



Penggunaan Model *Problem Based Learning* sebagai Upaya Peningkatan *Creative Thinking* pada Mata Kuliah Seminar Isu Terkini PAUD Berorientasi Kompetensi 4C Abad 21

Delrefi¹, Zahratul Qalbi^{2*}, Rafhi Febryan Putera³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Bengkulu^{1,2}, Universitas Negeri Padang³
e-mail : delrefi@unib.ac.id¹, zahratulqalbi@unib.ac.id²

Abstrak

Rendahnya kemampuan *creative thinking* mahasiswa di kelas membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal, maka dari itu perlu peningkatan *creative thinking* pada mahasiswa dengan menggunakan *Problem Based Learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai upaya peningkatan *creative thinking* pada mata kuliah Seminar Isu Terkini PAUD Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Bengkulu. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan sampel 36 orang mahasiswa. Hasil dari penelitian menunjukkan *creative thinking* awal mahasiswa berada pada persentase 22,3% untuk kategori sangat baik dan baik, dan setelah dilakukan *treatment* dengan *Problem Based Learning* terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi 30,5% untuk kategori sangat baik dan baik dan terus meningkat menjadi 52,8 % untuk kategori sangat baik dan baik pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan *creative thinking* mahasiswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, creative thinking, Isu PAUD*

Abstract

The low creative thinking ability of students in the classroom makes the learning process less than optimal, therefore it is necessary to increase creative thinking in students by using Problem Based Learning. The purpose of this study was to find out how to apply the Problem Based Learning learning model as an effort to improve creative thinking in the "Seminar Isu Terkini PAUD" course, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, FKIP Bengkulu University. The method used is classroom action research with a sample of 36 students. The results of the study showed that students' initial creative thinking was at a percentage of 22.3% for the very good and good category, and after treatment with Problem Based Learning there was an increase in cycle 1 to 30.5% for the very good and good category and continued to increase to 52.8% for the very good and good categories in the second cycle. Based on the results of this study, it can be concluded that the application of Problem Based Learning can improve students' creative thinking.

Keywords: *Problem Based Learning, creative thinking, early childhood education issues*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menjadi harapan baru di dunia pendidikan Indonesia yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Penyempurnaan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan Indonesia.

Menurut (Kemendikbud RI, 2014) penggunaan Kurikulum 2013 dapat menyeimbangkan antara *soft skills* dan *hards skills* dengan mengasah 3 aspek, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 edisi revisi menuntut mahasiswa untuk dapat cakap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*). Sistem pembelajaran dirancang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Zubaidah, 2018) menekankan bahwa kompetensi pada abad ke-21 berbasis pada 4C meliputi Berpikir Kritis (*critical thinking*), kerjasama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*).

Menghadapi era revolusi industri 4.0 bukan merupakan perkara mudah. Hal ini harus disongsong dengan mempersiapkan sumberdaya manusia yang dapat adaptif dengan tuntutan era revolusi industri 4.0. Peranan lembaga pendidikan termasuk di dalamnya perguruan tinggi, memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia, yaitu dengan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan sesuai tuntutan abad 21 (*learning and innovation skill*) di samping menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan bidang yang digeluti (Zubaidah, 2019) Salah satu aspek dari kompetensi abad 21 tersebut yaitu *Creative Thinking* juga harus ada dalam perkuliahan Seminar Isu terkini PAUD Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Mata kuliah Seminar Isu terkini PAUD merupakan matakuliah wajib mahasiswa semester tujuh, Mata Kuliah ini membekali dan memberi kompetensi mahasiswa dalam memahami isu-isu filosofis (Perennial) meliputi peran factor internal dan eksternal dalam pendidikan, sifat dasar manusia sebagai mahasiswa, pendidikan seksual pada anak, pemberian gadget, pembelajaran daring, *homeschooling*, *bullying or harrasment*, pendidikan karakter, pendidikan bagi kelompok marginal. Pembahasan dalam matakuliah.

