

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (*PROBLEM BASED LEARNING*) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

**Annur Fitri Hayati**

STKIP Aisyiyah Riau

**Khairi Murdy**

STKIP Aisyiyah Riau

*e-mail:* khairimurdy02@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Lembang Bandung. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent pretest-post test control group design*. Analisis data untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan SPSS versi 21 dengan statistik parametrik, uji perbedaan rata-rata (*paired samples t-test* dan *independent samples t-test*), *gain score* dan perhitungan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Berbasis Masalah (*problem based learning*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik dibanding metode Konvensional.

**Kata kunci :** Metode Pembelajaran, Berbasis Masalah (*problem based learning*), Berpikir Kreatif

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan zaman saat ini, namun hasil kualitas lulusan Indonesia saat ini masih rendah, terutama dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui penelitian dan survei yang dilakukan oleh lembaga internasional yang hasilnya menunjukkan bahwa kualitas siswa Indonesia terpuruk di bawah negara lainnya.

Rerata siswa Indonesia ini termasuk kategori "satu" (paling rendah, dengan skor 358 sampai 420). Hal ini menunjukkan kemampuan siswa-siswa di Indonesia dalam mengerjakan soal-soal

yang menuntut untuk berpikir tingkat tinggi masih rendah.

Pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan yang luas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berpikir kreatif (Abidin, 2014:8).

Sidharta & Anwar (2007) juga berpendapat bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh keterampilan dalam pemecahan masalah akan mewujudkan pengembangan kemampuan berpikir. Keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat di butuhkan untuk bisa menjalani suatu proses berpikir yang berkualitas. Berpikir tingkat tinggi meliputi pemecahan

masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

Sehubungan dengan ini maka pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas siswa agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara.

Kemampuan berpikir kreatif yang dapat mewujudkan kreativitas sungguh sangat penting dan diperlukan bangsa saat ini dalam rangka mewujudkan kehidupan masyarakat yang lebih baik mampu menciptakan penemuan-penemuan baru dari hasil sumbangan pemikiran kreatifnya. Kemampuan berpikir seperti kemampuan berpikir kreatif menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan.

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 2003:138). Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi atau berupa kemampuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan .

Berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif asli dan pemecahan masalah proses yang memungkinkan individu untuk menggunakan kecerdasan mereka dengan cara yang unik dan diarahkan datang dengan produk. Pendapat lain, Torrance (dalam Fasko,

2001 : 320 ) menyatakan “...when creative learning occurs, such as improved motivation, alertness, curiosity, concentration, and achievement. Thus, creative teaching can enhance learning”. Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang paling penting bagi siswa untuk memperoleh dan mengembangkan sejumlah konteks pembelajaran, memperkaya akuisisi pengetahuan dan keterampilan yang nantinya di perlukan dalam kehidupan profesional ( Waite & Bromfield, 2002 : 367).

Dasna & sutrisno (2007) menyatakan bahwa salah satu indikator rendahnya kualitas pendidikan siswa yaitu kurangnya kemampuan dalam memecahkan permasalahan kontekstual yang dihadapinya, siswa harus dilibatkan secara langsung pada kegiatan pembelajaran untuk melakukan pemecahan masalah. Aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan siswa akan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti mencoba melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan melakukan tes kemampuan berpikir kreatif. Soal berbentuk uraian berjumlah 4 soal. Setiap soal mewakili indikator berpikir kreatif. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini

**Tabel 1**  
**Pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif siswa**

Kelas	Jumlah siswa	Indikator Kemampuan berpikir Kreatif (%)				Rata-rata
		Berpikir luwes ( <i>flexible</i> )	Berpikir Lancar ( <i>fluency</i> )	Berpikir Orisinal ( <i>originality</i> )	Berpikir Terperinci ( <i>Elaborasi</i> )	
XI IIS 1	31	53,23	48,39	43,55	37,1	45,57
XI IIS 2	32	52,34	51,56	50,78	39,84	48,63
XI IIS 3	31	55,83	56,67	55	31,67	49,79
XI IIS 4	32	53,91	57,03	57,81	54,69	55,86
XI IIS 5	30	54,17	55,00	49,17	40,00	49,58

