masalah tersebut secara rasional dan realistis. Pembelajaran berbasis masalah merupakan "*adult learning strategy*" sehingga membiasakan siswa untuk mandiri dalam belajar, belajar bertanggungjawab menyelesaikan problem/masalah yang disajikan. (Shankar 2015).

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* dipresentasikan oleh Young (2003) sebagai berikut : 1) *presenting relevant and realistic problem*, 2) *generating possible solution*, 3) *researching these solution*, 4) *applying research to the problem*, 5) *reviewing and evaluating what was has been learned*, f) *putting it all together*. Selain itu ada metode yang dapat dibangun untuk membantu siswa dalam menganalisis masalah yaitu: 1) *clarify the concepts*; 2) *define the problem*; 3) *analyse the problem*; 4) *find the explanation*; 5) *formulate the learning objective*; 6) *search for further information*; and 7) *report and test new information*. (De Graaff and Kolmos 2003). Langkah pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* menurut (Shofiyah and Wulandari 2018) yaitu: (1) Membagi siswa kedalam grup yang berisi 5-8 siswa, (2) Siswa diberikan masalah yang otentik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, (3) Siswa berusaha memecahkannya dengan pengetahuan yang mereka miliki, dan sekaligus mencari informasi – informasi baru yang relevan untuk solusinya, (4) Siswa mengidentifikasi masalah tersebut, (5) Siswa membuat hipotesis, (6) Siswa mendaftar apa yang mereka perlukan dan mengeksplor kegiatan eksperimen apa yang mereka butuhkan. Selama dalam kegiatan kerja kelompok tersebut, siswa harus menyelesaikan tugasnya. Mereka harus mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Setelah itu, (7) Siswa harus membuat laporan, dan kemudian mempresentasikan kepada teman-teman yang lain. Jika ada masukan atau revisi, mereka harus memperbaikinya dan terakhir yaitu membuat kesimpulan apakah hipotesis yang telah mereka buat diterima atau ditolak

Peran guru dalam pembelajaran *Problem Based Learning* adalah memastikan bahwa siswa benar-benar mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan memecahkan masalah dengan kreatif sesuai dengan topik pembelajaran. Apabila disajikan dalam suatu diskusi kelompok, guru memastikan bahwa seluruh siswa berpartisipasi untuk menyampaikan gagasan dan solusi pemecahan masalah. Guru juga memastikan keberagaman sumber belajar yang digunakan oleh siswa, agar siswa

dapat terinspirasi dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya ketika memecahkan masalah.

Di dalam penelitian ini, masalah sosial yang diangkat yaitu muatan pelajaran IPS kompetensi dasar 4.2 Menganalisis perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia. Guru dalam hal ini menyajikan cuplikan berita pada YouTube yang ditampilkan pada *proyektor* tentang perubahan sosial budaya di lingkungan masyarakat yang seringkali dijumpai oleh siswa di dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa mengidentifikasi masalah yang disajikan, kemudian mengungkapkan ide dan gagasannya untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Langkah-langkah PBLCC yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Orientasi masalah berbasis konten kontekstual, (2) Mengidentifikasi masalah berbasis konten kontekstual, (3) Mengumpulkan informasi yang kontekstual, (4) Menghasilkan solusi yang kreatif, (5) Menentukan solusi yang tepat, (6) Mempresentasikan solusi.

Di dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran PBLCC dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cililitan 02 pada pembelajaran IPS?, (2) Apakah model pembelajaran PBLCC dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cililitan 02 pada pembelajaran IPS? Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran PBLCC dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cililitan 02 pada pembelajaran IPS, (2) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cililitan 02 dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran PBLCC.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti sebagai guru kelas sebagai pelaksana. Peneliti dibantu oleh dua orang observer yaitu guru kelas III dan guru kelas V di SDN Cililitan 02. Peneliti menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2013:137) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018 yang bertempat di SD Negeri Cililitan 02.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa, yaitu 11 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan studi dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas pembelajaran menggunakan PBLCC dalam pembelajaran IPS. Tes digunakan untuk menguji keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V dalam pembelajaran IPS setelah menerapkan model pembelajaran PBLCC. Soal tes disusun dengan mengacu pada indikator berpikir kreatif yang dikembangkan oleh (James C. Kaufman, Jonathan A. Plucker, 2008 : 17) yaitu: (1) *Fluency*, kemampuan siswa mencetuskan ide, jawaban, penyelesaian masalah, dan saran. (2) *Flexibility*, kemampuan siswa dalam mencari alternatif solusi permasalahan dan dapat memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda. (3) *Originality*, kemampuan siswa melahirkan ide yang baru dan unik out of the box. dan (4) *Elaboration*, kemampuan siswa memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan secara detail dan rinci. Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data perencanaan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan soal tes tertulis yang mencakup indikator kemampuan berpikir kreatif. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis data menurut Miles dan Huberman (2014) yang meliputi tahapan *data reduction*, *data display* dan *concluding drawing/verification*. Indikator kinerja penelitian baik dari segi proses oleh guru dan siswa maupun hasil

pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBLCC yaitu $\geq 85\%$. Indikator kinerja penelitian kemampuan berpikir kreatif yaitu $\geq 85\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan PBLCC dilaksanakan dengan langkah-langkah: (1) Orientasi masalah berbasis konten kontekstual, (2) Mengidentifikasi masalah berbasis konten kontekstual, (3) Mengumpulkan informasi yang kontekstual, (4) Menghasilkan solusi yang kreatif, (5) Menentukan solusi yang tepat, (6) Mempresentasikan solusi. Adapun hasil observasi pelaksanaan penerapan PBLCC selama tiga siklus ditampilkan dalam tabel 1:

Tabel 1. Hasil Observasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Contextual Content*

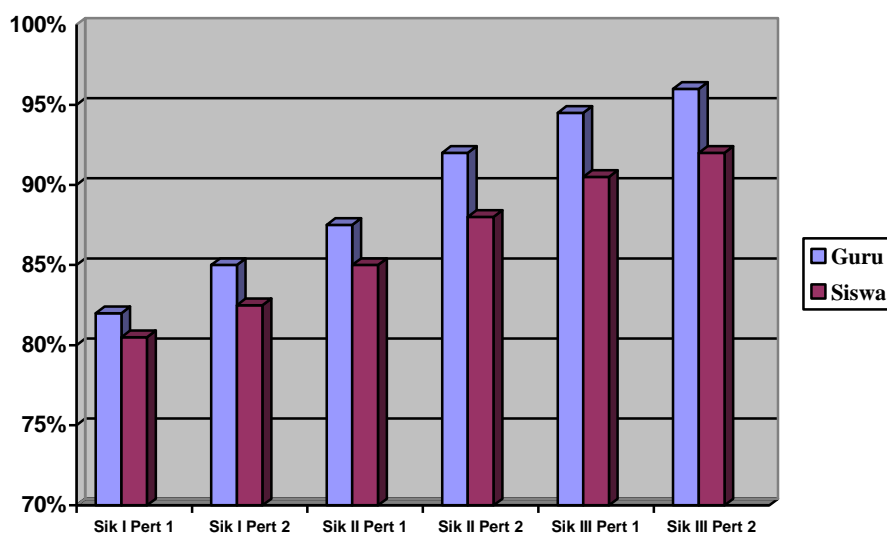
Siklus	Pert	Guru	Siswa
I	1	82%	80,5%
	2	85%	82,5%
II	1	87,5%	85%
	2	92%	88%
III	1	94,5%	90,5%
	2	96%	92%

Berdasarkan dari tabel 1 diketahui bahwa penerapan PBLCC mengalami peningkatan dan perbaikan pada setiap pertemuannya, selama dilakukan observasi dalam 3 siklus diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 guru sudah dapat menerapkan model pembelajaran PBLCC dengan cukup baik terbukti dengan presentase hasil observasi mencapai 82% dan pada siswa 80,5%, namun hasil tersebut belum mencapai presentase yang ditargetkan yaitu $\geq 85\%$, oleh karena itu hasil refleksi pada siklus 1 pertemuan 1 dijadikan sebagai bahan perbaikan agar pada pertemuan 2 lebih baik. Setelah memasuki pertemuan 2 dengan beberapa perbaikan, terbukti hasil observasi mengalami peningkatan yaitu pada guru menjadi 85% dan pada siswa menjadi 82,5%. Belum tercapainya target membuat peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada siklus yang ke-II, salah satu kendala yang dialami oleh guru dan siswa pada siklus I yaitu pada tahap mengidentifikasi masalah siswa masih kebingungan dan masih dibimbing oleh guru dalam menemukan masalah utama dalam studi kasus yang disajikan pada berita. Pada tahap akhir yaitu tahap presentasi, siswa masih kesulitan dan beberapa mahasiswa tidak percaya diri untuk mempresentasikan solusi yang telah mereka buat.