Seminar Isu terkini PAUD menuntut mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam proses pemecahan masalah dalam isu-isu yang terjadi di bidang PAUD. Produk akhir mata kuliah Seminar Isu terkini PAUD adalah membuat media kreatif dalam menyampaikan ke orang tua dan guru terkait isu pendidikan AUD agar masyarakat memahami pentingnya perhatian khusus terhadap anak usia dini. Mahasiswa dituntut untuk berpikir kreatif karena kreativitas dalam proses belajar mengajar juga mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, guru yang kreatif dituntut membuat suatu media dalam bentuk alat peraga menarik dan multiguna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Creative Thinking setiap individu berbeda-beda, tergantung pada latihan yang sering dilakukan untuk mengembangkannya. Kenyataan yang ditemui pada mahasiswa semester tujuh PG-PAUD FKIP Universitas Bengkulu tahun ajaran 2020/2021 terlihat data nilai kreativitas siswa dalam membuat ide pemecahan masalah pendidikan AUD masih rendah, hal ini dikarenakan mahasiswa dalam mempelajari tentang Seminar Isu terkini PAUD mereka masih teoritis dan kurang mengembangkan kemampuan *Creative Thinking*, serta cenderung mengerjakan sesuatu yang umum yang belum memiliki *novelty*. Keantusiasan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan dosen masih terbatas secara teori

belum menunjukkan pengembangan yang sesuai dengan potensi serta kemampuan mereka. Selain itu, dalam proses perkuliahan beberapa mahasiswa yang masih sulit dalam bekerja secara berkelompok, mencoba mencari alternatif jawaban pemecahan masalah, memecahkan masalah ketika diajukan contoh suatu permasalahan nyata, Mengambil keputusan sebagai solusi yang tepat dari suatu permasalahan, bertukar ide-ide baru, maupun mewujudkan ide-ide kreatif tersebut dalam bentuk karya.

Berdasarkan kondisi diatas maka peneliti berkeinginan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam rangka perwujudan empat kompetensi yang diharapkan pada abad 21 yang salah satunya ada kemampuan berpikir kreatif. Dalam hal ini peneliti memilih model pembelajaran *problem based learning* (PBL) sebagai salah satu model yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata yang ditemui di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Menurut (Hmelo-Silver & Barrows, 2006) menyatakan bahwa masalah yang dimunculkan dalam pembelajaran PBL tidak memiliki jawaban yang tunggal, artinya para mahasiswa harus terlibat dalam eksplorasi dengan beberapa jalur solusi. Keterlibatan mahasiswa dalam PBL ini dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan Berpikir kritis dan Kreatif, karena pada pembelajaran PBL mahasiswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah. Pada kegiatan memecahkan masalah inilah mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan Berpikir Kreatif sebagai langkah memecahkan permasalahan yang dibahas serta dapat mengambil kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis permasalahan seperti *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan kecakapan Berpikir Kreatif. PBL signifikan dalam meningkatkan *Creative Thinking Skills*, termasuk Berpikir kritis (Şendağ & Ferhan Odabaşı, 2009). Potensi-potensi tersebut dapat digunakan sebagai dasar pemilihan PBL sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan *Creative Thinking*.

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan menggabungkan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. (Gunawan et al., 2016). Munandar mendefinisikan pengertian kreativitas dengan menggunakan pendekatan empat P, antara lain pendekatan pribadi, proses, produk, dan pendorong. (Munandar, 2012).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang bersifat kolaboratif. Menurut Uno (2012:41) "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan

baik, dan hasil belajar siswa meningkat” Penelitian ini berfokus pada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan *creative thinking* dengan penggunaan *problem based learning* adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) terhadap hasil yang telah dilakukan oleh mahasiswa serta menentukan tindak lanjut untuk langkah selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Semester IV Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Bengkulu yang mengambil matakuliah Seminar Isu PAUD. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dari bulan Juni s.d Desember 2021.

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIB Tahun ajaran 2021/2022. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 36 orang mahasiswa semester IV kelas A Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIB yang sedang mengambil matakuliah Seminar Isu PAUD.

