



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN IPA KELAS V UPTD SD NEGERI 124385 JL. SAWI PEMATANGSIANTAR

Christin Malwin Samosir¹, Asister Fernando Siagian², Radode K. Simarmata³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: christinsamosir001@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 20-10-2024

Disetujui : 27-10-2024

Diterbitkan : 30-11-2024

Kata Kunci :

Model Pembelajaran Berbasis Masalah; Keterampilan Berpikir Kreatif.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas V UPTD SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental* dengan menggunakan design *one group pretest-posttest*, sampel penelitian ini 20 orang. Teknik pengumpulan data merupakan tes. Dengan melakukan *pretest* mendapat hasil rata-rata 57,25 lalu diberikan perlakuan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model inkuiri sehingga mendapat nilai *posttest* dengan nilai rata-rata 79,7. Dengan nilai yang didapatkan maka nilai *posttest* memiliki rata-rata lebih tinggi dari pada *pretest*. Setelah melakukan *posttest* maka peneliti melakukan uji *n-gain* sehingga mendapat nilai 46,456 dari tingkat kriteria nilai *n-gain* nilai tersebut dikatakan tinggi sehingga cukup efektif dilakukan saat proses pembelajaran. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas V UPTD SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar tahun ajaran 2024/2025.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 20-10-2024

Accepted : 27-10-2024

Publish : 30 -11-2024

Keywords:

Problem Based Learning Model;
Creative Thinking Skill.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the influence of the Problem Based Learning Model on Students' Creative Thinking Skills in the Class V Science Subject UPTD SD Negeri 124385 Jl. Pematangsiantar mustard greens. This research is a pre-experimental research using a one group pretest-posttest design, the sample of this research is 20 people. The data collection technique is a test. By carrying out the pretest, they got an average result of 57.25, then they were given treatment after being given treatment using the inquiry model, so they got a posttest score with an average score of 79.7. With the values obtained, the posttest scores have a higher average than the pretest. After carrying out the



posttest, the researcher carried out an n-gain test so that he got a score of 46.456 from the n-gain value criteria level. This value is said to be high so it is quite effective during the learning process. then H_o is rejected and H_a is accepted. This shows that it means that there is an influence of the problem-based learning model on students' creative thinking skills in the science learning subject class V UPTD SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar academic year 2024/2025.

PENDAHULUAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar merupakan program studi yang mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi guru di sekolah dasar dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk mengajar di tingkat SD. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah; 2019). Pendidikan akan tercapai apabila terdapat usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan harus mempersiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga generasi muda dapat mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan tolak ukur dalam menentukan kualitas manusia, kemajuan suatu bangsa serta kesiapan diri dalam mengikuti perkembangan teknologi di era globalisasi. Perkembangan teknologi saat ini akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan dituntut untuk terus-menerus mengadaptasikan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan standar pendidikan dan tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Untuk mewujudkan tujuan tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai dengan proses pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam diajarkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menekankan pada hasil belajar, kegiatan pembelajaran yang di maksud adalah agar terciptalah kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa, dalam suatu kegiatan pembelajaran tersebut. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menemukan sesuatu hal yang baru di alam, IPA menjadi mata pelajaran yang mampu membawa peserta didik untuk dapat berpikir kreatif serta dengan sekitarnya. Pada pembelajaran IPA menurut Hartati dkk (2020) Sebaiknya melibatkan siswa ke situasi dunia nyata untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran IPA. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa, guru harus inovatif dalam menciptakan model pembelajaran inovatif atau guru harus melakukan sesuatu dengan cara baru. Kegiatan pembelajaran di ruang kelas tidak hanya memberikan informasi pada kajian ilmu tertentu, namun siswa dilatih memikirkan segala sesuatu secara menyeluruh, dapat berperan aktif dalam proses belajarnya, serta menemukan sendiri pengetahuan yang mereka cari dengan bimbingan guru dalam proses belajarnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar siswa nantinya diberikan suatu ilmu pengetahuan serta pengalaman melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna Menurut Bruner (didalam Sapriatin, 2009).

Dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berpikir kreatif sangat penting, berpikir kreatif sangat membantu dalam menghasilkan hipotesis baru, dapat menciptakan solusi inovatif untuk masalah, dan menekankan cara-cara baru untuk menguji teori-teori yang ada Kemampuan untuk berpikir kreatif juga dapat membantu dalam menafsirkan data eksperimental dengan cara yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Jadi dalam IPA, berpikir kreatif sangat di perlukan untuk kemajuan ilmiah



yang lebih lanjut. Dengan tujuan pendidikan hendaknya peserta didik memiliki keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dimiliki seseorang dan dapat mengarahkan seseorang tersebut pada pemikiran yang penuh dengan kreativitas, sehingga dirinya mampu menciptakan sesuatu yang baru dan karya unik yang berbeda dari karya-karya sebelumnya. Model berpikir kreatif secara umum adalah suatu kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk merangsang dan mengembangkan ide-ide serta solusi inovatif. Hal ini bahwa siswa dapat mempelajari teknik-teknik yang menstimulasi kreativitas para siswa. Dalam penerapan model ini adalah suasana kelas harus kondusif terhadap respon-respon yang berbeda yang diajukan oleh setiap siswa agar respon atau tanggapan yang baik dapat memperoleh penghargaan dan imbalan (reward). Adapun tujuannya agar siswa yang mempelajari teknik-teknik kreatif dapat memanfaatkan secara efektif untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang di hadapi siswa terhadap mata pelajaran tertentu dalam mengikuti pelajaran. Kemampuan berfikir kreatif merupakan suatu aspek yang penting untuk menciptakan inovasi dan menemukan ide untuk memecahkan suatu permasalahan. Berfikir kreatif dapat melatih peserta didik mengembangkan banyak ide dan argument. Menurut (Sulastri, Supeno dan Sulistyowati, 2022). Siswa yang memiliki keterampilan berpikir kreatif akan mampu menemukan ide-ide baru, memiliki pola pikir kreatif, memiliki daya tangap lebih baik, kualitas jawaban yang baik dan kemampuan kognitif yang baik. Menurut (Sumantri dan Ristontowi, 2020) memiliki daya tangkap yang lebih, juga hasil belajar yang maksimal. Dengan kata lain siswa yang mempunyai keterampilan berfikir kreatif akan memiliki pola pikir dan daya tangkap yang tinggi. Jika di dibandingkan dengan siswa yang tidak mempunyai keterampilan berfikir kreatif. Maka siswa yang mempunyai keterampilan berfikir kreatif akan mampu menemukan ide dan menyelesaikan masalah, oleh sebab itu keterampilan berfikir kreatif sangat dibutuhkan untuk dimiliki dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban. Berpikir kreatif terkait dengan pemikiran kritis.

Pemikiran kritis adalah pemikiran yang sangat mendalam, sedangkan berfikir kreatif yang mengembangkan ide baru. Berfikir kreatif tampak jelas dalam upaya penemuan, menuntut fleksibilitas dan bergantung dalam keberagaman, sehingga berpikir kreatif menyerupai pemecahan masalah seperti usaha mencapai produksi kreatif (Fathurrohman, 2015) Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan gagasan baru yang dapat digunakan untuk dapat memecahkan masalah yang di hadapi (Adiilah dan Haryanti, 2023) Kemampuan berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau organilitas (*organility*) dan merinci atau elaborasi (*Elaboration*) (Wulandari, dan Misdalina, 2023). Kenyataannya berpikir kreatif di indonesia sangat rendah berdasarkan jurnal (TIMSS) menurut Trianto (dalam Ni'mah dan Sukartono, 2022) sekolah berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun berdasarkan fakta di lapangan, diketahui bahwa salah satu kemampuan berpikir kreatif yang belum di tangani seara mendalam oleh guru di sekolah adalah keterampilan berpikir kreatif. Munandar dalam (Arini, 2017) juga mengungkapkan pendapat serupa yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif kurang di rangsang, sehingga siswa tidak terbiasa berpikir berbagai arah dan dengan bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap masalah. *TIMSS (Trend in Mathematics and Science Study)* salah satu studi internasional tentang kemampuan kognitif siswa yang dilakukan oleh *IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement)* menunjukkan bahwa pada tahun 2007 dan 2011 lebih dari 95% siswa indonesia hanya dapat mencapai tingkat menengah dalam bidang matematika dan IPA.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Ujian Tengah Semester Siswa Kelas V