Siklus II juga dilaksanakan dalam dua pertemuan, pada pertemuan 1 hasil observasi guru terhadap penerapan PBLCC mencapai 87,5% dan pada siswa 85%, kedua hasil observasi tersebut telah mencapai target yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$, pada pertemuan ke-2 juga menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu 92% pada guru dan 88% pada siswa. Kendala yang masih dihadapi yaitu masih terdapat siswa yang membutuhkan bantuan temannya dalam mengidentifikasi masalah yang disajikan oleh guru.

Untuk lebih meyakinkan penelitian, peneliti melanjutkan pada siklus ke-III dengan mengimplementasikan PBLCC dan memperbaiki kendala-kendala yang dialami pada siklus I dan II, pada pertemuan 1 diketahui perolehan hasil observasi sebesar 94,5% pada guru dan 90,5% pada siswa. Dikuatkan lagi pada pertemuan 2 yaitu mencapai hasil 96% hasil observasi pada guru dan 92% hasil observasi pada siswa. Tercapainya target penelitian terkait penerapan PBLCC ini membuat peneliti memutuskan sampai dengan siklus III pertemuan 2 dengan memperoleh hasil yaitu terjadinya peningkatan penerapan PBLCC pada setiap siklusnya oleh guru maupun siswa.

Gambaran lebih jelas tentang peningkatan hasil observasi penerapan PBLCC dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Penerapan *Problem Based Learning* berbasis *Contextual Content*

PBLCC merupakan suatu pembelajaran yang berfokus pada pengalaman nyata melalui proses investigasi dan resolusi terhadap masalah-masalah dunia nyata yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Di dalam PBLCC siswa dilibatkan dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan. Langkah-langkah pembelajaran PBLCC dilaksanakan dengan mengembangkan langkah-langkah yang dikembangkan oleh (Torp and Sage 2002) yaitu: (1) Mempersiapkan siswa; (2) Menyajikan masalah; (3) Mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, apa yang perlu diketahui, dan tujuan dari ide-ide yang ada; (4) Mendefinisikan pernyataan masalah; (5) Mengumpulkan dan membagikan informasi; (6) Menghasilkan solusi yang mungkin; (7) Menentukan solusi yang sangat cocok; (8) Mempresentasikan solusi; dan (9) Tanya jawab tujuan masalah.

Karakteristik *Problem Based Learning* yaitu: (1) Pembelajaran bersifat mandiri, (2) Siswa berkelompok dan guru berperan sebagai fasilitator, (3) Semua kelompok berpartisipasi secara merata, (4) Terdapat kerja tim dalam pemecahan masalah, (5) Materi dari data, foto, artikel dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Masalah

tersebut dapat merangsang pemikiran siswa terlebih lagi ketika konten masalah tersebut relevan dengan kehidupan siswa sehingga siswa lebih antusias dalam menyelesaikannya (Ali 2019). Dengan demikian, dalam pembelajaran PBL guru berperan sebagai fasilitator siswa agar siswa dapat berperan dan berpartisipasi lebih di kelas dalam penyelesaian masalah. Guru dalam hal ini dapat memberikan bahan seperti data, foto, artikel, di dalam penelitian ini yang digunakan yaitu berita terkini yang kontekstual dijadikan sebagai bahan studi kasus yang harus diselesaikan oleh siswa dalam kelompok.

Selain hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diperoleh juga hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif siswa diidentifikasi melalui tes mencakup indikator: *Fluency, Originality, Flexibility, and Elaboration*

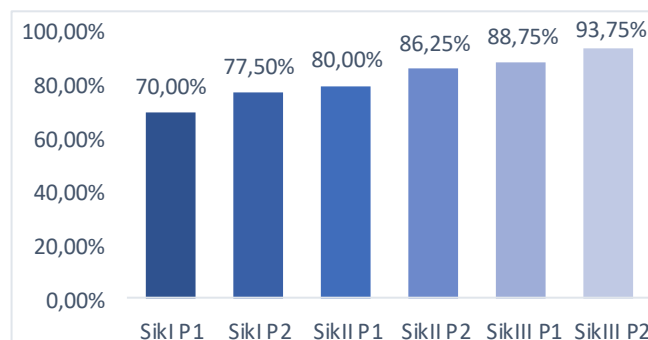
Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Siklus	Pert	Rata-Rata Skor Hasil Tes	Presentase
I	1	2,80	70%
	2	3,10	77,5%
II	1	3,20	80%
	2	3,45	86,25%
III	1	3,55	88,75%
	2	3,75	93,75%

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan model pembelajaran PBLCC mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Pada siklus I pertemuan 1 skor rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 2,80 artinya baru mencapai presentase 70% , hasil tersebut menggambarkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum mencapai target penelitian yang diharapkan, pada pertemuan 2 kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu mencapai rata-rata skor hasil tes sebesar 3,10 artinya mencapai presentase 77,5%. Gambaran pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan *Fluency, Originality, Flexibility, and Elaboration* sudah terlihat pada siswa hanya belum optimal.