Dari data penelitian yang dilakukan untuk hasil akhir analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai tahapan-tahapan diantaranya tahap pengenalan masalah. Kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan, mengidentifikasi permasalahan, menganalisa permasalahan secara mendalam dengan berpedoman pada teori- teori yang relevan. Tahap persiapan tindakan, kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan, penyusunan jadwal penelitian, penyusunan rencana pembelajaran, penyusunan soal. Tahap implementasi tindakan, kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan implementasi pelaksanaan dalam strategi siklus yang terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklusnya terdiri dari 4 tahapan *plan*, *act*, *observe*, dan *reflect*. Setiap siklus diulangi melalui konsep yang sama untuk memperkuat tindakan penelitian sehingga tingkat keberhasilan pelaksanaan tujuan penelitian pun menjadi lebih besar. Tahap pengamatan, kegiatan dalam tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang menjalankan kegiatan belajar mengajar di bawah bimbingan dosen. Pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh melalui observasi dan tes. Tahap penyusunan laporan, pada tahapan ini, peneliti melakukan penyusunan laporan penelitian didasarkan pada semua kegiatan yang telah dijalankan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan data yang terkait dengan aktivitas kemampuan *creative thinking* mahasiswa dengan menggunakan model Problem Based Learning. Sumber datanya adalah: a) lembaran observasi, berupa catatan pengamatan untuk mengamati kemampuan *creative thinking* mahasiswa dalam interaksi pembelajaran matakuliah Seminar Isu PAUD yang disesuaikan dengan indikator yang ditetapkan pada setiap siklus dalam proses pembelajaran. b) tes, digunakan sebagai sumber yang sangat penting dalam penelitian karena tes merupakan catatan tertulis tentang apa yang dipahami dan dipikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi data. adapun tes yang diberikan adalah berupa soal pilihan ganda yang terkait dengan mata kuliah neurosains.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, menghitung frekuensi, dan persentase yang disajikan dengan tabel dan grafik. Kategori pada data akan disesuaikan dengan persentase yang ada.

$$X = \frac{\epsilon X}{\epsilon X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

X = nilai yang dicari dalam persen
 ϵX = Jumlah nilai mahasiswa
 ϵX_{maks} = Jumlah skor total

Tabel 1. Kategori Penilaian (Cresswel, 2014)

| No | Persentasi | Katagori |
|----|------------|---------------|
| 1 | 80% - 100% | Sangat Baik |
| 2 | 70% - 79% | Baik |
| 3 | 60% - 69% | Cukup |
| 4 | 45% - 59% | Kurang |
| 5 | 0% - 44% | Kurang sekali |

HASIL DAN PEMBAHASAN

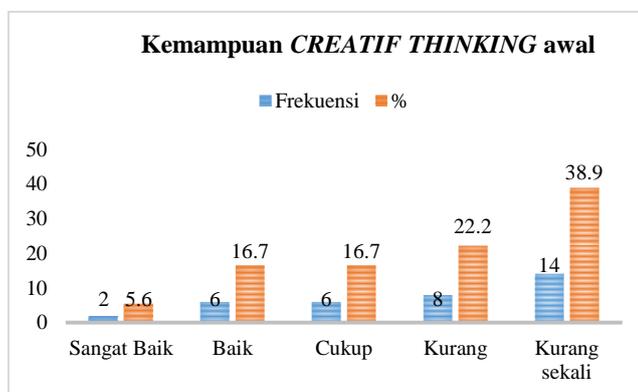
Berdasarkan pengamatan awal dan diskusi dengan tim dosen pengampu mata kuliah Seminar isu Paud diperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran di kelas pada mahasiswa semester VII. Materi dalam mata kuliah Seminar isu Paud disampaikan oleh dosen dengan menggunakan metode pembelajaran aktif dan memanfaatkan media online yaitu aplikasi *zoom*. Penerapan metode ini belum optimal untuk meningkatkan *Creative Thinking* mahasiswa karena pada umumnya para dosen masih menggunakan metode ceramah secara satu arah.

Dari observasi awal terlihat bahwa mahasiswa masih kurang mampu untuk memberikan contoh kasus di dalam pendidikan anak usia dini dan di masyarakat, mahasiswa juga kurang bergairah dalam perkuliahan, malu bertanya dan mengungkapkan pendapat masing-masing individu dan kurangnya minat mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen. Apabila diadakan kuliah dengan tatap maya *zoom*, mahasiswa hanya mendengarkan saja, tidak muncul pertanyaan selama proses kuliah dan ketika ditanya oleh dosen tidak ada yang berbicara. Kondisi ini menunjukkan kurangnya *Creative Thinking* mahasiswa khususnya pada mata kuliah Seminar isu Paud.