Nilai KKM	Nilai	Banyak Siswa	Presentase Ketuntasan	Keterangan
70	≥ 70	7	35%	Tuntas
	≤ 70	13	65%	Tidak Tuntas
Jumlah		20	100%	

Data tabel di atas menunjukkan bahwa yang memperoleh nilai ≥ 70 dikategorikan lulus (70-



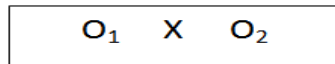
100) ada 7 siswa dengan presentasi ketuntasan 35% dan siswa nilai ≤ 70 dikategorikan tidak lulus (0-69) ada 13 siswa dengan presentasi ketuntasan 65%. Diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah hal itu dapat disebabkan karena dalam proses pembelajaran pendidikan lebih banyak menjelaskan di bandingkan dengan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Rendahnya hasil belajar IPA tersebut salah satu disebabkan oleh kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah, guru kurang maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang jarang diterapkan dapat mempengaruhi proses belajar mengajar sehingga hasil belajar yang diterima tidak maksimal. Metode pembelajaran yang masih digunakan guru belum secara maksimal melatih keterampilan berpikir kreatif siswa, dalam metode ini guru hanya menggunakan metode ceramah, sesekali guru juga menggunakan media pembelajaran tetapi hanya menggunakan prasarana dari pihak sekolah yaitu buku paket. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif disebabkan karna kurangnya menerapkan model pembelajaran yang tepat. Siswa harus berpikir kreatif untuk menemukan dan mengembangkan ide, pendekatan, dan model baru yang akan bermanfaat bagi mereka selama pembelajaran berlangsung (Nurjan, 2018). Model pembelajaran adalah komponen penting dalam pembelajaran, karena bertujuan untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan suatu pembelajaran. Tujuan utama dari model pembelajaran yaitu sebagai usaha untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif sesuai dengan gaya belajar peserta didik, sehingga peserta didik bukan hanya memahami tetapi dapat menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas siswa, pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi peserta didik, akan memudahkan pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Namun pada kenyataannya tujuan pembelajaran tematik yang sudah ditentukan tersebut, belum tentu dapat berjalan sesuai yang diharapkan apabila guru kurang mampu dalam menyiasati pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, kreatif, kritis dan senang dalam belajar. Justru yang terjadi sebaliknya, peserta didik cenderung bosan mengikuti pembelajaran karena terlalu banyaknya mata pelajaran yang dipelajari, terlalu banyak menghabiskan waktu yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran karena menuntut berpikir yang lebih menyeluruh.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya. Kelebihan pembelajaran berbasis masalah meliputi pemecahan masalah merupakan teknik yang baik untuk dapat lebih memahami pembelajaran, dapat menstimulus serta dapat memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan lain bagi siswa, membantu siswa untuk mengembangkan dan mempertanggung jawabkan pembelajaran yang mereka lakukan, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan mengalami secara langsung pengetahuan atau permasalahan yang mereka dapat dalam dunia nyata (Lestaringih, 2017). Model Pembelajaran berbasis masalah yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menantang siswa untuk menyelesaikan masalah yang kompleks dan otentik. Dalam model pembelajaran berbasis masalah, siswa didorong untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, mencari solusi kreatif, dan bekerja sama dengan teman sekelasnya. Model berbasis masalah dapat membantu siswa SD untuk mengembangkan keterampilan kreatif. Dalam konteks pendidikan dasar, model ini mengajarkan untuk mengidentifikasi masalah, merancang strategi pemecahan, menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah, dan mengevaluasi solusi yang mereka temukan dengan cara ini, model berbasis masalah tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga mengajarkan mereka untuk berpikir secara kritis dan inovatif. Ini adalah aspek penting dalam perkembangan kognitif siswa di tingkat SD, membantu mereka untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan kreatif dalam menghadapi tantangan di masa depan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V UPTD SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar".



METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (*pre-experimental design*). Dengan *design pre-eksperimental* terjadi karena tidak adanya varian kontrol, dan sampel yang tidak dipilih secara acak. Rancangan penelitian ini, penulis menggunakan desain yang disebut dengan *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*, dan jenis sampelnya yaitu sampel jenuh. Bentuk tes yang akan di berikan adalah pretest dan post test. Pretest di pakai sebelum menggunakan model *Problem Based Learning*. Sebelum keterampilan berpikir kreatif tersebut di uji coba terlebih dahulu di validasi oleh dua orang validator yang terdiri dari satu orang guru dan satu orang dosen. Hasil dari validator di analisis dengan menggunakan rumus Aiken V. Hasil validitas isi kemudian dihitung menggunakan formula Aiken (1985) dengan rumus sebagai Berikut:

$$V = \sum S / [n(C-1)]$$

$$S = R - Lo$$

$$V = \text{indeks Aiken}$$

Teknis analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan faktor *hake* atau gen faktor. Menghitung skor *N-gain* yang dinormalisasi berdasarkan rumus yaitu

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Oktober – 21 Oktober 2024, sebagaimana yang disebutkan pada metode penelitian bahwa dalam penelitian ini sampel penelitiannya adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Data penelitian diperoleh dari pretest dan posttest yang berisi 10 soal uraian. Uji Validasi Instrumen penelitian dilakukan oleh dua orang ahli yaitu seorang Dosen dan seorang Guru pada Tanggal 16 Oktober 2024. Hasil Validator instrumen:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Isi

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Sater		$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	I	II				
1	Memberikan penjelasan tentang apayang perlu dilakukan untuk melestarikan makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
2	Menganalisis argumen yang membutuhkan penjelasan tentang perbedaan hewan herbivora, karnivora, dan omnivora.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
3	Mengobservasi dan mempertimbangkan contoh hewan yang mengalami metamorfosis.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
4	Membangun keterampilan dasar tentang 3 jenis habitat makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
5	Menarik kesimpulan tentang contoh adaptasi fisik pada hewan.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi



No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Sater		$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	I	II				
6	Menyimpulkan dampak pencemaran lingkungan terhadap makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
7	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang pentingnya menjaga kelestarian makhluk hidup	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
8	Mengidentifikasi apa yang dimaksud dengan makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
9	Mengatur strategi dengan menyampaikansiklus hidup kupu-kupu.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
10	Menyampaikan argumen tentang pengertian ekosistem.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi

Dari tabel validasi isi di atas maka penilaian soal tersebut masuk pada rentang skor $V \geq 0,8$ atau tergolong pada kategori tinggi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Konstruk

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Sater		$\sum s$	n(c-1)	V	Keterangan
		I	II	I	II				
1	Memberikan penjelasan tentang apayang perlu dilakukan untuk melestarikan makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
2	Menganalisis argumen yang membutuhkan penjelasan tentang perbedaan hewan herbivora, karnivora, dan omnivora.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
3	Mengobservasi dan mempertimbangkan contoh hewan yang mengalami metamorfosis.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
4	Membangun keterampilan dasar tentang 3 jenis habitat makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
5	Menarik kesimpulan tentang contoh adaptasi fisik pada hewan.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
6	Menyimpulkan dampak pencemaran lingkungan terhadap makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
7	Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang pentingnya menjaga kelestarian makhluk hidup	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
8	Mengidentifikasi apa yang dimaksud dengan makhluk hidup.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
9	Mengatur strategi dengan menyampaikansiklus hidup kupu-kupu.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi
10	Menyampaikan argumen tentang pengertian ekosistem.	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Tinggi



