

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTU MEDIA KIT GAYA PADA MATERI IPA KELAS IV SD PAKINTELAN 02 SEMARANG

Aliya Rahmawati¹, Barokah Isdaryanti², Enggal Prasetya³

^{1,3} Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

^{2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Pakintelan 02 khususnya dalam Pembelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran khususnya dalam hal kreativitas dan hasil belajar melalui model *problem based learning* (PBL) berbantuan media kit gaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang melibatkan siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral dimana dilakukan 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Instrument tes berupa soal prasiklus dan non tes berupa lembar observasi untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dari hasil prasiklus dengan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 20% menjadi 60% dari data siklus I dan meningkat menjadi 90% dari data siklus II. Dilihat dari rata-rata skor kreativitas siswa pada siklus I mencapai 68 yang berarti belum mencapai nilai KKM, kemudian dilanjutkan perlakuan siklus II dan mendapatkan nilai rata-rata 86,75. Maka terjadi peningkatan kreatifitas dan hasil belajar kognitif siswa dari siklus 1 ke siklus II sebesar 18,75. Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: kreativitas belajar, problem based learning, media kit gaya

1. PENDAHULUAN

Peran pendidikan merupakan hal yang signifikan dan sentral, karena dengan adanya Pendidikan, kita diberikan peluang dan kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan potensi diri, mempelajari berbagai budaya dan teknologi khususnya Sejarah, tujuannya adalah agar dapat menghantarkan kita menjadi bangsa yang besar yang memiliki peradaban yang berbudaya. Pembelajaran IPA memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan penalaran dan kecerdasan emosional siswa. Sedangkan penalaran yang tinggi merupakan salah satu indikator dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Rustaman (2022) IPA adalah pengetahuan yang diperoleh dari pengumpulan data eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk mengasikkan suatu penjelasan tentang gejala alam yang dapat dipercaya. Selain peningkatan penguasaan materi pelajaran yang diberikan guru sekolah juga kemampuan perkembangan sosial serta kreativitas siswa, Hal ini sesuai dengan Beetlestone (Farida N, 2014; 11) yang menyatakan bahwa “kreatif” berarti melibatkan pengungkapan gagasan dan perasaan serta penggunaan berbagai macam cara untuk menemukan, mengeksplorasi, dan mencari kepastian untuk menyelesaikan suatu permasalahan’.

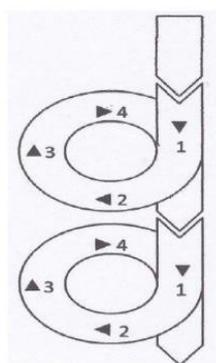
Hasil observasi peneliti menemukan bahwa pembelajaran IPA di SD hingga sekarang masih menerapkan *teacher centered* dengan sistem penyampaian yang berfokus pada guru, siswa cenderung kurang aktif dan berani dalam menyampaikan pendapatnya, kreativitas dan kemandiriannya kurang berkembang karena pengalaman yang didapat siswa dalam

proses pembelajaran sangat terbatas sehingga tidak dapat mengembangkan ketrampilan yang dimiliki khususnya kreativitas. Hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif mendengarkan penyajian guru, dan masih ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan dan gagasan. Beberapa siswa juga terlihat bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran. Kurangnya kemampuan siswa dalam berkreasi dan menemukan jawaban serta siswa hanya bersedia menjawab pertanyaan apabila dipaksa oleh guru. Berdasarkan masalah tersebut maka, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa saat proses belajar-mengajar. Guru sebaiknya membangkitkan kreativitas belajar siswa agar dapat berpartisipasi aktif dikelas. Salah satu cara untuk menciptakan kreativitas dan hasil belajar siswa saat proses belajar-mengajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Sani (2015: 127) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampainnya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengujikan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Dengan menggunakan model pembelajaran ini sangat bermanfaat karena dengan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat membuat siswa belajar melalui penyelesaian masalah dunia nyata (*real word problem*) secara terstruktur untuk membangun pengetahuan siswa. Model pembelajaran ini dirasa sangat tepat untuk diterapkan didalam proses pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPA.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi atau sering disebut *planning, acting, observing, dan reflecting*. Prosedur penelitian dengan PTK model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2010:131). Penelitian Tindakan Kelas atau PTK ini menggunakan desain dari Kemmis dan Taggart model siklus berulang dan berkelanjutan (spiral) yang berarti proses pembelajaran semakin lama semakin meningkatkan hasil belajarnya (Arikunto, 2006: 92). Penelitian diakhiri apabila siklus kedua sudah mengalami peningkatan prestasi belajar IPA yang ditandai dengan $\geq 70\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 69 (sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan). Apabila pada siklus kedua belum mengalami peningkatan sesuai kriteria keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya:



- Keterangan :
- Siklus I : 1. Perencanaan I
2. Tindakan I
3. Observasi I
4. Refleksi I
- Siklus II : 1. Revisi Rencana II
2. Tindakan II
3. Observasi II
4. Refleksi II