Pada siklus ke-II pertemuan 1 diketahui rata-rata presentase kemampuan berpikir kreatif siswa terus mengalami peningkatan dengan perolehan skor tes berpikir kreatif mencapai 3,20 dengan demikian mencapai presentase 80%. Pada pertemuan 2, skor rata-rata hasil tes mencapai 3,45 diperoleh presentase sebesar 86,25%. Untuk lebih menguatkan, peneliti kembali melanjutkan penelitian pada siklus III. Terlihat pada siklus III kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan, pada pertemuan 1 mencapai 3,55 dengan presentase 88,75% dan pada pertemuan II hingga mencapai skor rata-rata 3,75 dengan rata-rata skor 93,75% artinya target penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa $\geq 85\%$ sudah tercapai dengan sangat baik.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan diagram pada Gambar 2. Diketahui bahwa penerapan model pembelajaran PBLCC dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPS SDN Cililitan 02 Tahun Ajaran 2017/2018. Kilbane dan Milman (2014: 281) menjelaskan bahwa *An active learning model that allows students to learn and hone problem solving skills, develop competence with academic content standards, and realize the relevance of applying content area learning for practical purposes*. Artinya ketika *Problem Based Learning* dapat membangun kompetensi siswa secara akademik dan membangun keterampilan proses siswa melalui praktik langsung memecahkan suatu masalah relevan, sehingga memunculkan ide-ide kreatif dalam diri siswa, sehingga ketika siswa diberikan kesempatan untuk menemukan solusi sendiri secara langsung, maka kemampuan berpikir kreatif siswa akan berkembang dengan baik.

Indikator berpikir kreatif yang dikembangkan pada soal tes yaitu: (1) *Fluency*, merupakan kemampuan mencetuskan ide, jawaban, penyelesaian masalah, dan saran. (2) *Flexibility*, kemampuan siswa dalam mencari alternatif solusi permasalahan dan dapat memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda. (3) *Originality*, mampu melahirkan ide yang baru dan unik *out of the box*. dan (4) *Elaboration* yaitu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan secara detail dan rinci. *Creativity, broadly defined, extends beyond the intellectual domain. Sources of individual and developmental differences in creative performance include not only process aspects, but aspects of knowledge, thinking styles, personality, motivation and the environmental context in which the individual operates* (Sternberg 2003). Menurut domain kemampuan berpikir, kemampuan berpikir kreatif menduduki tingkatan tertinggi, sehingga untuk dapat mengoptimalkan berkembangnya berpikir kreatif siswa dibutuhkan desain pembelajaran yang dapat menstimulasi munculnya ide-ide dan gagasan baru yang *out of the box* dari siswa. Gagasan tersebut dapat muncul ketika otak siswa mampu menghubungkan konsep materi yang sedang dipelajari dengan pengalaman-pengalaman kontekstual siswa yang dilihat dan diamati dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PBLCC terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui stimulasi kegiatan siswa memecahkan masalah kontekstual secara aktif, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Widiarti, Riandi, and Usep 2018) bahwa terbukti pembelajaran berbasis masalah yang bersifat kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. PBL mengenalkan siswa terhadap masalah disekitar yang penting bagi siswa, sehingga dihadapkan pada situasi kehidupan nyata, mencoba membuat pernyataan terkait masalah dan memungkinkan munculnya berbagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian penelitian ini menguatkan penelitian-penelitian terdahulu bahwa implementasi PBL dapat mengasah munculnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menuntut siswa untuk lebih mampu mengembangkan pemecahan masalah keterampilan, menggunakan pemikiran tingkat tinggi, mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian melalui diskusi dan penelitian. Siswa dibujuk untuk menggunakan bahasa secara kreatif dan secara kolaboratif. Dalam menciptakan suasana belajar yang luar biasa, guru menekankan beberapa hal model seperti membuat tujuan pengajaran yang diklarifikasi, menekankan model yang mereka pilih sendiri untuk penggunaan bahasa di dalam dan di luar kelas (Pratiwi and Wuryandani 2020).