Sumber : Data Olahan 2015

Data yang ada di Tabel 1 menunjukkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa rata-rata di bawah 50%. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih rendah dan perlu ditingkatkan lagi. Setiap siswa memiliki sesuatu potensi untuk belajar kreatif. Kreatifitas yang dimiliki siswa ini dapat ditingkatkan dengan proses pembelajaran yang menekankan kepada bentuk kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Hasil-hasil penelitian Davis Scot dan Torannce (dalam Munandar 1984:37) menunjukkan bahwa kelancaran, kelenturan, keaslian (*originality*), kecakapan merinci, kecakapan memecahkan masalah majemuk, dan sikap berhubungan dengan kreativitas siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti beranggapan perlu adanya suatu solusi. Salah satu obat atau solusi untuk mengatasi masalah kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan lebih mengedepankan pengembangan kemampuan berpikir. Menurut Slameto (2003:92) guru harus menggunakan banyak metode pada waktu mengajar karena variasi metode mengakibatkan penyajian bahan pelajaran yang menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa dan kelas menjadi hidup.

Untuk mendorong kemampuan siswa untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah. Mulyasa (2013:131) metode dan strategi yang kondusif dengan implementasi kurikulum dan perlu dikembangkan adalah seperti metode *problem based learning*.

Penggunaan metode dan strategi tersebut diharapkan setiap siswa dapat

mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif.

Sesuai dengan penjabaran tersebut metode pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, kedua metode ini pembelajarannya menekankan kepada keterlibatan atau keaktifan siswa dalam pembelajarannya dan metode ini juga menekankan pada proses pemecahan masalah

Tan (2009: 5), berpendapat Kemampuan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa telah dilaporkan di berbagai negara di seluruh disiplin ilmu. Untuk memecahkan masalah dunia nyata, kita tidak perlu hanya berpikir logis, tetapi juga "ana-logis" berpikir, kemampuan untuk kreatif dan lateral mentransfer seluruh rangkaian ide menyeberang ke situasi lain. Dalam pemecahan masalah yang efektif, kita tidak hanya harus mampu menarik dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, tetapi kami juga harus sangat terampil dan fleksibel dalam menggunakan beragam cara berpikir, seperti melihat gambaran besar, menghasilkan baru dan ide-ide asing dan sudut pandang, serta memiliki rasa yang baik realitas dalam hal kendala keadaan, sumber daya, persepsi manusia, dan sebagainya.

Kesimpulan yang bisa diambil dari pendapat tersebut adalah bahwa metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa kepada. Metode ini menekankan kepada pembelajaran yang aktif dan mendorong pada kemampuan berpikir kreatif.

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi yang sangat kompleks dan mempunyai relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu jika mata pelajaran ekonomi hanya bersifat menghafal saja tentunya bagi siswa akan lebih sulit memahaminya (Yulianto dan Yulianto, 2006:143). Dengan menggunakan metode yang kreatif di harapkan kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas dengan siswa sebagai individu atau kelompok mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

**METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan

dalam suasana kelas normal yang sudah ada di SMAN 1 Lembang tanpa mengubah komposisi kelas yang sudah ada dan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa adanya penugasan random sehingga penelitian ini merupakan desain *Nonequivalent Pretest- Post test Control Group Design* yang merupakan desain penelitian eksperimen semu atau kuasi eksperimen (*quasi experiment*).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Berdasarkan hasil pengujian statistik deskriptif terhadap hasil *pretest* dan *post test* kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dengan perlakuan metode pembelajaran berbasis masalah di peroleh data sebagai berikut

**Tabel 2**  
**Deskriptif Statistik Kemampuan Berpikir Kreatif**  
**Kelas Eksperimen Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**

Kemampuan Berpikir Kreatif	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre test</i>	32	3	22	9,75	5,340
<i>Post test</i>	32	16	32	24,25	3,698

Sumber data: Data Olahan 2015

Berdasarkan Tabel 2 dapat di lihat hasil analisis data *pretest* dan *posttest* adalah nilai *means pretest* pada kelas eksperimen Metode Pembelajaran Berbasis Masalah adalah 9,75, nilai minimum 3, nilai maksimum 22, dengan standar deviasi 5,340. Sedangkan untuk

*post test* diperoleh *mean* sebesar 24,25, nilai minimum 16, nilai maksimum 32 dengan standar deviasi 3,698. Dari nilai *mean pretest* dan *post test* terlihat bahwa *mean post test* lebih tinggi dari pada *mean pretest*.