Gambar 1. Model Penelitian Kemmis & Mc Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Negeri

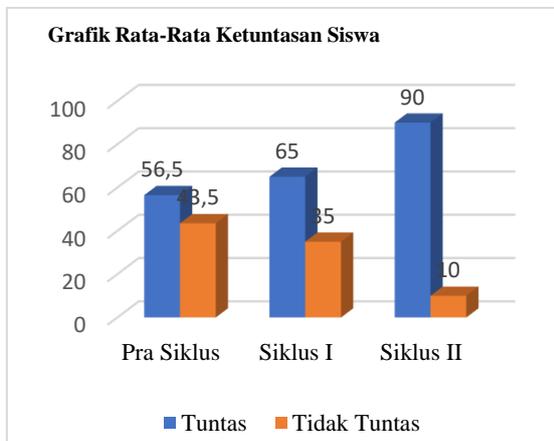
Pakintelan 02 Semarang tahun pelajaran 2023/2024. Peserta didik kelas IV SD Negeri Pakintelan 02 Semarang yang terdiri dari 9 siswa yang berjenis laki-laki dan 11 siswa yang berjenis perempuan. Semua peserta didik dalam keadaan normal dan tidak ada peserta didik yang berkebutuhan khusus dalam segi fisik. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah Kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa pada materi pengaruh gaya terhadap benda.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik tes & nontes disertai lembar observasi. Pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan 2 analisis yang pertama analisis ketuntasan kreativitas belajar siswa yaitu melihat peningkatan ketuntasan belajar siswa pada tahap siklus I dan tahap siklus II. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning untuk mengukur kreativitas belajar siswa dengan target persentase ketuntasan minimal adalah 70%. Data yang terkumpul kemudian di analisis menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

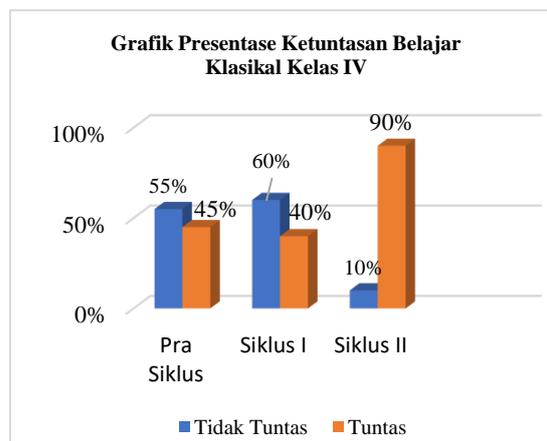
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Dapat diuraikan deskripsi sebelum tindakan dilakukan yaitu pada tahap prasiklus, dan deskripsi tindakan siklus I terdiri atas tahapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, kemudian dilakukan refleksi siklus I dan deskripsi siklus II siklus dua ini juga terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, kemudian dilanjutkan pada refleksi siklus II. Berikut adalah Grafik

persentase hasil prasiklus, siklus I dan II yang dipersentasikan melalui Gambar 1, 2 dan 3.



Gambar 2. Grafik rata-rata kelas siswa per siklus

Berdasarkan grafik Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV pada prasiklus dengan nilai rata-rata sebesar 56,5 predikat perlu adanya bimbingan dengan presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal memiliki ketuntasan sebesar 15% kategori sangat rendah. Maka diperlukan adanya solusi untuk menangani masalah tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan pembelajaran melalui penerapan model PBL dengan berbantuan media kit gaya. Pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 65 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu jika ketuntasan yang memperoleh nilai kurang dari ≥ 70 kurang dari 80%, sehingga penelitian akan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II ini diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 90 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90% hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan.



Gambar 3. Grafik persentase klasikal belajar siswa

Siklus 1

Pelaksanaan penelitian Pelaksanaan penelitian pada siklus I, menunjukkan bahwa terdapat perubahan kreativitas siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan, dengan ditunjukkan dari data tes yang dilakukan. Pada siklus I siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 68 dengan predikat kurang baik, sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa kelas IV sebesar 60% dengan kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 5,00 dan selisih presentase ketuntasan secara klasikal 60%. Penelitian ini akan dilanjutkan pada tahap siklus II dikarenakan masih terdapat 9 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal besar kemungkinan terjadi 9 siswa belum mencapai KKM dikarenakan terdapat kekurangan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya saat melakukan tahap permainan dan penerapan media KIT Gaya kurang adanya pembatasan waktu, sehingga waktu yang digunakan untuk mengerjakan soal evaluasi terbatas, di tengah pembelajaran musik tidak terdengar saat melakukan ice breaking, saat mengerjakan lembar kerja siswa, sebaiknya ditayangkan di layar LCD sehingga siswa tidak bertanya terus menerus, pembelajaran sebaiknya dilakukan di luar

kelas untuk bagian sintaks permainan yang dilakukan agar gerak akses siswa dalam mendemonstrasikan media Kit gaya tidak terbatas ruangnya, waktu pembelajaran yang melebihi batas dari waktu yang direncanakan, bacaan literasi soal terlalu panjang. Untuk mengatasi tersebut guru melakukan perbaikan yang dilakukan pada siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian penelitian pada siklus II, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan, dengan ditunjukkan dari data tes yang dilakukan. Pada siklus II siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 90 dengan predikat sangat baik, sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa kelas IV sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya dengan selisih rata-rata nilai dan presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 25 dan 30%. Dari data yang diperoleh penggunaan model PBL berbantuan media kit gaya dapat meningkat sesuai dengan tahapan siklus. Selain dari hasil tes yang dilakukan, penggunaan model PBL berbantuan media kit gaya siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan, merdeka, tidak tertekan, siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta siswa yang memiliki kemampuan rendah terbantu dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi karena melakukan tutor sebaya.