Dari tabel validasi konstruk di atas maka penilaian soal tersebut masuk pada rentang skor $V \geq 0,8$ atau tergolong pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji instrumen yang dilakukan oleh validator maka dapat diketahui bahwa skala penilaian eksperimen peneliti valid dan sudah dapat digunakan sebagai instrumen untuk penelitian. Setelah divalidasi oleh validator maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian pada Kelas V di SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar pada Mata Pelajaran IPA. Dibawah ini merupakan data keterampilan berpikir kreatif siswa berupa soal Pretes, sehingga diperoleh skor mentah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan soal 10 butir uraian, sebelum pembelajaran dilakukan dengan tujuan mengetahui keterampilan awal berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar.

Tabel 3. Data Siswa Pretest

Nama	Pretest
S1	76
S2	72
S3	56
S4	60
S5	20
S6	77
S7	45
S8	63
S9	56
S10	74
S11	64
S12	58
S13	56
S14	60
S15	67
S16	63
S17	66
S18	36
S19	12
S20	64
Jumlah	1145
Rata-rata	57,25

Dari tabel di atas diperoleh rata-rata nilai 57,25 dengan siswa yang mencapai KKM (≥ 70) berjumlah 4 siswa dan yang tidak mencapai KKM (≤ 70) sebanyak 16 siswa. Adapun setelah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah dilakukan posttes untuk mengetahui nilai keterampilan berpikir kreatif siswa setelah dibeikan penerapan. Berikut merupakan data tabel presentase:

Tabel 4. Data Siswa Posttest

Nama	Posttest
S1	80
S2	84
S3	80
S4	86
S5	80
S6	90
S7	85
S8	70
S9	90
S10	70
S11	84
S12	80
S13	70
S14	80
S15	80
S16	70
S17	75



S18	80
S19	80
S20	80
Jumlah	1594
Rata-rata	79,7

Dari tabel di atas diperoleh rata-rata nilai 79,7 dengan seluruh siswa mencapai KKM (≥ 70). Setelah diketahui nilai *pretest* (sebelum dilakukan perlakuan) dan nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan) maka peneliti akan mengukur sejauh mana keefektifan model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Untuk menguji efektifitas model pembelajaran berbasis masalah digunakan perhitungan manual dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010* yaitu dengan rumus efektivitas *N-Gain*. Perhitungan uji *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 5. Tabel Excel N-Gain

No	Pretest	Posttest	Posttest Kurang pretest	Skor Ideal Kurang pretest	Ngain_ Skor	Ngain_ Persen
1	76	80	4	24	0.166667	16.66667
2	72	84	12	28	0.428571	42.85714
3	56	80	24	44	0.545455	54.54545
4	60	86	26	40	0.65	65
5	20	80	60	80	0.75	75
6	77	90	13	23	0.565217	56.52174
7	45	85	40	55	0.727273	72.72727
8	63	70	7	37	0.189189	18.91892
9	56	90	34	44	0.772727	77.27273
10	74	70	-4	26	-0.15385	-15.3846
11	64	84	20	36	0.555556	55.55556
12	58	80	22	42	0.52381	52.38095
13	56	70	14	44	0.318182	31.81818
14	60	80	20	40	0.5	50
15	67	80	13	33	0.393939	39.39394
16	63	70	7	37	0.189189	18.91892
17	66	75	9	34	0.264706	26.47059
18	36	80	44	64	0.6875	68.75
19	12	80	68	88	0.772727	77.27273
20	64	80	80	36	2.222222	222.2222
Mean	57.25	79.7	22.45	42.75	0.464565	46.45653