**Tabel 3**  
***Paired Samples Test* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen Metode Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**

Sumber Data	T	df	Sig.(2-tailed)
Pair 1 pre_pbl & post_pbl	-25,217	31	,000

Sumber data : Data Olahan 2015

Tabel 3 menunjukkan hasil olahan data olahan data menggunakan SPSS versi 21.0, dari tabel dapat dilihat  $t = -25,217$ ,  $df = 31$ , memberikan  $p\text{-value}(2\text{-tailed}) = 0,000$  lebih kecil dari  $0,05$ . hasil uji sangat signifikan, sehingga  $H_0$  ditolak. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum pembelajaran dengan menggunakan

metode tersebut. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan hasil perhitungan dari skor *pretest* dan *post test* maka diperoleh nilai rata-rata gain kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen yang ditabulasi pada tabel 4.

**Tabel 4**  
**N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen**  
**Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**

Data	Rata-rata Skor	Peningkatan	N-Gain	Indeks N-Gain	Interpretasi
<i>Pretest</i>	9,75	14,5	0,481	$g > 0,70$	Tinggi Sedang Rendah
<i>Post test</i>	24,25			$0,30 < g < 0,70$	
				$g \leq 0,30$	

Sumber Data : Data Olahan 2015

Dadi Tabel 4 dapat dilihat terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara sebelum dan sesudah menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada kelas eksperimen sebesar  $0,481$ . Jika dibandingkan dengan indeks gain  $0,30 < 0,481 < 0,70$  maka peningkatannya dikategorikan sedang. Berdasarkan N-Gain kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dengan menggunakan metode Pembelajaran

Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada kelas eksperimen dengan peningkatan dikategorikan sedang.

Berdasarkan hasil pengujian statistik terhadap hasil *pretest* dan *post test* ke mampuan berpikir kreatif kelas kontrol di peroleh data pada tabel 5.

**Tabel 5**  
**Deskriptif Statistik Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol**

Kemampuan Berpikir Kreatif	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre test</i>	31	10	23	16,58	3,170
<i>Post test</i>	31	20	31	25,90	3,048

Sumber data: Data Olahan 2015

Berdasarkan Tabel 5 dapat di lihat hasil analisis data *pretest* dan *posttest* adalah nilai *means pretest* pada kelas kontrol adalah 16,58, nilai minimum 10, nilai maksimum 23, dengan standar deviasi 3,170. Sedangkan untuk *post test*

diperoleh *mean* sebesar 25,90, nilai minimum 20 , nilai maksimum 31 dengan standar deviasi 3,048. Dari nilai *mean pretest* dan *post test* terlihat bahwa *mean post test* lebih tinggi dari pada *mean pretest*.

**Tabel 6**  
**Paired Samples Test Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol**

	T	df	Sig.(2-tailed)
Pair 1 pre_kontrol & post_kontrol	-24,489	30	,000

Sumber data : Data Olahan 2015

Tabel 6 menunjukkan hasil olahan data menggunakan SPSS versi 21.0, dari tabel dapat dilihat  $t = -24,489$ ,  $df = 30$ , memberikan  $p\text{-value}(2\text{-tailed}) = 0,000$  lebih kecil dari 0,05. Hasil uji sangat signifikan, sehingga  $H_0$  ditolak. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran menggunakan metode konvensional lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum pembelajaran dengan

menggunakan metode tersebut. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan dari skor *pretest* dan *post test* maka diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol yang ditabulasi pada tabel 7.

**Tabel 7**  
**N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol**

Data	Rata-rata Skor	Peningkatan	N-Gain	Indeks N-Gain	Interpretasi
<i>Pretest</i>	16,581	9,323	0,401	$g > 0,70$	Tinggi
<i>Post test</i>	25,903			$0,30 < g < 0,70$	Sedang
				$g \leq 0,30$	Rendah

Sumber Data : Data Olahan 2015

Dadi Tabel 7 dapat dilihat terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional (ceramah) pada kelas kontrol sebesar 0,401. Jika dibandingkan dengan indeks gain  $0,30 < g < 0,70$  maka peningkatannya dikategorikan sedang. Berdasarkan N-

Gain kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional (ceramah) pada kelas kontrol dengan peningkatan dikategorikan sedang.