Pembelajaran dengan menggunakan Kit IPA, siswa langsung berhadapan dengan kondisi yang sebenarnya dan melakukan kegiatan untuk menemukan suatu konsep. Siswa yang menemukan masalah pembelajaran, siswa yang melakukan

kegiatan (percobaan) untuk menjawab permasalahan dan pada akhirnya siswa juga yang menyimpulkan. Guru hanya sebagai fasilitator yang mampu menggiring siswa berada pada jalur yang benar. Metode ini jelas disenangi oleh siswa karena siswa ditempatkan sebagai penentu dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Manobe Wardani dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Belajar IPA menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada siswa kelas 3 SD” penelitian yang dilakukan Wardani dan teman-temannya menghasilkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas dan hasil belajar melalui model PBL dalam meningkatkan kreativitas siswa (Manobe Wardani, 2022). Selain itu, sesuai penelitian yang dilakukan oleh Aslach, Zuyyinatul dan Sari yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Siswa dalam Model PBL terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalisari 01” bahwa terdapat peningkatan dalam kreativitas siswa menggunakan media kit gaya (Aslach, Zuyyinatul dan Sari, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa model problem based learning (PBL) berbantuan media kit gaya menunjukkan bahwa dapat meningkatkan kreativitas siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan penerapan pembelajaran melalui model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yang diperoleh dari hasil belajar kognitif persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 15% dari data pra siklus menjadi 60% dari data siklus I dan

meningkat menjadi 90% dari data siklus II. Sedangkan nilai rata-rata siswa sebesar 56,5 dari data pra siklus menjadi 68 dari data siklus I, kemudian dilanjutkan perlakuan siklus II dikarenakan masih terdapat 6 siswa yang nilainya di bawah KKM Muatan IPA kelas IV, dalam siklus II terdapat nilai rata-rata 90 sehingga penelitian dihentikan di siklus II karena persentase ketuntasan klasikal siswa sudah mencapai 90%.

2. Saran kepada guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih baik dan menyesuaikan gaya belajar atau kebutuhan belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan menyenangkan agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif.
3. Kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa merupakan unsur yang sangat penting untuk dikembangkan agar siswa dapat meningkatkan potensi dan bakat yang dimilikinya, contohnya dengan melakukan penerapan menggunakan model pembelajaran inovatif seperti model Problem based learning dalam melaksanakan pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan pembelajaran dapat dilakukan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan., 2015, Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013, Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gallagher (1995). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada siswa Kelas IV SDN 04 IX KOTO
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Hopkins, David.A. 2010. Teacher's Guide to Classroom Research. Philadelpia: Open University Press. hlm. 44.
- Idat Muqodas "Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar" Metodik Didaktik Vol. 9, No. 2, Januari 2015.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda). *Peka*, 6(2), 90-103.
- Kenedi, "Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP NEGERI 3 ROKAN IV KOTO" *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora* Vol. 3 No. 2, Juni 2017.
- Lilis Setiawan, Naniek Sulistya Wardani, Trifosa Intan Permana Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* Volume 8, No. 2, 2020 (163-171)
- Manobe, S. M. Wardani, K. W. "Peningkatan Kreativitas Belajar Ipa Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD" *Didaktika Dwija Indria*, Volume 6, Nomor 8, hlm. 159 - 171.
- Rustaman, N. 2005. Strategi Belajar Mengajar Biologi. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Selvina Salsabila & Siti Annisa Ramdhini
“Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar Pada Siswa SD Kelas III SDN Karang Tengah 7”
Volume 2, Nomor 1, Maret 2020.
- Serly Medianita Manobe1), Krisma Widi Wardani2) Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UKSW
- Suyanto. 2002. Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Refleksi Pengajaran. PMalang: UNM Program Pascasarjana Prodi Bahasa. Hlm. 2
- Wendi Muharianto, Kaswari, Tahmid Sabri
“Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Alam Sekitar dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD
- Yendra Mairoza, Dharmasraya Sabrin (2011) “Hubungan antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kendari. Prodi Ekonomi FKIP Universitas Haluoleo.
- Z. Aslach, Jupriyanto, Y. Sari (2020) “Pengaruh Kreatifitas Siswa dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalisari 01 “ Prodi PGSD FKIP Unissula Semarang, Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” Vol. VII No. 1 Januari 2020