Berdasarkan kondisi dan data awal tersebut diperlukan adanya tindakan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi untuk meningkatkan *Creative Thinking* mahasiswa. Langkah yang diambil dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model *problem based learning* yang diharapkan dapat meningkatkan peran aktif mahasiswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan *Creative Thinking*.

Hasil dan luaran dari kegiatan di bawah ini yang telah dilaksanakan pada hari Jumat Tanggal 22 Oktober 2021 sampai dengan 19 November 2021. Data penelitian diperoleh berdasarkan instrumen yang telah diberikan pada mahasiswa semester 7 kelas A sebanyak 36 orang mahasiswa.

Berikut ini adalah hasil observasi awal mengenai *Creative Thinking* mahasiswa pada perkuliahan Seminar isu Paud.



Gambar 1 Diagram Hasil Tes *Creative Thinking* Awal

Hasil Penelitian Siklus I

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus I peneliti menyampaikan materi mengenai konsep "Pemberian Gadget pada Anak". Dalam tahapan ini peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* untuk meningkatkan *Creative Thinking*. Materi ajar yang digunakan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan pada mahasiswa tentang materi tersebut

2. Pelaksanaan (*Acting*)

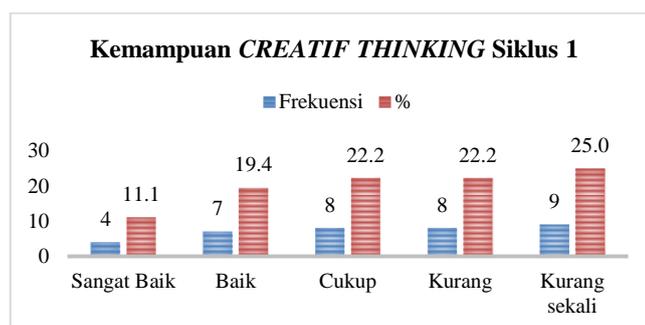
Pada tahap pelaksanaan pada fase penelitian tindakan kelas ini peneliti memulai materi dengan memberikan form tugas untuk melihat masalah yang ada di sekolah maupun dilingkungan tentang isu perenial terkait pendidikan anak usia dini. Kemudian memetakan isu-isu penting untuk dibahas dalam perkuliahan. Peneliti juga memberikan apersepsi sebagai upaya untuk memberikan rangsangan kepada mahasiswa agar lebih siap dalam mengikuti perkuliahan. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, peneliti menyampaikan salah satu topic yang ditemukan mahasiswa yaitu topik mengenai konsep pemberian gadget pada anak selama 15 menit. Penjelasan peneliti ini diharapkan dapat merangsang kepekaan siswa terhadap masalah yang menjadi materi perkuliahan. Pada kegiatan ini, peneliti menyampaikan skenario pembelajaran mengenai pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah, yakni dengan memberikan tugas membuat resume tentang materi konsep pemberian gadget pada anak, lalu membuat sebuah peta konsep

mengenai materi konsep pemberian gadget pada anak yang telah dipelajari yang dikumpulkan melalui aplikasi *google classroom*.

Kemudian pertemuan berikutnya mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya membuat resume dan peta konsep mengenai konsep pemberian gadget dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Pada 30 menit terakhir dilakukan diskusi dan tanya jawab tentang materi yang telah dibahas sebelumnya. Selama proses perkuliahan tentang materi konsep pemberian gadget diharapkan mahasiswa mengembangkan *Creative Thinking*.