**Tabel 8**  
**Independent Samples Test Kemampuan Berpikir Kreatif**  
**Kelas Eksperimen metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)**  
**dan Kelas Kontrol**

Data	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
	f	sig	t	Sig (2-tailed)
Gain_pbl_kontrol	1,922	0,171	4,021	0,000

Sumber data : Data Olahan 2015

Tabel 8 merupakan hasil olahan data menggunakan SPSS versi 21.0. Dari tabel 4.27 diperoleh hasil uji Levene memberikan F hitung = 1,922 dan *p-value* (Sig) = 0,171 > 0,05, karena asumsi kesamaan varian terpenuhi maka digunakan *Equal variances assumed*. *T-test equality of means* diperoleh t hitung = 4,021, *p-value* (Sig.2 tailed) = 0,000 jauh lebih kecil dari 0,05. Hasil uji sangat signifikan, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sangat nyata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar dengan metode pembelajaran Konvensional (ceramah). Dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem*

*Based Learning*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Dan penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) lebih baik dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif di bandingkan dengan penggunaan metode konvensional (ceramah).

Untuk melihat seberapa besar pengaruh perlakuan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran ekonomi diketahui dengan perhitungan *effect size*. Perhitungan *effect size* pada data N-Gain kelas eksperimen dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dan kelas kontrol menggunakan SPSS versi 21, adapun hasilnya terdapat pada tabel 9.

**Tabel 9**  
**Hasil Uji Anova dan Eta**

	Anova Table						Measures of association	
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig	Eta	Eta Squared
gain_pbl_kontrol * kelas	Between Groups	0,101	1	0,101	16,167	0,000	0,458	0,210
	Whithin Groups	0,380	61	0,006				
	Total	0,481	62					

Sumber Data : Data Olahan 2015

Berdasarkan tabel 9 didapat nilai F hitung = 16,167 dan *p-value* (Sig.) = 0,000 lebih kecil dari 0,05, artinya bahwa perlakuan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sangat signifikan mempengaruhi Gain. Pengaruh perlakuan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran

## PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan berpikir siswa dapat dilihat dari hasil *pretest dan post test*. Hasil *means* dari *pretest dan post test* siswa adalah sebesar 9,75 dan 24, 25 dengan rata-rata peningkatan sebesar 14,5, jika dilihat dari nilai *Gain* peningkatannya sebesar 0,481, dimana peningkatannya dapat diinterpretasikan dalam kategori sedang. Dari data *pretest, post test* dan *Gain* ini dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Peningkatan kemampuan kreatif siswa dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sesuai dengan apa yang diharapkan. Metode ini mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah sesuai dengan yang disampaikan oleh Delisle (dalam Abidin 2014 : 159) yang menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan

ekonomi sebesar 0,210 ( $\eta^2 = 0,210$ ) yang termasuk dalam kategori sedang ( $0,10 < 0,210 \leq 0,24$ ), artinya variabilitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran ekonomi sebesar 21,0 % disebabkan oleh perlakuan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dan sisanya 79 % di pengaruhi oleh faktor lainnya

memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai pengaruh dari Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Pembelajaran dilakukan dengan langkah yaitu diawal pembelajaran guru menjelaskan tujuan awal pembelajaran kemudian memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat siswa sebelum memulai pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi sebelumnya dan melihat apakah mereka mampu melihat hubungan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. Langkah selanjutnya guru memberikan video pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan yaitu pasar modal dalam perekonomian. Setelah siswa memperhatikan video yang ditampilkan, guru mencoba merangsang siswa untuk memberikan pertanyaan atas video yang mereka lihat. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 atau 6 orang. Setiap kelompok mendapatkan permasalahan dalam bentuk LKS. Setiap kelompok diminta berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di LKS tersebut. Peran guru selama proses diskusi mengarahkan dan membimbing siswa untuk memecahkan masalah yang di berikan dan selalu aktif selama proses diskusi berlangsung. Guru juga memberikan bantuan jika diperlukan. Bantuan yang diberikan tidak diberikan secara langsung tetapi melalui pertanyaan-

pertanyaan yang menggiring siswa untuk berpikir. Hasil dari diskusi kelompok siswa di presentasikan diwakili oleh beberapa kelompok. Setelah presentasi hasil diskusi oleh kelompok, guru melakukan refleksi dan evaluasi dari hasil diskusi dan kemudian memberikan kesimpulan akhir.