Berdasarkan data tersebut, hasil perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata Pretest sebesar 57,25 dan rata-rata Posttest sebesar 79,7 Sehingga diperoleh gain 0,46 Artinya, kelas eksperimen mengalami peningkatan keterampilan berpikir kreatif dengan kategori sedang karena $0,30 < 0,46 < 0,70$. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pembelajaran IPA kelas V. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 124385 tahun ajaran 2024/2025 mulai tanggal 15 Oktober sampai 21 Oktober dengan jumlah sampel 20 siswa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik penyebaran soal *pretest* dan *posttest* yang berisikan masing-masing 10 soal essay. Adapun *pretest* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* setelah diberi perlakuan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan design *one group posttest design*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas isi di bantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang di teliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Kemudian peneliti melakukan validasi soal kepada 1 orang Dosen yaitu Bapak Dr. Aprido B. Simamora, M.Pd dan 1 orang Guru yaitu Ibu Desi Ratnasari, S.Pd. serta setelahnya peneliti konsultasi kepada dosen pembanding 1 yaitu Bapak Asister Fernando Siagian, M.Pd mengenai valiasi soal dari dua orang validator untuk memperkuat validasi soal tersebut.



Kemudian setelah itu peneliti menghitung nilai validasi isi, validasi konstruk, dan bahasa dengan rumus *aiken v* untuk menentukan soal valid atau tidak. Lalu soal yang valid akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Setelah itu peneliti memberikan tes secara 2 kali, yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan tes akhir setelah diberi perlakuan (*posttest*). Setelah selesai melakukan uji validitas soal, selanjutnya peneliti melakukan analisis data pada nilai *pretest* dan *posttest* dan di peroleh nilai rata-rata *pretest* 57,25 Sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* setelah diberikannya perlakuan yaitu 79,7 Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* ialah besar atau tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Setelah memperoleh rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa maka penulis menghitungnya dengan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil dari uji *N-Gain* disimpulkan bahwa kelas V menunjukkan peningkatan dengan kriteria nilai hasil 0,46 atau dikategorikan sedang karena $0,30 < 0,46 < 0,70$, maka kesimpulan dari tabel uji *N-Gain* di atas adalah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA dalam kategori sedang. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan *pre-experimental design* dengan menggunakan rancangan *One Group Design Pretest-posttest*. Soal yang digunakan divalidasi oleh Dosen Ahli dan guru. Hasil uji ahli menunjukkan bahwa soal keterampilan berpikir kreatif yang diujikan telah valid. Hasil penelitian ini telah diuji dengan *Aiken's* yang menunjukkan bahwa $0,30 \leq N - Gain < 0,70$ artinya soal valid untuk digunakan. Keterampilan berpikir kreatif siswa diukur menggunakan uji *N-Gain*, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan dilihat dari hasil *N-Gain* dengan kriteria nilai hasil 0,46 atau dikategorikan sedang. Dari pembahasan tersebut, hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah guru perlu mengajak siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami dan dapat mengulangi kembali apa yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan bahasa sendiri dan dapat menciptakan jawaban yang unik saat terlaksananya proses belajar mengajar dilaksanakan. Pembelajaran berbasis masalah merupakan perubahan dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah keterampilan berpikir kreatif siswa benar-benar menjadikan lebih baik melalui proses kerja kelompok atau tim yang teratur, sehingga siswa bisa mengasah, menguji, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya secara terus-menerus (Dakhi, 2022). Pembelajaran model ini dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif melalui aktivitas-aktivitas kerja dan diskusi yang menarik karena berfokus pada pengerjaan masalah yang dilakukan secara perorangan atau berkelompok. Hal ini senada dengan hasil penelitian Febriani & Ratu (2018), bahwa setiap kegiatan pada proses pembelajaran berbasis masalah membuat kesempatan bagi siswa untuk mengasah untuk berpikir, dengan hal tersebut kemampuan keterampilan berpikir kreatif siswa akan semakin meningkat (Zanthy, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 124385 Jalan Sawi, Pematangsiantar dilihat dari hasil *N-Gain* yang menunjukkan angka 0,46. Pada nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,25 sebelum diberikannya perlakuan. Sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* 79,9 setelah diberikannya perlakuan. Selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 22,65. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh dari hasil uji *N-Gain* dengan adanya pengaruh model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai *N-Gain* 0,46. Nilai *N-Gain* $0,30 \leq n \leq 70$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang. Guru hendaknya dapat membiasakan menggunakan model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) karena model ini dapat membuat siswa aktif belajar dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan keberanian dalam berfikir kreatif untuk memecahkan masalah.



UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru beserta Staf pegawai SD Negeri 124385 Jalan Sawi Pematangsiantar yang telah berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Amir, M. Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arini, W. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Cahaya Siswa Kelas Delapan Smp Xaverius Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1 (1), 23-38
- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal Of Mathematics and Science Research*, 2 (1), 49-56.
- Astuti, Wahyu Fuji, Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas 4", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2. 2 (2018), Hal 159.
- Duraisy, Bahrur Rasyidi. "Model - Model Pembelajaran (Empat Model Joyce and Weil)." Kota Batu : *Educational Technology* (2020).
- Fathurrohman. (2015). "Model-Model Pembelajaran Yang Di Sampaikan Dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. *Model-Model Pembelajaran*, 1-6
- Hartati,dkk (2020). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan "Kemampuan Berpikir Kreatif Kritis Dan Kecakapan Kerjasama Pada Pembelajaran IPA Siswa kelas V SD Negeri 32 bengkulu Tengah *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*", 3 (1), Hal 98 – 112.
- Harriman. 2017. Journal "Berpikir Kreatif". *Of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 169 – 99.
- Ima Ishalahul, dkk. (2023). " Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA". *Jurnal Of Mathematis and Sciences Research*, Volume 2 (1) Hal 51.
- Hidayat, R., & Abdillah.(2019). Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah.
- Kurniasih, I. 2014. *No Title* Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013. Surabaya : Kata Pena.
- Lestarringsih, E. D. (2017). Pengembangan Model *Problem Based Learning* Dan *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Pemantapan Kemampuan Profesional Mahasiswa. *LITE : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 13 (2), 105 – 112
- Nanda Afrita Hagi, Mawardi. (2021). " Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 (2).
- Niken Larasati, Aslamiah. (2023). "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Muatan IPA Menggunakan Model Pembelajaran Barito Di Kelas V SDN 3 Landasan Ulin Barat". *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*. Volume 10 (2), Hal 115.
- Nirma Laila Fakhirah dkk. (2023). " Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 36 Cakranegara". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Volume 8 (1). Hal 719.
- Nurul Agustin. (2021). " Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif sekolah Dasa." *Jurnal Program Studi PGMI*. Volume 8 (2), Hal 239.
- Resti Ardiati, Dkk. (2021). "*Problem Based Learning : Apa Dan Bagaimana*" *Journal For Physics Education and Applied Physics*, Volume 3 (1). Hal 28.
- Rijal Fiqhi, A.S.,Pambudi, D. S., & Hadi, A. F. (2023). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pbl Berbasis *Outdoor Learning Mathematics* Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Sapriantini, dkk. 2009. *Pembelajaran IPA di Jakarta* : Universitas terbuka
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung:



Alfabeta.

- Sulastris, Supeno dkk. (2022). *Jurnal "Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA"*, Volume 4 (4).
- Sumantri, Ristontowi. (2020). *Jurnal "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Reciprocal Teaching dan Problem Based Learning (PBL) di SMA"*, Volume 5 (3)
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wina, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yustiqvar, dkk. (2019). Green Chemistry Based Interactive Multimedia on Acid-Base Concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1, 012006). IOP Publishing.