3. Pengamatan (*Observing*)

Selama siklus I berlangsung peneliti mengamati *Creative Thinking* terhadap mahasiswa. Berdasarkan hasil diskusi yang ditulis di lembar kerja diskusi dan selama pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa *Creative Thinking* mahasiswa termasuk dalam kategori kurang sekali dengan persentase 25%, kurang dengan persentase 22,2%, cukup dengan persentase 22,2%, baik dengan persentase 19,4%, dan kategori sangat baik dengan persentase 11,1%. Berikut ini adalah hasil observasi pada siklus I mengenai *Creative Thinking* mahasiswa pada perkuliahan Seminar isu Paud:



Gambar 2. Diagram Klasifikasi *Creative Thinking* Siklus I

4. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan indikator yang telah ditentukan, *Creative Thinking* mahasiswa selama perkuliahan perlu ditingkatkan karena termasuk dalam kategori kurang sekali dengan persentase 25%, kurang dengan persentase 22,2%, cukup dengan persentase 22,2%, baik dengan persentase 19,4%, dan kategori sangat baik dengan persentase 11,1%. Oleh karena itu, peneliti merencanakan tindakan berikut pada siklus II karena pada siklus I belum mencapai target yang ditentukan sesuai dengan indikator tersedia.

Hasil Penelitian Siklus II

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II sama dengan proses pada siklus I meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus II peneliti menyampaikan materi mengenai "Pendidikan Seksual pada anak". Dalam tahapan ini peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* untuk meningkatkan *Creative Thinking*. Materi ajar

yang digunakan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan pada mahasiswa tentang materi tersebut.

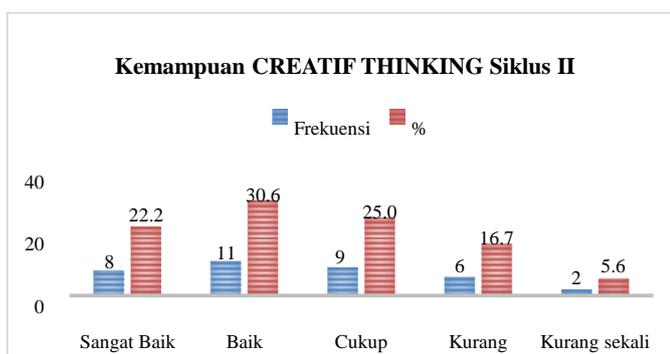
2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan pada fase penelitian tindakan kelas ini peneliti memulai materi dengan memberikan apersepsi sebagai upaya untuk memberikan rangsangan kepada mahasiswa agar lebih siap dalam mengikuti perkuliahan. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, peneliti menyampaikan topik mengenai pendidikan seksual pada anak selama 15 menit. Penjelasan peneliti ini diharapkan dapat merangsang kepekaan siswa terhadap masalah yang menjadi materi perkuliahan. Pada kegiatan ini, peneliti menyampaikan skenario pembelajaran mengenai pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah, yakni dengan memberikan tugas membuat media kreatif tentang salah satu materi isu pendidikan Paud yaitu poster, lalu membuat sebuah buku saku terkait salah satu materi yang telah dipilih dari masalah yang ditemukan mahasiswa di lapangan. Poster dan buku saku dikumpulkan melalui aplikasi *google classroom*.

Kemudian pertemuan berikutnya mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya membuat poster dan buku saku dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Pada 30 menit terakhir dilakukan diskusi dan tanya jawab tentang materi yang telah dibahas sebelumnya. Selama proses perkuliahan tentang materi Seminar isu Paud diharapkan mahasiswa mengembangkan *Creative Thinking*.

3. Pengamatan (*Observing*)

Selama siklus II berlangsung peneliti mengamati *Creative Thinking* terhadap mahasiswa. Berdasarkan hasil diskusi yang ditulis di lembar kerja diskusi dan selama pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa *Creative Thinking* mahasiswa termasuk dalam kategori kurang sekali dengan persentase 5,6%, kurang dengan persentase 16,7%, cukup dengan persentase 25%, baik dengan persentase 30,6%, dan kategori sangat baik dengan persentase 22,2%. Berikut ini adalah hasil observasi pada siklus II mengenai *Creative Thinking* mahasiswa pada perkuliahan Seminar isu Paud.