Proses Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) menunjukkan metode ini berlandaskan kepada pandangan konstruktivisme yang memberikan implikasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat kepada guru, tetapi berpusat kepada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang berperan dalam membantu siswa dalam membangun pengetahuan siswa dan menyelesaikan permasalahan yang di berikan. Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya dari aktivitas yang dilakukannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) siswa di hadapkan pada masalah nyata yang di orientasikan pada masalah, mengorganisasikan dan membimbing siswa untuk belajar secara individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan kemudian menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dengan langkah-langkah ini siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terlihat ketika siswa mampu untuk memecahkan masalah yang diberikan, mengembangkan idenya secara "orisinal" lewat pemecahan-pemecahan masalah yang di lakukannya dan melalui hasil karya yang dimilikinya.

Pembentukan kelompok dan diskusi dalam menyelesaikan

permasalahan yang diberikan juga mampu mendorong siswa untuk berinteraksi dengan anggota kelompoknya ataupun dengan kelompok yang lain. Brook, S.L (2006:1) menyampaikan pembelajaran berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa untuk aktif belajar dengan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi dalam penyelesaian masalah.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (ceramah), hasil penelitian menunjukkan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini karena dalam Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) peran guru adalah sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa. Siswa di berikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya, mengemukakan ide-idenya, dan mengambil keputusan dalam memutuskan solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Dengan cara seperti ini selama proses pembelajaran siswa merasa lebih senang dan lebih memahami materi yang disampaikan, dan dengan adanya diskusi mereka juga memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya, bebas mengemukakan pendapatnya, dan lebih terbuka untuk bertanya baik kepada siswa yang lain ataupun kepada guru.

Menurut Johnson (2002:215) untuk dapat berpikir kreatif juga harus memperhatikan aktivitas mental seperti:

1. Mengajukan pertanyaan
2. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
3. Membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda
4. Menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas.

5. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda

6. Mendengarkan intuisi

Aktivitas-aktivitas tersebut dapat terlihat dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*)

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian adalah perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Perbedaan peningkatan tersebut dilihat dari perolehan gain skor *posttest*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) lebih tinggi dibanding metode Konvensional. Artinya penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) lebih berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Besarnya pengaruh metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 21% .

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka penelitian mengajukan saran atau merekomendasikan : (1) Penggunaan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dalam pembelajaran diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. (2) Dalam Penerapan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem*

*Based Learning*) sebaiknya mempelajari dan memahami langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki metode tersebut. Dalam konteks itu metode tersebut dapat diaplikasikan dengan harapan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. (3) Dalam implementasi pembelajaran ekonomi, metode Konvensional (Ceramah) masih sering digunakan karena mempunyai manfaat dalam proses meningkatkan mutu siswa. Akan tetapi metode konvensional (Ceramah) perlu di kombinasikan dengan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sehingga dapat memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan kemampuan kreatif siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus.(2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung.Revika Aditama
- Brooke, S. L. (2006). *Using the case method to teach online classes: Promoting Socratic dialogue and critical thinking skills*. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 18 (2), 142-149.
- Costa,AL & Bena Kallick.(2012). *Belajar dan Memimpin dengan "Kebiasaan Pikiran"*.Jakarta: Indeks
- Dasna dan Sutrisno. (2007). *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)*.tersedia [online]: <http://lubisgrafura.wordpress.com>.
- Drost, j.I.G.M. (2001). *Sekolah: mengajar atau mendidik?*yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Fasko Daniel. (2001). *Education and creativity*. Creativity Research Journal by 2000–2001, Vol. 13, Nos. 3 & 4, 317–327

- Munandar, Utami. (1984). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta:gramedia
- Munandar, Utami .(2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E.(2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Rosda
- Nana, Syaodih S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda
- OECD. (2014). *PISA 2012 Results in Focus What 15-year-olds know and what they can do with what they know*. OECD Publishing
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sidharta, A. & anwar, c (2007) . *Keterampilan Berpikir Kompleks*. Bandung :P4TK dirjen PMPTK depdiknas.
- Tan Oon-Seng.(2009). *Problem-based Learning and Creativity*. Singapore:Cangage Learning Asia Pte Ltd
- Yulianto, A. dan Yulianto, A. (2006). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) pada SMA Negeri 11 Semarang*. Jurnal Pendidikan Ekonomi No.1 Vol.2
- Waite S. & Bromfield C.(2002). *Promoting creative thinking through the use of ICT*.Graduate School of Arts and Education and Rolle School of Education. University of Plymouth. Journal of Computer Assisted Learning (2002) 18, 367-378s.