SIMPULAN

Penerapan PBLCC dilakukan dengan langkah-langkah: (1) Orientasi masalah, (2) Mengidentifikasi masalah, (3) Mengumpulkan informasi, (4) Menghasilkan solusi, (5) Menentukan solusi yang cocok, (6) Mempresentasikan solusi.

Hasil observasi penerapan model pembelajaran PBLCC yaitu: Pada siklus I pertemuan 1 hasil observasi guru dan siswa yaitu 82% dan 80,5%, pada pertemuan 2 mencapai 85% dan 82%. Siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan menjadi 87,5% dan 85%, pertemuan 2 mencapai 92% dan 88%. Siklus III pertemuan 1 94,5% dan 90,5%, pertemuan 2 96% dan 92%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dari segi guru dan siswa telah mencapai indikator target penelitian yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$.

Hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I pertemuan 1 presentase yang dihasilkan yaitu 70%, pertemuan 2 77,5%. Pada siklus II terus mengalami peningkatan, pertemuan 1 mencapai 80% dan pertemuan 2 sebesar 86,25%. Siklus III pertemuan 1 kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai presentase 88,75% dan pertemuan 2 hingga 93,75%. Artinya pembelajaran PBLCC terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada pembelajaran IPS pada SDN Cililitan 02 Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa lebih *out of the box* menciptakan ide-ide kreatif dalam pembelajaran. PBLCC dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, Rizal, and Asep Kurnia Jayadinata. 2016. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA." 1.
- Ali, Sheeba Sardar. 2019. "Problem Based Learning : A Student-Centered Approach." 12(5): 73–78.
- Arends, Richard L. 2012. *Learning to Teach*. New York: Mc Graw Hill.
- Duch, J Barbara. 2001. *The Power Of Problem Based Learning*. Virginia: Sterling.
- De Graaff, Erik, and Anette Kolmos. 2003. "Characteristics of Problem-Based Learning." *International Journal of Engineering Education* 19(5): 657–62.
- Hagi, Nanda Afrita, Universitas Kristen, and Satya Wacana. 2021. "Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Abstrak." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(2): 463–71.
- Herianingtyas, Nur Luthfi, and Ruri Eko Harmawati. 2017. "Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Sains Melalui Discovery Learning

- Berwawasan Lingkungan.” In *Prosiding SNPBS*, <https://scholar.google.com/scholar?cluster=5627835601199976685&hl=en&oi=scholar>.
- Hudson, Clemente Charles, and Vesta R. Whisler. 2007. “Contextual Teaching and Learning for Practitioners.” *IMSCI 2007 - International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics, Proceedings* 2(4): 228–32.
- James C. Kaufman, Jonathan A. Plucker, John Baer. 2008. *Essentials of Creativity Assessment*. Hoboken: Jhon Willey & Sons, Inc.
- Johnson, Elaine B. 2017. *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan Dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Pratiwi, Vinni Dini, and Wuri Wuryandani. 2020. “Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education.” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 9(3): 401.
- Sariningsih, Ratna. 2014. “Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp.” *Infinity Journal* 3(2): 150.
- Shofiyah, Noly, and Fitria Eka Wulandari. 2018. “Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 3(1): 33.
- Soliman, Shaker Abdel Hamid. 2012. *System and Creative Thinking*. Charleston: Nabu Press.
- Sternberg, Robert J. 2003. “Creative Thinking in the Classroom.” *International Journal of Phytoremediation* 47(3): 325–38.
- Sungur, S, and C Tekkaya. 2006. “Effects of Problem-Based Learning and Traditional Instruction on Self-Regulated Learning, 99(5), 307–317.” *Educational Research* 99(5): 307–17.
- Torp, Linda, and Sara Sage. 2002. *Problems as Possibilities: Problem-Based Learning for K-16 Education (2nd Ed.)*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- View, Reveiw Article, Pharmacovigilance View, and Ravi Shankar. 2015. “Problem-Based Learning - A Review.” (January).
- Widiarti, Wiwi, Riandi, and Soetisna Usep. 2018. “Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Siswa.” *Wahana Pendidikan* 5(06): 50–53.
- Young, J.C. 2003. “Utilizing Problem Based Learning Assignmnet to Reduce Healt Risk Behaviors.” *American Journal of Health Education* 34(5): 294.