Gambar 4.7 Diagram Klasifikasi *Creative Thinking* Siklus II

4. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II diperoleh analisis data yang nyata bahwa setelah adanya pembelajaran menggunakan model *Problem*

Based Learning terlihat adanya suatu peningkatan *Creative Thinking* pada mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi *Problem based learning* pada tahapan awal diperoleh data bahwa bahwa *Creative Thinking* mahasiswa termasuk dalam kategori kurang sekali dengan persentase 38,9%, kurang dengan persentase 22,2%, cukup dengan persentase 16,7%, baik dengan persentase 16,7%, dan kategori sangat baik dengan persentase 5,6%. Pada tahapan tersebut peneliti belum memberdayakan pertanyaan provokatif guna memancing *Creative Thinking* mahasiswa selain itu perkuliahan masih *teacher centered* sehingga mahasiswa menjadi pasif.

Berdasarkan refleksi tindakan pembelajaran bersama peneliti dan *observer*, peneliti dapat meningkatkan persentase pencapaian pembelajaran siklus berikutnya, peneliti sudah melakukan semua indikator *Problem based learning* sehingga terdapat peningkatan persentase mahasiswa dalam kategori kurang sekali dengan persentase 5,6%, kurang dengan persentase 16,7%, cukup dengan persentase 25%, baik dengan persentase 30,6%, dan kategori sangat baik dengan persentase 22,2%. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arends & Kilcher, 2010) mengemukakan PBL membantu perkembangan siswa dalam berpikir dan memecahkan masalah, mempelajari peranan orang dewasa dan kemampuan bersosialisasi, serta kemampuan untuk belajar mandiri.

Peningkatan ini disebabkan karena sebelum memasuki siklus II mahasiswa sudah memiliki pengalaman dan kemampuan awal yang diperoleh pada siklus I. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II dapat dilihat bahwa dengan model *Problem based learning* dalam proses pembelajaran, mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan *Creative Thinking*.

Model *problem based learning* dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya, yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif (Purnamaningrum, dkk., 2012). Ada hubungan antara pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif karena berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika memunculkan suatu ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan. PBL diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014). Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, model *problem based learning* juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan PBL akan melibatkan seluruh siswa dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, melatih keterampilan memecahkan masalah dan meningkatkan penguasaan materi pembelajaran. Melalui model PBL, hasil belajar kognitif akan meningkat seperti kemampuan mengetahui, memahami, mengevaluasi, menginterpretasikan suatu objek tertentu dari pengindraannya (Mardiana, Irawati, & Sueb, 2016).

Hal inilah juga yang dapat dicermati dalam penelitian ini bahwa setelah dosen menggunakan model *Problem based learning* ini respon mahasiswa dan juga suasana perkuliahan menjadi lebih kondusif sehingga mendukung

peningkatan *Creative Thinking* juga dilihat dari siklus penelitian khususnya siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan *Creative Thinking* mahasiswa pada mata kuliah Seminar isu Paud Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata presentase *Creative Thinking* yang diobservasi pada siklus I sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan saran bahwa perlu kiranya mencoba menggunakan model pembelajaran lainnya seperti *problem posing* maupun *problem solving* dan dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* guna meningkatkan *Creative Thinking* mahasiswa hendaknya mempertimbangkan kesesuaian materi, karena dibutuhkan waktu yang relatif panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I., & Kilcher, A. (2010). Teaching for student learning: Becoming an accomplished teacher. In *Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher*. <https://doi.org/10.4324/9780203866771>
- Gunawan, I., Suraya, S. N., & Tryanasari, D. (2016). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kritis Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Konsep Sains li Prodi Pgsd Ikip Pgri Madiun. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.304>
- Hamzah B. Uno. (2012). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Kemendikbud. 2014. Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mardiana., Irawati, M. H., & Sueb. (2016). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Sikap Peduli Lingkungan. Prosiding Seminar Nasional II (156–167). Malang: Pusat Studi Lingkungan dan Kependudukan (PSLK) Universitas Muhammadiyah Malang.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. In *Kreativitas dan Keberbakatan* Şendağ, S., & Ferhan Odabaşı, H. (2009). Effects of an online problem based learning course on content knowledge acquisition and critical thinking skills. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.01.008>
- Purnamaningrum, A., Dwiastuti, S., Probosari, R. M., & Noviawati. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Pendidikan Biologi*, 4 (3), 39–51
- Utomo, T., Wahyuni, D., & Hariyadi, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal

SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013).
Jurnal Edukasi, 1 (1), 5–9.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk
Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. 2nd Science Education National
Conference.